



Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

Editorial

ZU VIEL FREIHEIT GIBT ES NICHT, ODER?

Die gamescom 2019 ist eigentlich schon Schnee von gestern, wenn ihr dieses Heft in Händen haltet, aber Papier ... für Papier muss man nun mal geduldig sein. Das will erst aufwändig bedruckt, gebunden und dann verschickt werden. Irgendwie so lautet der Spruch doch, oder? Oder anders: Die Messe als solche mag Schnee von gestern sein, aber die Spiele, die wir dort sehen und ausprobieren konnten, sind es noch lange nicht. Die erscheinen nämlich erst noch. Und deswegen findet ihr in der Ausgabe 10/19 auch noch eine Menge Artikel, die sich konkret mit unseren Spielerfahrungen im Messeumfeld auseinandersetzen. Kollege Peter etwa hat sich für unsere Titelseite an Mount & Blade 2: Bannerlord (Seite 16) gewagt. Und das, obwohl er dem Titel und seinen Versprechungen bisher nicht allzu viel abgewinnen konnte. Aber sie scheinen ihn beim Anspielen wirklich gepackt zu haben, diese nahezu grenzenlosen Möglichkeiten, die Taleworlds uns bieten wollen. Ich gebe zu: Nach dem Lesen des Artikels bin ich mindestens neugierig, ob das eine Open World ist, die mich auch mitnehmen könnte. Oder ob ich doch recht bald an der Hürde der fehlenden festen Vorgaben scheitern würde. Ich werde es in nicht allzu langer Zeit herausfinden können, denn Bannerlord hat endlich so etwas ähnliches wie einen Release-Termin.

Apropos Release-Termine

Das Ende der gamescom bedeutet auch immer den nahenden Herbstanfang und damit das Ende des Sommerlochs. Es folgen Releases noch und nöcher! Hatten wir in der letzten Ausgabe gerade mal vier Tests, sind es in dieser Ausgabe schon wieder 14 – darunter einige ganz schöne Kaliber. Am positivsten überrascht hat mich

Hunt: Showdown von Crytek. Dieses Spiel ist der perfekte Beweis, dass man mit einem Ohr nah an der Community das Maximum aus einer Early-Access-Phase rausholen kann. Bitte so weitermachen. Knapp dahinter Children of Morta vom amerikanischen Indie-Team Dead Mage. Ich glaube, ich habe noch nie ein schöneres Pixelspiel gesehen. Und auch sonst macht das Ding lächerlich viel richtig. Publisher des Spiels sind übrigens die polnischen 11 Bit Studios (This War of Mine und Frostpunk). Wie toll ich das übrigens finde, dass ein amerikanisches Spiel über einen polnischen Publisher und Entwickler läuft, das lässt sich ja auch kaum in Worte fassen. Während die Welt durchdreht, praktiziert die Spielebranche Völkerverständigung. Und mit diesem Gedanken entlasse ich euch in einen hoffentlich spannenden Spieleherbst.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

PS: Abonnenten und regelmäßigen Käufern wird auffallen, dass in diesem Monat der traditionelle Rückblick auf die Ausgabe von vor zehn Jahren auf der DVD fehlt. Das Video ist in diesem Monat leider einem personellen Engpass zum Opfer gefallen. Wir reichen es in der kommenden Ausgabe nach.



WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

Ist das echt schon 15 Jahre her, dass wir staunend durch Stormwind und Orgrimmar, Darnassus und Undercity, Thunderbluff oder Ironforge gezogen sind? World of Warcraft Classic lässt die wilden Jahre auferstehen, in jeder Zone treffen wir auf alte Bekannte, legendäre Geschichten und unsere ganz eigenen Erinnerungen. Klasse!

Aber ganz ehrlich: Wir haben auch viel vergessen. Darum haben sich unsere WoW-Veteranen auf eine epische Sonderheft-Quest begeben: »Spielt World of Warcraft Classic bis zum Umfallen und füllt über 140 Seiten mit Guides, Stories, Rückblicken rund um die Ur-Welt von WoW!« In unserem Shop ist das Heft bereits vergriffen, aber ihr findet es (hoffentlich) noch im Zeitschriftenhandel eures Vertrauens. Oder ihr ordert einfach unsere E-Paper-Ausgabe unter www.gamestar.de/wow.

Hier nur einige Themen aus dem 148-Seiten-Sonderheft:

- Das ist »neu«: Mehr Zusammenhalt, mehr Taktik, mehr Anspruch – warum sich Classic ganz anders spielt als WoW 8.2
- Wilde Pionierzeit: Making of, Anekdoten, Fun Facts, WoWVerse
- Die glorreichen Neun: So cool spielen sich die Ur-Klassen! Mit ausführlichen Klassenguides, Crafting-Tipps, PvP-Taktiken, Addon-Empfehlungen
- Leveln & Scheffeln: Wir haben Tipps zum Leveln, Reichwerden, Mountkaufen
- Überblick: Diese MMOs sind echte Konkurrenten!