

GameStar^t!

Bei unserem Besuch in Austin, Texas bei Origin Systems konnten wir nicht nur exklusive Bilder und bislang geheime Infos zum 3D-Rollenspiel-Hammer **Ultima 9 Ascension** ergattern, sondern auch einer beginnenden Umwälzung im Spielmarkt nachspüren: Der wirtschaftliche Erfolg von **Ultima Online** ist so groß, daß immer mehr Firmen Internet-only-Programme designen werden – auf Kosten der Solo-Spiele. Passend zum Thema testeten wir den **UO**-Herausforderer **Everquest**; auch Bioware arbeitet nach ihrem **Baldur's Gate**-Addon (siehe Test) an einer Online-Variante.

Strategen haben diesen Monat ein kaum lösbares Problem: Sie müssen sich zwischen **Jagged Alliance 2** und **Heroes of Might and Magic 3** entscheiden. Beide Programme führen fast zwangsläufig zu Suchtverhalten, weitgehendem Schlafverzicht und stark eingeschränkten sozialen Kontakten – sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt...

Einmal mehr wollen wir uns bei Ihnen, liebe Leser, bedanken: rund 270.000mal verkaufte sich GameStar im ersten Quartal '99 monatlich. Das freut uns nicht aus wirtschaftlichen Gründen – von den Verkaufs- oder gar Anzeigenerlösen des Hefts sieht unsere Redaktion keine Mark. Vielmehr sichern hohe Absatzzahlen unsere fortgesetzte Unabhängigkeit von der Spiele-Industrie. Zu gerne würden manche Hersteller Einfluß auf unsere Berichterstattung nehmen: »Für dieses Spiel macht ihr bitteschön 10 Seiten, jenes dürft ihr erst in 3 Monaten testen, und wenn euch Programm Y nicht gefällt, dann verzichtet doch einfach ganz auf den Test.« Keine Angst, liebe GameStar-Leser: Wir werden auch weiterhin nur für Sie schreiben – und nicht für die Industrie.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

