



Markus Schwerdtel,  
Chefredaktion

# EDITORIAL

So böse, so gut!

**S**tellen Sie sich mal »Star Wars« ohne Darth Vader vor. Oder »Der Herr der Ringe« ohne Sauron. Oder »Game of Thrones« ohne Cersei Lannister. Langweilig, oder? Es ist nun mal so: In Filmen, Büchern und natürlich auch Spielen sorgt ein ordentlicher Bösewicht für Spannung und Fallhöhe. Er gibt dem Helden zum Glück einen Sinn. Doch während es in der Anfangszeit unseres Lieblingsmediums noch reichte, den Spieler mit der Anweisung »Der da ist böse, hau ihn um!« loszuschicken, setzen uns die Macher mittlerweile immer komplexere, vielschichtiger Bösewichte vor. Widersacher wie Jon Irenicus (Baldur's Gate 2) oder Pagan Min (Far Cry 4), mit denen uns am Ende sogar schon fast so etwas wie eine Hassliebe verbindet. Weil eben das Böse in Spielen eine so wichtige Rolle einnimmt, widmen wir diese Ausgabe sozusagen den Fieslingen, angefangen von den Kolumnen auf den Seiten 12 und 13 über unser Redaktions-Special zu liebenswürdigen Schurken (Seite 78) bis hin zu den großen Reports im Magazinteil. Dort analysieren wir zum Beispiel, was wahre Boshaftigkeit in Spielen überhaupt ausmacht (Seite 88) oder befragen Entwickler, wie sie das Böse in ihre Werke bringen (Seite 98). Wem das alles zu wild wird, dem empfehlen wir einen gepflegten Retro-Trip in die Entstehung von Ultima 7 (Seite 104).

## Ambitioniert, aber nicht utopisch

Die Titelstory dieser Ausgabe (Seite 20) widmen wir einmal mehr dem vielleicht größten und ambitioniertesten Spieleprojekt unserer Tage: Star Citizen. 1,8 Millionen Unterstützer haben

Chris Roberts und seiner Firma Cloud Imperium Games mittlerweile über 150 Millionen Dollar gegeben, damit das irrwitzig große Weltraumspiel endlich Realität wird. Und so wie es aussieht, ist das Projekt auf dem richtigen Weg dorthin. In Frankfurt sitzt mit Foundry 42 das vielleicht wichtigste der am Spiel beteiligten Studios. Denn hier laufen die Technikfäden zusammen, hier wird das riesige Universum gebaut. Beim Entwicklerbesuch haben wir deshalb auch unseren Hardware-Experten Nils Raetig mitgeschickt, der in seiner umfassenden Technik-Analyse (Seite 28) klärt, ob und wie der Engine-Motor von Star Citizen überhaupt funktionieren kann.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die E3 2017 schon lange vorbei. Deshalb widmen wir ihr auch nicht ganz so viel Platz wie in den letzten Jahren, sondern konzentrieren uns auf wenige Highlights wie Assassin's Creed Origins (Seite 38) oder Beyond Good & Evil 2 (Seite 42) sowie ausführliche Einschätzungen (Seite 36). Auf [www.gamestar.de/e3](http://www.gamestar.de/e3) gibt es die volle Packung. Die E3 markiert wie jedes Jahr auch den Beginn des Sommers und damit der Spiele-Trockenzeit. Wir nutzen diese release-arme Phase erneut, um ein paar Perlen nachzutesten, die übers Jahr hinten runtergefallen sind. Unter anderem lesen Sie in dieser Ausgabe Tests zur Prügelperle Brawlhalla (Seite 60) oder Redout (Seite 62), dem hervorragenden PC-Wipeout. Doch egal, ob Sie solche Geheimtipps nachholen oder einfach nur die Beute aus dem Steam-Summer-Sale abarbeiten, wir wünschen auf jeden Fall ...

viel Spaß beim Lesen und Spielen!

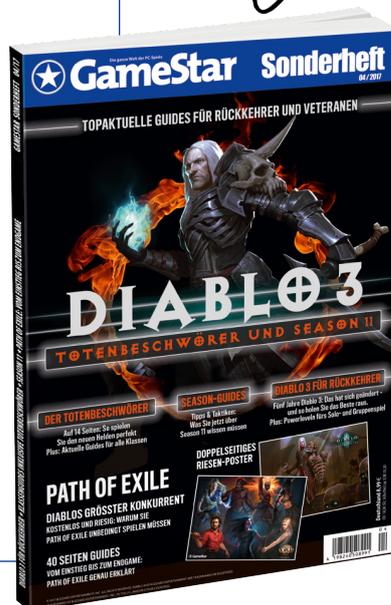
## GameStar-Sonderheft: Diablo 3

Der lang herbeigesehnte Totenbeschwörer ist endlich da! Wir haben alle Insider-Tipps rund um die neue Klasse und zur Season 11. All das und noch viel mehr gibt's im Sonderheft:

- 14 Seiten Profi-Guides zum Totenbeschwörer: Sets, Skillungen & Taktiken
- Diablo 3 für Rückkehrer: Lange nicht gespielt? Das hat sich alles geändert!
- Season-Guides: Alles was Sie über Season 11 wissen müssen!
- 40 Seiten Path of Exile: So knacken Sie das Epos
- XXL-Poster: Edle Artworks aus Diablo 3 und Path of Exile

### GameStar-Sonderheft:

Diablo 3 – jetzt am Kiosk oder direkt bestellen unter [www.gamestar.de/diablo3](http://www.gamestar.de/diablo3)



## Servus, Anita!

Wer in den letzten Jahren einen Brief oder eine E-Mail an uns geschrieben hat, dessen Anfrage ist auf dem Schreibtisch von Anita Thiel gelandet. Anita ist nämlich seit über 17 Jahren die Redaktionsassistentin von GamePro und GameStar. Beziehungsweise war, denn Anita verlässt uns leider, um sich neuen Aufgaben zu widmen. Wir danken Anita dafür, dass sie uns all die Jahre ausgehalten hat, und wünschen ihr viel Erfolg für die Zukunft! Schreiben dürfen und sollen Sie uns natürlich nach wie vor, Anitas Nachfolgerinnen Alexandra Lehner und Nicole Zeugner freuen sich genauso über Post!

