



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Zukunft ist für alle gut

Es ist fast wie eine Zeitreise: Während diese Zeilen entstehen und wir die aktuelle GameStar-Ausgabe fertig schreiben, ist die Gamescom 2016 nur noch ein paar Tage entfernt. Während Sie diese Zeilen lesen und dieselbe Ausgabe in den Händen halten, ist die Gamescom gerade mal ein paar Tage vorbei. Was in der Zwischenzeit in Köln passiert ist, das wissen Sie in diesem Moment besser als wir. Vor allem, wenn Sie während der Messe auf GameStar.de unterwegs waren. Deshalb probieren wir hier erst gar nicht, eine Zukunftsprognose abzugeben, das können andere Menschen ohnehin viel besser. Zum Beispiel Entwickler, die uns mit ihren Spielen ins Weltall oder in finstere Dystopien entführen.

Master of Augmentation

Da ist zum Beispiel Master of Orion, das vierte Spiel der Reihe das eigentlich das erste ist. Kollege Graf hat sich Abende und Wochenenden als galaktischer Herrscher um die Ohren geschlagen, was er als altgedienter All-Strategie von Wargamings Neuauflage hält, lesen Sie ab Seite 62. Um ein Haar an dieser Ausgabe vorbei gesegelt ist die PC-Version von No Man's Sky. Immerhin war die PlayStation-4-Version schon ein paar Tage früher bei uns gelandet, unser Neuzugang Elena (siehe unten) ist in das riesige Universum aufgebrochen und berichtet ab Seite 52 von ihren ersten Eindrücken. Den vollständigen Test sowie viele weitere Informationen und Guides zu No Man's Sky finden Sie auf unserer Website. Und noch mal Zukunft: Dimi hat sich kopfüber in die trostlose

Welt von Deus Ex: Mankind Divided gestürzt. Ab Seite 58 verrät er, was das Spiel taugt und ob es sich lohnt, Körperteile durch künstliche Augmentierungen zu ersetzen.

Koop-Zweifel

Doch genug mit Science Fiction, schließlich gibt's ja noch andere schöne Szenarien, Fantasy zum Beispiel. Voller Vorfreude ist unser Rollenspiel-Experte Maurice nach Gent gereist. Nein, er hat sich nicht auf Bier, Pommes und Pralinen gefreut, sondern auf Divinity Original Sin 2. Beim belgischen Studio Larian wollte er sich zeigen lassen, wie die Macher das hochkomplexe Rollenspiel kooptauglich machen wollen. Denn wir waren ehrlich gesagt im Vorfeld ziemlich skeptisch: Braucht ein 100-Stunden-Abenteuer wie Original Sin 2 denn unbedingt einen Koopmodus? Was soll der bringen? Stört er nicht sogar? Was Maurice herausgefunden hat, lesen Sie auf Seite 22.

Hammermäßig war übrigens die Resonanz auf unser Bilder rätsel »Wo Hammer sie versteckt?« aus der letzten Ausgabe. Unter den vielen, vielen Einsendungen haben wir Jörg Rotter aus Kirchensittenbach als Gewinner gezogen, bei ihm hängt jetzt ein vor uns signiertes, auf Leinwand gedrucktes Artwork zu Master of Orion im Spielzimmer.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe und natürlich beim Spielen!

World of Warcraft: Legion

Neues Addon, neues Sonderheft! Auch zur aktuellen World-of-Warcraft-Erweiterung Legion liefern wir ein 148 Seiten dickes Kompendium mit Klassenguides, Instanz-Anleitungen und jeder Menge Hintergrundinfos zur Invasion der Brennenden Legion. Dazu gibt's ein klasse Poster für das Spielzimmer! Das GameStar-MMO-Sonderheft World of Warcraft: Legion – jetzt am Kiosk oder in unseren Magazin-Apps holen!



Willkommen, Elena!



Aufmerksame Nutzer unserer Website sind vielleicht schon mal auf den Namen Elena Schulz gestoßen. Elena schreibt seit über einem Jahr als freie Autorin News und Specials für uns, seit Anfang August gehört sie als Trainee fest zur Redaktion. Neben einem Herz für Indie-Spiele bringt Elena jede Menge SciFi-Nerdwissen mit, ideal für ihren aktuellen Stundenfresser No Man's Sky.