



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Verschmaufen verboten!

G

emütlich zu Hause einmümmeln, Tee trinken und dann melancholisch-verträumt in den trüben Herbstnebel hinausschauen? Nicht bei uns! Denn wie jeden Herbst geht es auf unseren Monitoren ordentlich rund. Die Blockbuster-Tests zu Call of Duty: WW2 (Seite 62),

Assassin's Creed: Origins (Seite 54) oder Destiny 2 (Seite 82) haben uns diese Ausgabe ordentlich auf Trab gehalten. Für Wolfenstein 2 (Seite 76) hat unser Tester Phil Elsner eine Nachschicht in der Redaktion eingelegt, damit der Artikel rechtzeitig fertig wird. Danke, Phil! Zu den Blockbuster-Tests kommen noch etliche kleinere, aber nicht minder interessante Titel wie die Hüpfspiel-Geduldssprobe Cuphead (Seite 86).

Ganz besonders freuen wir uns aber, mit der Titelstory dieser Ausgabe den Vorabtest von Spellforce 3 liefern zu können. Schließlich ist das ehrgeizige Projekt der Münchner Entwickler Grimlore einer der Hoffnungsträger des Echtzeitstrategie-Revivals. Und wie wir nach vielen, vielen Stunden mit der fast fertigen Version sagen können: zu Recht!

Damit wir bei all der Stubenhockerei nicht zu viel vom echten Leben verpassen, sind wir natürlich auch mal vor die Tür gegangen. Und in den Zug eingestiegen und nach Frankfurt gefahren, denn dort fand mit der CitizenCon 2017 Chris Roberts' Hausmesse zum Thema Star Citizen statt. Einmal mehr haben uns Risikobereitschaft und Erfolgswille von Roberts und seinem Team beeindruckt. Falls jemand dieses Mammutprojekt wirklich stemmen kann, dann wohl Cloud Imperium Games. Wenn es doch nur endlich mal Neuigkeiten zu Squadron 42 gäbe oder wenigstens Update 3.0 schon draußen wäre. So oder so: Alle Infos von der CitizenCon 2017 und aus unserem langen Gespräch mit Chris Roberts gibt's ab Seite 46.

Es kann nur einen geben

Erinnert sich noch wer an den Film »Highlander« mit Christopher Lambert als unsterblichem Schwertkämpfer, der zum exzellenten Soundtrack von Queen seine Widersacher köpft? Sein Motto »Es kann nur einen geben!« passt genau auf das rasend erfolgreiche Genre der Battle-Royale-Spiele, das aktuell mit Playerunknown's Battlegrounds einen Popularitäts-Höhepunkt erreicht. Dabei ist das Jeder-gegen-jeden-Spielprinzip nicht neu, Titel wie H1Z1 oder der PUBG-Vorgänger ArmA: Battle Royale lassen uns schon länger auf Leben und Tod gegeneinander antreten. Spannend ist aber, wie PUBG-Erfinder Brendan Greene die bestimmenden Elemente des Genres in Playerunknown's Battlegrounds wohlkalkuliert mixt. Wir haben mit Greene gesprochen und erklären die Faszination von Battle Royale (Seite 30). Dazu gibt's fundierte Hintergründe über die Wurzeln des Genres (Seite 38) sowie die besten PUBG-Alternativen (Seite 44). Interessanter Lesestoff, selbst wenn man mit den Multiplayer-Ballereien eigentlich nichts am Hut hat. Doch egal, ob ihr euch im Internet mit anderen Spielern messt oder doch lieber auf Solopfad wandelt, wir wünschen

viel Spaß beim Lesen und Spielen!
Markus Schwerdtel

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 jetzt unser Sonderheft GameStar History am Kiosk bzw. unter 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: Jetzt am Kiosk oder gleich bestellen unter www.gamestar.de/shop

