



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

Editorial

STUBENHOCKER-SPASS

Klar, wenn alle Welt wegen Ansteckungsgefahr von zu Hause aus arbeitet, dann machen wir das natürlich auch. Schließlich sind wir dank unseres Hobbys echte Meister darin, daheimzubleiben. Somit ist diese GameStar-Ausgabe auch die allererste, die komplett digital entstanden ist. Normalerweise drucken wir nämlich Artikel während der Produktion immer wieder auf Papier aus, das hilft beim Gegenlesen oder auch nur beim Aufspüren von Farb- oder Layout-Fehlern. Darauf mussten wir diesmal jedoch verzichten, paradoxerweise war bei der Produktion der gedruckten GameStar kein Drucker involviert. Halt, das stimmt so natürlich nicht, denn selbstverständlich ist diese GameStar durch die Maschinen unserer Druckerei in Polen gelaufen. Deshalb gilt unser besonderer Dank diesen Monat den Frauen und Männern, die dafür sorgen, dass ihr diese Ausgabe trotz aller Einschränkungen wie gewohnt in den Händen haltet. Seien es nun die Druckereimitarbeiter, die Lkw-Fahrer oder auch die Postzusteller, die unseren Abonnenten dieses Heft in den Briefkasten gesteckt haben – von uns gibt's ein herzliches Danke!

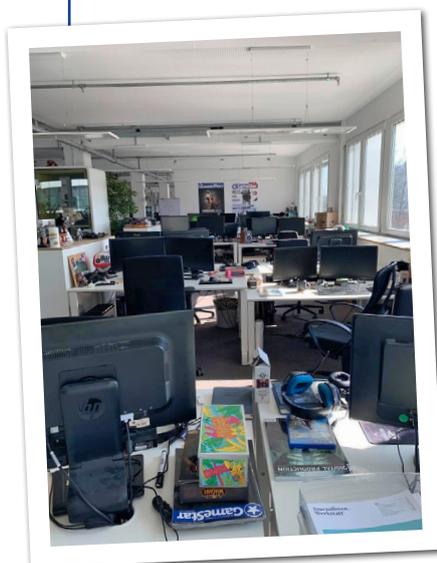
Schmitz in the City

Gleich doppelt von der Außenwelt verabschiedet hat sich diesen Monat die Kollegin Petra Schmitz. Denn als Testerin unseres Titelthemas Half-Life: Alyx (ab Seite 18) hat sie viele, viele Stunden mit der VR-Brille Valve Index auf dem Kopf in City 17 zugebracht. Offenbar haben Gabe Newell und seine Leute in das Gerät einen Gehirnwellenmanipulator eingebaut, denn aus der VR-Skeptikerin Petra wurde durch Alyx eine Verfechterin der (mittlerweile gar nicht mehr so innovativen) VR-Technologie. Das liegt aber nicht daran, dass Petra leicht zu beeindrucken wäre, Valve macht mit dem Spiel einfach sehr, sehr viel richtig. Von der Einhaltung der zehn VR-Gebote (Seite 28) über die Technik (Seite 26) bis hin zum eigentlichen Spiel, das sich würdig in die Welt von Half-Life einfügt. Wenn auch ihr bisher VR-skeptisch seid, dann empfehlen wir euch vor allem auch das Testvideo zu Half-Life: Alyx auf der Heft-DVD, auch wenn das im Vergleich zur echten »Erfahrung« natürlich blass wirkt. Apropos blass: Vergesst trotz aller Vorsicht nicht, hin und wieder mal rauszugehen! Wir wünschen euch weiterhin Gesundheit, vor allem aber

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS

Leer, aber fleißig



Still und verwaist liegt sie da, die GameStar-Redaktion. Dieses Foto hat Petra Mitte März gemacht, als sie ihren Arbeits-PC aus dem Büro in ihr Home Office geholt hat. Da waren die meisten Kollegen schon daheim und haben von dort aus dafür gesorgt, dass sowohl diese Ausgabe als auch GameStar.de in gewohnter Qualität für euch da sind.

Petra trägt Brille

Ursprünglich hätte Petra ja nach Seattle reisen sollen, um Half-Life: Alyx vor Ort zu spielen. Das Test-Event wurde wegen der Pandemie abgesagt. Also spielte Petra im Büro, genauer in unserem Streaming-Studio – das nur durch eine Glasscheibe vom restlichen Büro getrennt ist. So konnte jeder, der wollte, Petra bei ihren Verrenkungen beobachten. Das war zuweilen ganz schön lustig, aus Rücksicht auf die Kollegen haben wir hier aber ein möglichst neutrales Zeugnis ihres Tuns gewählt.

