



Markus Schwerdtel
Chefredaktion

Editorial

SPIEL UND WIRKLICHKEIT

»Krieg kann man nicht spielen, sagt mein Opa.« So lautete vor vielen Jahren der Text einer umstrittenen Anzeige für das Echtzeitstrategiespiel Sudden Strike. Denn vor allem für Nicht-Spieler ist es oft unverständlich, warum man sich freiwillig in Kampfhandlungen stürzen sollte, wenn sie virtuell am PC oder der Konsole sind. Das gilt erst recht, wenn – wie in diesen Tagen in der Ukraine – quasi vor der Haustür ein erbitterter Konflikt tobt, der täglich Menschenleben und viele andere Opfer fordert. Deshalb gab es in Redaktion auch durchaus Diskussionen, ob es in Ordnung ist, Call of Duty: Modern Warfare 2 als Titelstory zu wählen. Ein Spiel, das just diese moderne Kriegsführung zum Thema hat, die nicht mal 2.000 Kilometer weiter zum Einsatz kommt. Am Ende haben wir uns dafür entschieden. Weil wir denken, dass ihr – unsere Leser – sehr wohl in der Lage seid, zwischen Spiel und Wirklichkeit zu unterscheiden. Und weil das aktuelle Call of Duty spielerisch und ganz unabhängig von seinem Szenario einer der besseren Serienteile werden könnte.

Eine zweite Titelstory?!

Ganz klammheimlich hat sich in diese Ausgabe neben dem neuen Call of Duty eine zweite Titelstory geschlichen. Ubisoft hat nämlich so viel über seine Pläne für Assassin's Creed verraten, dass wir daraus eine ganze Menge Artikel gestrickt haben. Und die ergeben – zusammengezählt – stolze zwölf Seiten zu Assassin's Creed Mirage, Peters Meinung zu Assassin's Creed Infinity und zur Zukunft von Ubisoft. Das Komplettpaket findet ihr ab Seite 30.

Vor allem, äh, reifere Spieler interessieren sich dagegen vielleicht für das Comeback des Mächtgern-Piraten Guybrush Threepwood, das mit Return to Monkey Island (Seite 62) ganz hervorragend gelungen ist. Sie erinnern sich vielleicht auch noch an das Rollenspiel Eye of the Beholder von 1991, von dem es jetzt – nach mehr als 30 Jahren! – eine Version für den C64 gibt (Seite 106). Doch egal ob ihr euch für solche alten Recken oder eben für moderne Technik wie in unserer Titelstory interessiert: Wir wünschen euch wie immer ...

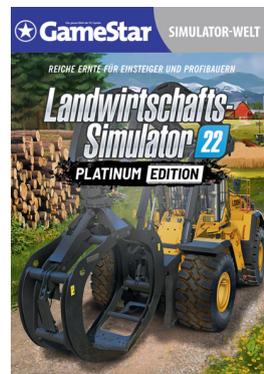
... viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



Aufbauspiel-Special

Bereits in der Ausgabe 09/2022 haben wir mit unserem mehrteiligen Aufbauspiel-Special begonnen. Nach Newcomern wie Park Beyond oder Floodland in der Jubiläumsausgabe im vergangenen Monat geht es jetzt zum Finale. In diesem Heft findet ihr nicht nur den dritten Teil unseres Reports zur Geschichte der Aufbauspiele und eine Vorschau zu The Wandering Village, sondern auch den Test zum großen Addon Reich der Lüfte für Anno 1800. Viel Spaß beim Bauen!



Landwirtschafts-Simulator 22: Platinum Edition

Es ist so sicher wie der Zyklus der Jahreszeiten: Jeder Landwirtschafts-Simulator bekommt auch eine Platinum Edition mit vielen, vielen Neuerungen. Beim aktuellen Landwirtschafts-Simulator 22 sind es sogar so viele, dass unser erfolgreiches Sonderheft aus dem vergangenen Jahr einen Nachfolger bekommt. Noch können wir nicht allzu viel zum Inhalt verraten, aber wir versprechen jetzt schon: Das extradicke Sonderheft ist wieder randvoll mit Guides und Infos für alle PC-Bauern, vom Ackereinsteiger bis hin zum Agrarexperten. Natürlich gibt es auch wieder ein cooles Poster und einen Download-Code für diesmal sogar gleich drei Bonusfahrzeuge. Jetzt gleich vorbestellen unter

www.gamestar.de/l22