

Editorial

164
Seiten!

WHO IS WHO

Malte Witt • Fabian Siegmund • Heiko Klinge • Martin Le • Michael Trier
Julian Freudenhammer • Petra Schmitz • Tom Loske • Michael Graf • Sebastian Klix
Florian Klein • Daniel Matschijewsky • Isa Stamp • Daniel Visarius

Exklusivität und Verschiebungen

Große Themen und große Spiele machen Veränderungen nötig

Was ist nur mit diesem Jahr los? Bisher hat sich im noch blutjungen Spielejahr 2012 mehr getan als sonst in drei der traditionell themenschwachen Nachweihnachts-Saisons zusammen. Wie in der letzten Ausgabe angekündigt verspricht 2012 sich immer mehr zu einem Premium-Jahrgang für Spiele aller Art (dicke Blockbuster und innovative Indiegames) zu entwickeln. In dieser GameStar-Ausgabe informieren wir Sie exklusiv über gleich drei der wirklich großen Titel, ohne die Indie-Ecke zu vernachlässigen.

So wurde über **Max Payne 3** viel spekuliert, echte Fakten waren bisher aber Mangelware. Umso stolzer sind wir, als erstes Magazin der Welt die PC-Version der bei den Fans umstrittenen Fortsetzung ausführlich getestet zu haben. Lesen Sie, warum wir nach unserer Begegnung mit dem neuen Schmerzens-Maxe davon überzeugt sind, dass **Max Payne 3** das Zeug hat, der bisher beste Teil der Serie zu werden. Damit diese Geschichte überhaupt in diesem Heft erscheinen konnte (übrigens noch vor den nationalen und internationalen Internetseiten), mussten wir den Redaktionsschluss etwas nach hinten schieben, sodass unsere Abonnenten diese Ausgabe frühestens montags im Briefkasten vorgefunden haben. Wir bitten um Verzeihung, sind aber davon überzeugt, dass es sich lohnt, auf solche Themen in Ausnahmefällen zwei Tage zu warten.

Zumal durch die Verschiebung noch ein anderes Thema möglich wurde: **Mass Effect 3** haben wir komplett durchgespielt, die fertige Playstation-3-Version erreichte uns ultraknapp vor dem Redaktionsschluss. Woraufhin wir sie gleich mal dem mit jeder Menge Vorfriede und drei Kannen Kaffee aufgepumpten Kollegen Matschijewsky in die Hand drückten. So konnte er schon mal vorab den großartigen Abschluss einer großartigen Trilogie auf der Konsole erleben. Details und die abschließende Wertung der PC-Version reichen wir in der nächsten Ausgabe sowie pünktlich zum Release auf GameStar.de nach. Da war es schon fast zu viel des Redakteursglücks, dass wir an diesem Wochenende auch noch in die Presse-Beta zu **Guild Wars 2** eintauchen konnten – ein Abstecher, der sich gelohnt hat.

Kunden der GameStar mit nur einer DVD werden sich wundern, warum diesmal keine Vollversion beiliegt. Die Antwort ist simpel: Weil moderne Spiele immer größer werden, unsere aktuelle Vollversion **Divinity 2: Ego Draconis** etwa nimmt eine komplette Doppel-DVD ein – da passt nicht mal mehr ein Video drauf. Also müssen wir unsere redaktionellen Videos und Serien wie »Die Redaktion« zunehmend als journalistische Grundversorgung auf die Standard-DVD schieben und Extras wie solch große Spiele auf den zweiten Datenträger der GameStar-XL-Variante (enthält eine zweite Dual-Layer-DVD für nur 80 Cent mehr) brennen. Das lohnt sich aber auch: Wer **Skyrim** schon durch hat und die Zeit bis **Mass Effect 3** überbrücken möchte, bekommt mit **Divinity 2** unterhaltsames Heldenfutter für die nächsten Wochen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen in diesem großartigen Spielwinter,

Ihr GameStar-Team

GameStar MMO 03/2012
Alles zu **SWTOR**! Taktiken und Hardmode-Tipps zu Karaggas Palast. Klassenguides sowie Anleitungen zu Datacron, Crew-Fähigkeiten, Top-Items und den besten Skillungen. Dazu 44 Seiten **WoW**-Klassenguides, dazu Todesschwinge-Hardmode und alles über Mists of Pandaria. Jetzt am Kiosk!



Smartphones und Tablets sind die Zukunft! Sagen alle. Was genau steckt hinter der Mobilmachung? Wir fragen die, die es wissen müssen: Entwickler und Marktkenner. Außerdem erfahren wir von Dædalic, wie große Adventures entstehen u.v.a.
Ihr Backstage-Pass für die Spielebranche: Making Games Magazin!