



Markus Schwerdtel,  
Chefredaktion

## Editorial

# ECHT ABGEHOBEN

Wenn ein Anspiel-Event zu einem wichtigen Titel ansteht, stellt sich bei uns in der Redaktion immer die gleiche Frage: Wer fährt hin? Denn idealerweise kennt sich unser Vertreter mit dem Spiel aus und hat die eventuellen Vorgänger gespielt. Das ist bei Serien wie Call of Duty, Borderlands oder Assassin's Creed kein Problem – damit sind wir alle hier gut vertraut. Schwieriger wird es da schon beim Flight Simulator. Schließlich erschien das erste Spiel der Reihe bereits 1982, also vor 37 Jahren! Ein Glück, dass ich als Veteran der Lüfte schon seinerzeit meine Runden am Himmel zog. Obwohl, um der Wahrheit die Ehre zu geben: Die meisten Stunden habe ich wohl mit dem Flight Simulator 2 auf dem Amiga verbracht. Damals mit innovativer Fenstertechnik für unterschiedliche Kamerawinkel und dem schicken Learjet als Star. Später war es dann mit Interceptor, F-15 Strike Eagle und natürlich Falcon 4.0 nicht mehr ganz so friedlich. Offenbar hat mich diese Pilotenkarriere aber für den Besuch bei Microsoft qualifiziert, wo der auf der E3 2019 überraschend angekündigte Flight Simulator erstmals spielbar war (siehe Kasten). Ob der Serien-Neustart mehr ist als eine hardwarehungrige Grafikdemo, lest ihr in der großen Titelstory dieser Ausgabe.

### Cowboys und Tellerränder

Dezent überrascht hat uns diesen Monat die Ankündigung von Red Dead Redemption 2 für den PC. Also nicht, dass es kommt, dafür gab es schließlich schon im Vorfeld jede Menge Hinweise. Erstaunt hat uns vielmehr der Zeitpunkt: Schon ab dem 5. November 2019 soll die Westernsaga um den Helden Arthur Morgan für uns PCler verfügbar sein. Für einen Test ist es in dieser Ausgabe folglich noch zu früh. Ab Seite 22 haben wir aber schon mal alles zusammengefasst, was ihr zum PC-Start wissen müsst.

Weniger praxisorientiert, aber nicht minder interessant ist der große Report ab Seite 104. Darin schauen wir in den fernen Osten und finden heraus, ob es in China, Japan und Korea tatsächlich nur Free2Play-Mist und Anime-Dating-Simulationen gibt. Unser Japan-Experte Michael Cherdchupan hat mit Entwicklern und Spielern in vielen Ländern Südostasiens gesprochen und erklärt, ob und warum die Spieler dort wirklich so anders ticken als wir hier im Westen. Doch egal, wo auf der Welt ihr euch gemütlich vor den PC setzt, wir wünschen euch auf jeden Fall

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS

### Luftikus Markus

Beim Anspiel-Event zum Flight Simulator in der Nähe von Seattle ging's für Markus erst mal in die Luft. Fluglehrer Jordan ließ unseren Kollegen sogar für ein paar Runden über dem Lake Washington selbst an den Steuerknüppel. Mit einer Alpha-Version des Spiels konnte Markus dann überprüfen, wie realistisch die Simulation denn nun wirklich ist. Seine Eindrücke lest ihr ab Seite 16.

