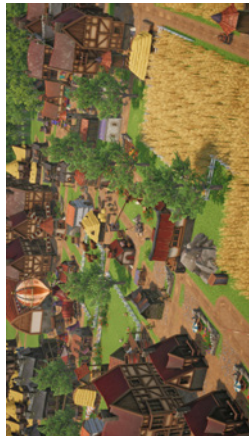


Distant Kingdoms
Scavengers
Valheim

Endzone
Imperator: Rome
Stronghold Warlords

Rückblick 05/11
Blizzards letzte Chance
Gothic: Heute und in der Zukunft

DVD HIGHLIGHTS



DISTANT KINGDOMS

Idyllische Grafik, solides Fundament mit Inspiration von Anno und ein paar coole eigene Ideen. Aber wie gut spielt sich das?



STRONGHOLD WARLORDS

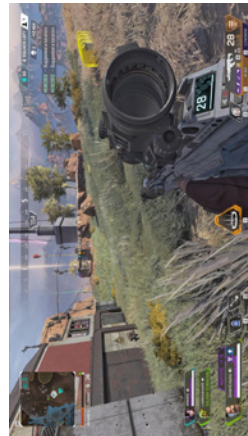
Verzahrt Stronghold Warlords Wirtschaft und Belagerungen wie früher? Und gelingen die Gameplay-Innovationen?

Prehistoric Kingdom
Starship Troopers: Terrain Command
Apex Legends

Nebuchadnezzar
Entwicklerlügen
Talk: Ist Bioware am Ende?

Indiana Jones und die
Wolfenstein-Macher
Was ist eigentlich mit
Stronghold passiert?

DVD XL HIGHLIGHTS



APEX LEGENDS

Das Battle-Royale-Spiel ist im Laufe der Zeit beständig besser geworden. Wir zeigen euch die Anpassungen in diesem Video.



ENTWICKLERLÜGEN

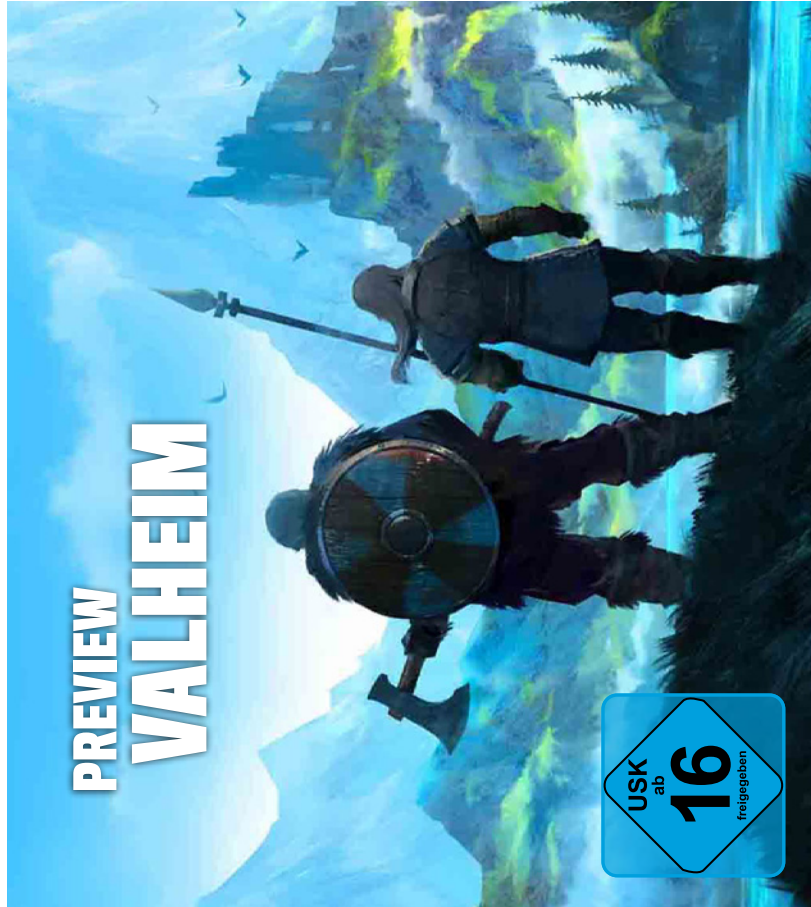
Warum lügen uns Entwickler an? Was können wir ihnen durchgehen lassen – und wo sollten wir eine Grenze ziehen?

PREVIEW VALHEIM

PREVIEW: VALHEIM

GS05/2021

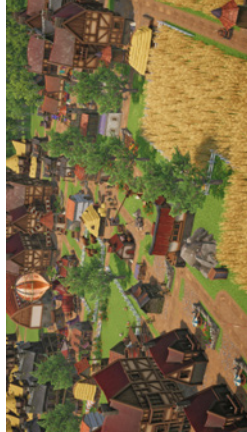
hier falten



DVD-INHALT

Distant Kingdoms
Scavengers
Valheim
Endzone
Imperator: Rome
Stronghold Warlords
Rückblick 05/11
Blizzards letzte Chance
Gothic: Heute und in der Zukunft

DVD-HIGHLIGHTS



DISTANT KINGDOMS

Idyllische Grafik, solides Fundament mit Inspiration von Anno. Aber wie gut spielt sich das eigentlich?



STRONGHOLD WARLORDS

Verzahrt Stronghold Warlords Wirtschaft und Belagerungen wie früher? Und gelingen die Gameplay-Innovationen?



DVD-INHALT

Vollversion:
Little Kite

Prehistoric Kingdom

Starship Troopers: Terran Command

Apex Legends

Nebuchadnezzar

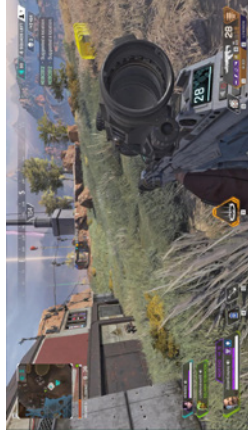
Entwicklerlügen

Talk: Ist Bioware am Ende?

Indiana Jones und die Wolfenstein-Macher

Was ist eigentlich mit Stronghold passiert?

DVD-HIGHLIGHTS



APEX LEGENDS

Das Battle-Royale-Spiel ist im Laufe der Zeit beständig besser geworden. Wir zeigen euch die Anpassungen in diesem Video.



ENTWICKLERLÜGEN

Warum lügen uns Entwickler an? Was können wir ihnen durchgehen lassen – und wo sollten wir eine Grenze ziehen?