



Markus Schwerdtel
Chefredaktion

Editorial

IN DER HAND DES TEUFELS

Erinnert ihr euch noch an den Skandal, als auf der Blizzcon 2018 angekündigt wurde, dass das nächste Diablo ein Handyspiel werden würde? Damals ging ein Aufschrei durch die Spielergemeinde, zusätzlich geschürt durch das komplette Unverständnis von Blizzards Seite, warum sich Diablo-Fans nicht auf Immortal freuen – die haben doch wohl auch alle Handys?! Inzwischen sind vier Jahre vergangen, Blizzard ist – ramponiert durch Sexismusvorwürfe und erfolglose Titel wie Warcraft 3: Reforged – deutlich realistischer und hoffentlich auch bescheidener geworden. Und Diablo Immortal ist erschienen. Und siehe da: Es ist weniger schlimm als befürchtet! Detailliertere Ausführungen findet ihr ab Seite 22 im zweiten Teil unserer Titelstory. Kleine Einschränkung: Wir konnten für unseren Artikel bislang lediglich die Handyversion spielen, die für uns wichtigere PC-Version erschien erst nach Redaktionsschluss. Aber abgesehen von natürlich immer möglichen technischen Katastrophen wisst ihr jetzt zumindest schon mal, was euch erwartet. Und weil Geschwister einfach immer zusammengehören, fassen wir im anderen Teil der Titelstory (Seite 16) den aktuellen Stand von Diablo 4 zusammen. Das klingt nämlich auch immer vielversprechender.

Sorgenkinder

Wenn wir bei vielversprechenden Titeln sind, müssen wir auch über das Gegenteil reden, die Sorgenkinder der kommenden Monate. In diesem Heft haben wir gleich zwei solcher Kandidaten. Da ist zum einen Der Herr der Ringe: Gollum (Seite 26). Obwohl das Schleichspiel schon Anfang September erscheinen soll, wirkte es bei einer Gameplay-Präsentation noch arg unausgegoren. Dabei würden in Daedalics Großprojekt jede Menge guter Ideen stecken. Ganz anders liegt der Fall bei Saints Row (Seite 34). Der Serien-Reboot verzichtet bewusst auf allzu abgedrehte Einfälle, die seine Vorgänger für manche Spieler zu speziell gemacht haben. Dafür wirkt das Actionspiel jetzt an vielen Stellen ziemlich generisch und fast schon altmodisch. Wir wünschen natürlich beiden Titeln, dass sie die Kurve noch kriegen. Schließlich brauchen wir nach der Verschiebung von Bethesda Starfield ins nächste Jahr im Herbst 2022 Beschäftigung! Wir wünschen euch jedenfalls ...

... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



Alles zum Riesen-RPG!

In unserer großen Black Edition zum Riesen-Rollen-spiel Elex 2 findet ihr alles zum neuesten Werk von Piranha Bytes. Unsere Tippsautoren haben für euch jeden Stein im Spiel umgedreht. Neben einer Komplettlösung liefern wir euch Guides für Charakter-Builds, Fertigkeiten und Crafting. Dank uns werdet ihr zum Elexit-Millionär, erfahrt alles über die Fraktionen und lernt, wie man das Jetpack beherrscht. Obendrein haben wir Tipps, wie Elex 2 auf eurem PC optimal läuft, erklären die Vorgeschichte und verraten euch, warum die Elex-2-Toiletten eine fast schon philosophische Bedeutung haben. Unsere Karte auf dem XXL-Poster hilft bei der Orientierung und zeigt alle wichtigen Locations, Schätze und Geheimnisse. Oder ihr hängt die andere Seite mit einem lässigen Artwork auf. Die große GameStar Black Edition zu Elex 2, jetzt am Kiosk oder gleich bestellen unter

www.gamestar.de/elex2



DLC fürs Anno-Heft

Es hört einfach nicht auf! Eigentlich dachten wir ja, dass mit der Season 3 der Strom an Erweiterungen für Anno 1800 versiegen würde – Pustekuchen! Mit der jüngst angekündigten vierten Season geht das Aufbauwunder in die nächste Runde, der erste DLC Keim der Hoffnung ist auch schon erschienen. Wir halten unser Versprechen: Besteller unseres Sonderhefts Anno 1800 bekommen auch zu diesem DLC einen schick aufbereiteten Guide zu den neuen Inhalten als Gratis-E-Paper zugeschickt. Falls ihr das Sonderheft zu Anno 1800 noch nicht haben solltet, ist also jetzt der ideale Zeitpunkt. Denn zusätzlich zum 148 Seiten starken gedruckten Heft bekommt ihr noch mal 25 Seiten PDF-Guides zu allen bisher erschienenen DLCs. Und die Garantie auf weitere Hefterweiterungen! Das GameStar-Sonderheft Anno 1800 – jetzt gleich bestellen unter

www.gamestar.de/anno