



Markus Schwerdtel
Chefredaktion

Editorial

ZU HEISS ZUM SPIELEN?

Ich bin ja grundsätzlich immer sehr dafür, altehrwürdige Redaktionstraditionen hochzuhalten: Alliterationen wo immer möglich, Namensschau-Editorials aus der Ich-Perspektive, und so weiter. Zu diesen überlieferten Dos & Don'ts gehört es auch, sich im August über das Sommerloch und den mangelnden Spielenachschub zu beschweren. Kenner wissen: Nach so einer Einleitung kann jetzt nur ein »Aber dieses Jahr ist das ganz anders...« kommen! Stimmt auch fast. Immerhin erscheinen schwere Kaliber wie das Diablo-4-Addon oder die neue WoW-Erweiterung (siehe Sonderheft-Kasten rechts) ein paar Tage, nachdem dieses Heft am Kiosk liegt. Und bis zum Redaktionsschluss haben es immerhin Knaller wie Workers and Resources (Seite 46) oder mein persönlicher Anspieltipp Dungeons of Hinterberg (Seite 60) ins Heft geschafft. Trotzdem ist in diesem Heft – wie so oft in den Sommerausgaben – mangels Testmaterial der Magazinteil extradick geworden. Schadet aber nichts, denn so haben wir dort genug Raum für einen traurigen Abschied.

Das Ende einer Rollenspiel-Ära

Richtig viel Platz haben wir nämlich dem Ende von Piranha Bytes eingeräumt. Gerade für etwas, äh, erfahrenere Spielerinnen und Spieler sind die Titel des Essener Studios fester Bestandteil ihrer Sozialisation. Für viele war die Gothic-Serie der Einstieg ins Rollenspielgenre, der Titel erschien zu einer Zeit (2001), in der gerade bei textlastigen Spielen eine Lokalisierung noch nicht selbstverständlich war. Logisch, dass Gothic damals als nativ deutschsprachiges Spiel schnell Fans fand, von seinen sonstigen Qualitäten mal ganz abgesehen. Umso trauriger, dass der Entwickler Piranha Bytes jetzt die Segel streichen muss. Wir – namentlich unser Gothic-Kenner Peter Bathge – durchleuchten die Hintergründe und verraten, was die Köpfe hinter den Spielen jetzt vorhaben. Wir sind jedenfalls guter Hoffnung für die Ex-Piranhas und wünschen euch

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

MARKUS



World of Warcraft: The War Within

Blizzards Erfolgs-MMO kennt offenbar kein Ende, mit der mittlerweile zehnten Erweiterung The War Within geht der Dauerbrenner in die nächste Runde. Und die wird super, denn es locken neben vielen kleineren Neuerungen unerforschte Gebiete und reich gefüllte Schatzkammern, die sogenannten Tiefen. Wir haben wieder unsere Autorengilde von WoW-Profis versammelt, um pünktlich zum Release jede Menge Tipps und Guides zu Instanzen, Klassen, Fertigkeiten, Kriegsmeuten usw. zusammenzustellen. Das alles gibt's wie immer übersichtlich aufbereitet und schick gestaltet in einem großen Kompendium zum Spiel, auch diesmal wieder inklusive XXL-Poster. Das große GameStar-Sonderheft zu World of Warcraft: The War Within – jetzt gleich versandkostenfrei bestellen unter www.gamestar.de/wow



Black Edition Elden Ring + Shadow of the Erdtree

Seid ihr bereit für eine Rückkehr in die düstere Welt von Elden Ring? Mit der Erweiterung Shadow of the Erdtree schickt uns From Software in die Schattenlande, und wir wissen: Dieser Ausflug wird nicht nur ziemlich düster, sondern vor allem auch ziemlich knifflig. Deshalb gibt es jetzt unsere GameStar Black Edition zu Elden Ring und Shadow of the Erdtree. Unsere erfahrenen Autoren bringen euch sicher durch Hauptspiel und Erweiterung, geben Tipps zum Power-Leveln, für Bosskämpfe und zu vielen weiteren Aspekten des Abenteuers. Detaillierte Karten verraten euch unter anderem die Fundorte von Kriegsaschen, Schwertschlüsseln und Schmiedesteinen. Und wie immer bei unseren Sonderheften sorgt ein XXL-Poster für Atmosphäre in eurem Spielzimmer. Die GameStar Black Edition zu Elden Ring und Shadow of the Erdtree – jetzt am Kiosk oder gleich bestellen unter www.gamestar.de/eldenring