



Markus Schwerdtel,  
Chefredaktion

# EDITORIAL

## Landung in der Normandie. Schon wieder?

# W

enn man schon länger am PC spielt, erinnert man sich gut an die Blütezeit der Weltkriegs-Shooter anfang der 2000er-Jahre. Medal of Honor, Call of Duty, Brothers in Arms und noch etliche »kleinere« Titel versuchten sich an der schwierigen

Aufgabe, die schrecklichsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs spielbar darzustellen. »Versuchten« deshalb, weil es am Ende eben doch meistens auf »normale« Ego-Action hinauslief. Zwar sind die Gefechte (für damalige Verhältnisse) klasse inszeniert, erzählt wird dann aber doch die immer gleiche Geschichte vom amerikanischen Helden, der Europa glorreich von den Nazis befreit. Für Zwischentöne oder kleine, menschliche Geschichten ist in den Spielen dieser Ära kaum Platz. Kein Wunder, dass wir das Weltkriegs-Genre relativ schnell satt hatten und Spiele mit aktuelleren Szenarien wie Modern Warfare mit offenen Armen empfingen. Doch auch der Zukunftskrieg ist irgendwann mal ausgereizt, Activision Blizzard kehrt mit Call of Duty: WW2 zu den Wurzeln der Serie zurück.

Und jetzt wird es spannend: Die Entwickler bei Sledgehammer Games versprechen nämlich für ihr Spiel eine Abkehr vom alten Schema. Klar, auch im neuen Call of Duty wird es brachial inszeniertes Geballer geben. Aber eben auch stille Szenen, in

denen die Soldaten beider Seiten ihre humane Seite zeigen. Wir haben bei unserem Termin mit den Entwicklern über diese neue, schwierig zu meisternde Herangehensweise an Weltkriegs-Shooter gesprochen. Herausgekommen ist ein Artikel der sowohl die Fakten zum Spiel als auch viele Hintergrundinfos enthält, sozusagen eine Mischform aus Vorschau und Report. Lesen Sie doch unsere Titelstory auf Seite 22 und sagen Sie uns danach Ihre Meinung dazu. Zum Beispiel in unserer Mini-Umfrage (nur eine Frage, versprochen!) unter [bit.ly/2pXz2o6](http://bit.ly/2pXz2o6)

### Die zweite Titelstory

Tatsächlich haben wir bei dieser GameStar-Ausgabe bis zuletzt gehadert: Machen wir nun Call of Duty: WW2 zum Titelthema? Oder vielleicht doch Mount & Blade 2: Bannerlord? Schließlich hatten wir weltexklusiv die Gelegenheit, direkt bei den Entwicklern in Ankara die Mittelaltersimulation anzuspielen. Unser fahrender Ritter Dimi kennt und mag bereits den Vorgänger, doch Bannerlord hat ihn noch mal neu für das Spielkonzept begeistert. Wie gut das riesige, nahezu komplett freie Rollenspiel inklusive Schlachten-Sandbox wird, lesen Sie ab Seite 36. Und wer durch Weltkriegs-Shooter und Ritterturniere erstmal die Nase voll von Geschichte hat, dem empfehlen wir die Tests zu Prey (Seite 48) oder The Surge (Seite 54), beide Spiele finden nämlich in der Zukunft statt. Und wer ganz, ganz weit in der Zeit reisen will, dem raten wir zu Warhammer 40.000: Dawn of War 3. Das ist obendrein eins der besten Echtzeit-Strategiespiele seit Langem. Egal ob Vergangenheit oder Zukunft, es gibt viel zu tun in diesem Spielefrühling 2017 – legen wir lieber mal los!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

### GameStar-Podcast

Nicht immer hat man Hände und Augen frei, um in Ruhe GameStar zu lesen, zum Beispiel im Auto, beim Rasenmähen oder Katze streicheln. Die Ohren haben dagegen fast immer Zeit, zum Beispiel um unseren neuen GameStar-Podcast zu hören. Alle 14 Tage (für Nutzer von GameStar Plus wöchentlich) gibt's eine neue Folge, in denen wir GameStar-Redakteure frei von der Leber weg über Themen plaudern, die uns beschäftigen – von den ersten Spielen unseres Lebens über die Faszination Warhammer bis hin zum mittlerweile nervigen Trend zu offenen Spielwelten. Einfach mal reinhören unter [gamestar.de/podcast](http://gamestar.de/podcast)

### GameStar-Sonderheft: Steam

Die Spiele-Schatzkammer: Valves Onlineplattform Steam ist ein Eldorado für Spieler. Hier warten 13.000 Spiele, jeden Tag kommen etwa 15 dazu. Wie soll man da den Überblick behalten, Schrottspiele aussieben und diejenigen finden, die genau zu einem passen? In unserem Steam-Sonderheft zeigen wir, wie Sie auf Steam das Beste für sich rausholen, geben Kauf Tipps für jeden Spielertyp, beleuchten die Hintergründe der Plattform – und stellen mit GOG.com eine Steam-Alternative vor, die nicht nur für Fans legendärer Spieleklassiker spannend ist.

Dazu gibt's ein schickes **Doppelposter** mit Motiven aus The Elder Scrolls: Skyrim und The Witcher 3 sowie die **Klassiker-Vollversionen** Das Schwarze Auge 1 + 2.

