



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Hardware-Kontrastprogramm

Die Kollegen in unserer Hardware-Redaktion sind abgebrühte Burschen. Täglich basteln sie mit ruhiger Hand aus teurer Highend-Technik Testsysteme, der ewige Rüstungswettlauf der Grafikkarten bringt ihr Blut schon lange nicht mehr in Wallung. Diesen Monat waren die Jungs dann aber doch ein wenig aufgeregt. Denn da war zunächst mal Ryzen. Der neue AMD-Prozessor hat vielleicht einen etwas unglücklich gewählten Namen («Rüzen? Reizen? Riesen?«), technisch gibt es trotz mancher Kinderkrankheiten jedoch wenig auszusetzen. Den Test zum AMD Ryzen lesen Sie ab Seite 114. Dort drehen wir Intels CPU-Herausforderer durch die Benchmark-Mangel und verraten, ob sich ein Umstieg lohnt.

Mit großer Neugier haben wir auch den Start der neuen Nintendo-Konsole Switch beobachtet. Schließlich hat neue Konsolen-Hardware oft genug auch Auswirkungen auf uns PC-Spieler, wir erinnern uns noch lebhaft an die Leistungs-Bremsklötze Xbox 360 und PlayStation 3. Unser erstes Fazit in Sachen Switch: keine Gefahr! Vielmehr scheint sie eine ideale Zweitkonsole für PC-Besitzer zu sein. Am Ende kommt es aber ohnehin auf die Spiele an, und da hat Nintendo mit The Legend of Zelda: Breath of the Wild einen echten Hit im Repertoire. Beim Wertungs-Sammelportal metacritic.com rangiert das Spiel zum Redaktionsschluss bei bombastischen 97 Punkten, unsere GamePro gibt 94! Wenn Sie mehr über Nintendo Switch und Zelda wissen möchten legen wir ihnen unser Schwesternmagazin GamePro bzw. einen Besuch auf www.gamepro.de ans Herz.

Hardware-Zuwachs

Christoph Liedtke heißt unser neuer Mann in der Hardware-Abteilung. Er durfte in dieser Ausgabe bei der Ryzen-Teststrecke gleich richtig ran und hat sich auch sofort eins der Vorab-Testmuster der Nintendo Switch gekrallt. Studiert hat er »Technische Redaktion« und dabei gelernt, komplizierte Technik-Sachverhalte verständlich zu beschreiben – ideale Voraussetzungen für den Job bei uns! Willkommen, Christoph!



Ein Satz heiße Ohren

Kennen Sie den bösen Witz vom Radiogesicht? Also von Journalisten, die aufgrund ihres Aussehens besser im Radio aufgehoben wären als im Fernsehen? Solche Skrupel kennen wir zum Glück nicht, bei uns darf und soll jeder Kollege vor die Kamera, so lange er eine fachliche Einschätzung vermitteln kann oder eine spannende Meinung vertritt – schließlich kommt es auf den Inhalt an. Deshalb finden Sie auch auf dieser Heft-DVD (und auf www.gamestar.de) jede Menge Videos, in denen wir – ob gutaussehend oder nicht – vor der Kamera stehen.

Manchmal gibt es jedoch Themen, die den Rahmen eines Videos sprengen würden. Die man lieber ohne Kamera im kleinen Kreis bespricht, etwa beim Bier mit Kumpels oder mit den Kollegen in der Mittagspause. Für diese Fälle haben wir den GameStar-Podcast wiederbelebt! In den ersten Folgen reden die Kollegen Michael Graf, Dmitry Halley und Maurice Weber unter anderem über Entwicklerlügen und den perfekten Spielanfang.

Natürlich braucht ein vergleichsweise aufwändiges Angebot wie unser Podcast eine wirtschaftliche Basis. Während sich viele geschätzte Podcast-Kollegen mit Patreon-Kampagnen finanzieren, machen wir unsern Cast kurzerhand zu einem Bestandteil von GameStar Plus – zumindest teilweise. Jede zweite der wöchentlichen Folgen ist unseren Plus-Abonnenten vorbehalten, sie bekommen (ganz im Sinne unseres Premium-Angebots) für ihre Unterstützung mehr GameStar geboten. Doch egal ob Sie »nur« die 14-tägigen Gratisfolgen hören wollen oder als Plus-Abonnent jede Woche lauschen, Sie finden den GameStar-Podcast ab sofort unter www.gamestar.de/podcast.

Viel Spaß beim Lesen, Hören und Spielen!

Heinrich Lenhardt ist unser Mann für Außentermine im Nordwesten der USA, für die Titelgeschichte dieser Ausgabe haben wir ihn in die Nähe von Seattle zu Monolith geschickt. Dass er dort mehr gemacht hat, als mit dem Studiochef und den Entwicklern Kaffee zu trinken und zu plauschen, beweist sein großer Artikel zu Mittelerte: Schatten des Krieges ab Seite 22.

