



Markus Schwerdtel,  
Chefredaktion

# EDITORIAL

Danke, danke, danke!

# W

ow, damit hatten wir echt nicht gerechnet! Unsere Jubiläumsausgabe letzten Monat war nicht nur supererfolgreich und schon nach wenigen Tagen an vielen Kiosken ausverkauft, sie hat uns auch viele, viele nette Glückwünsche von alten und neuen

Lesern beschert. Da waren Menschen dabei, die uns schon von Anfang seit 20 Jahren die Treue halten (Extra-Dankeschön!), aber auch viele »jüngere« und sogar etliche GameStar-Rückkehrer, die durch unseren TV-Spot auf das Jubiläum aufmerksam gemacht wurden. Manch Käufer hatte sogar schon so lange kein Spielemagazin mehr in der Hand, dass er Probleme mit dem Einlösen unserer Vollversions-Codes hatte – einfach, weil es bei seiner letzten GameStar-Ausgabe in den frühen 2000ern Steam & Co. noch nicht gab. Wir freuen uns jedenfalls über jeden einzelnen, der die dicke Jubiläumsausgabe gekauft hat. Schließlich haben wir sogar noch mehr Herzblut und Liebe reingesteckt, als ohnehin schon in jedes Heft fließt.

Einen Riesenspaß hatten wir auch bei den fünf »Jubiläums-Shows« in Hamburg, München, Köln (zweimal) und Berlin, bei denen altgediente GameStar-Gesichter sowie Freunde des Hauses (etwa Björn Pankratz von Piranha Bytes oder Multi-Entertainment-Talent Tommy Krappweis) über ihre GameStar-Erinnerungen plauderten. Es war uns ein besonderes Fest, bei den ausverkauften Veranstaltungen mit den Gästen und Besuchern 20 Jahre GameStar Revue passieren zu lassen.

Wir bedanken uns herzlich bei allen Gratulanten (egal, ob sie uns persönlich oder per Mail die Hand geschüttelt haben) und sind froh, eine so treue und aktive Leserschaft zu haben. Wir wissen, dass das nicht selbstverständlich ist und versprechen, auch in den nächsten 20 Jahren alles zu tun, damit GameStar spannend, unterhaltsam, nützlich und unabhängig bleibt.



Markus Schwerdtel, Johannes Roth, Tommy Krappweis und Petra Schmitz (v.l.n.r.) plaudern über 20 Jahre GameStar-Geschichte. (Foto: Roland Thaler)

## Teststress-Stresstest

Wer uns schon länger liest (siehe links), der ahnt schon, was jetzt für ein Text kommt. »So viele Spiele ... voller Testteil ... wer soll das alles spielen?« – so oder so ähnlich ist es Jahr für Jahr hier zu lesen. Stimmt ja, in dieser Ausgabe gibt es mit Mittelde: Schatten des Krieges (Seite 34), Total War: Warhammer 2 (Seite 56) oder Divinity: Original Sin 2 (Seite 66) und vielen weiteren großen Tests jede Menge zu lesen und folglich auch zu spielen. Nicht zu vergessen unsere große Vorabtest-Titelstory zu Wolfenstein 2: The New Colossus (Seite 20)! Und da sind Broken wie Assassin's Creed: Origins, The Evil Within 2, Call of Duty: WW2 oder die PC-Fassung von Destiny 2 diesmal noch gar nicht dabei. Wir werden uns jedenfalls ranhalten und all diese Titel durchspielen, um wie gewohnt umfangreiche und fundierte Tests zu liefern. Sei es nun im gedruckten Heft oder – in der Regel pünktlich zum Release – auf GameStar.de. Doch egal, wo ihr unsere Texte lest, wir wünschen auf jeden Fall

viel Spaß beim Lesen und Spielen!

# 20 JAHRE

## Sonderheft: GameStar History

20 Jahre GameStar sind nicht nur ein Grund zum Feiern, sondern auch für einen umfassenden Rückblick – nicht nur auf unsere eigene Geschichte, sondern auch auf die Spiele von vor 20 Jahren.

Schließlich war 1997 mit Titeln wie Fallout oder Age of Empires ein legendäres Spielejahr. Weil all das den Umfang einer normalen Ausgabe sprengen würde, gibt es ab dem 25.10. unser Sonderheft GameStar History am Kiosk bzw. unter [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop). Darin schreiben Veteranen wie Martin Deppe, Toni Schwaiger oder Michael Orth (ehemals Galuschka) über die frühen GameStar-Jahre und die zugehörigen Spiele. Wir liefern Tipps, wie man diese Klassiker auch heute zum Laufen bekommt und ergründen, warum manche Titel zu Klassikern wurden – und welche gefloppt sind. Dazu gibt's – für alle, die unsere Jubiläumsausgabe verpasst haben – das große Poster zur Geschichte der PC-Spiele.

**Das große Sonderheft GameStar History: Ab dem 25.10.2017 am Kiosk oder gleich bestellen unter [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop)**

## Servus Elena, ciao Julius!

Mit dieser Ausgabe verlassen uns leider zwei junge Kollegen, um ihr Glück in der großen weiten Welt zu suchen. Elena Schulz geht nach ihrer Trainee-Zeit bei uns zurück an die Uni und studiert Medieninformatik. Sie bleibt uns aber zum Glück als freie Autorin erhalten, in dieser Ausgabe stammt zum Beispiel der Test von Echo (Seite 76) von ihr. Julius Busch kennt man vor allem aus unseren Videos zur FIFA-Reihe oder zu GTA Online. Letzteres wird ihn vermutlich jetzt noch häufiger beschäftigen, er wechselt als PR-Mann zu Rockstar Games. Was dort niemand weiß: Julius soll in unserem Auftrag dafür sorgen, dass eine PC-Version von Red Dead Redemption 2 erscheint. Aber auch falls ihm das nicht gelingen sollte, wünschen wir Elena und Jules alles Gute für die Zukunft. Danke, ihr zwei!

