

Editorial



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



GameStar MMO 04/2012
Über 60 Seiten Guides zu **SWTOR**: Wie Sie heroische Flashpoints bestehen und alle Datacrons finden. Dazu 42 Seiten Guides zu **WoW**: So optimieren Sie Ihren Schaden und reiten den Zwilichtboten. Plus: Alles über **Guild Wars 2**. Jetzt am Kiosk!



Ganz frisch aus der Druckerei: unser großes **Premium-Sonderheft zu Mass Effect 3!** Randvoll mit allen Infos, Hintergründen und ausführlichen Guides zur optimalen Charakterentwicklung, den Begleitern, den Enden, dem Rufsystem, Haupt- und Nebenquests und, und, und ... Gibt's an jedem Kiosk oder unter GameStar.de/m3.

Erfolg in Serie

Von feinen Fortsetzungen – und hochkarätigen Neuzugängen

Insgesamt 40 Test- und Vorschau-Seiten widmen wir in dieser Ausgabe – nein, nicht dem schon wieder umgemodelten Charaktersystem von **Diablo 3**, darüber kann sich Michael Graf auch gut auf zwei Seiten aufregen (Seite 14). Die 40 Seiten beschäftigen sich vielmehr mit Fortsetzungen aller Art. Okay, das ist ungefähr so überraschend wie die Nachricht, dass Electronic Arts einen Karten-DLC zu **Battlefield 3** strickt (Seite 8). Fortsetzungen gehören schließlich schon seit den 70ern untrennbar zum Spieleralltag, Veteranen mögen sich erinnern: Damals quetschte Atari mit eklatant einfallsreichen Nachfolgern wie **Quadropong** und **Pin-Pong** auch noch den letzten Münzeinwurf-Cent aus dem Arcade-Kassenschlager **Pong**. Doch Fortsetzung ist nicht gleich Fortsetzung: Im Report »Das Gesetz der Serie« (Seite 106) räumen wir mit dem antiken Vorurteil auf, Nachfolger seien immer nur einfallslose Schnellschüsse aus der Geldscheffel-Kanone, und analysieren stattdessen, was eine gute von einer schlechten Fortsetzung unterscheidet.

Apropos gute Fortsetzungen: Unsere Titelgeschichte widmen wir **Assassin's Creed 3** (Seite 16), das zwar ebenfalls eine Serie fortführt, sich aber mit spielerischen Neuerungen, einem frischen Helden (Ezio ist im wohlverdienten Ruhestand) und einem spannenden Szenario von den Vorgängern abhebt. Im Preview-Teil geht's mit vielversprechenden Fortsetzungen weiter: Unter anderem berichten wir, wie Electronic Arts mit **Medal of Honor: Warfighter** (Seite 26) die Scharte des uninspirierten Vorgängers auswetzen will und ob NCsoft mit **Guild Wars 2** (Seite 30) tatsächlich die Online-Revolution gelingt. Im Testteil werfen wir nach dem Vorabtest in der letzten Ausgabe den abschließenden, sechsseitigen Wertungsblick auf **Mass Effect 3** (Seite 56) und kommentieren dessen kontrovers diskutiertes Ende, außerdem testen wir mit **Shogun 2: Fall of the Samurai** das erste **Total War**-Addon, das größer und besser ausfällt als sein Hauptprogramm.

Angesichts dieser hochkarätigen Nachfolger mag man vermuten, dass neue Spielnamen einen schweren Stand haben. Denkste: Um das schicke Korea-MMO **TERA** (Seite 36) kümmern wir uns ebenso wie um den **Minecraft**-Shooter **Brickforce** (Seite 48) sowie die Indie-Glanzlichter **Vessel** (Seite 68) und **Stacking** (Seite 78). Ebenfalls ans Herz gelegt sei Ihnen unsere Liste der interessantesten Spiele-Neuzugänge im Jahr 2012 (Seite 108). Gerade die unabhängige Entwicklerszene bringt immer mehr wundervoll originelle Titel hervor, die sich immer weniger vor ihren Vollpreis-Rivalen verstecken müssen. Ebenfalls nicht verstecken muss sich eine weitere Kreativszene: die Modder. So feilen zahllose Hobbybastler aus aller Welt derzeit an **Skyrim**, um den Rollenspiel-Koloss noch größer, noch schöner, noch faszinierender zu machen. Wir stellen die besten **Skyrim**-Mods vor (Seite 86) und erklären, wie Sie bei der Installation Stolperfallen umgehen. So bleibt Ihr **Skyrim** länger frisch – bis Bethesda eine Fortsetzung ankündigt, dürfte es ja noch dauern.

Viel Spaß beim Lesen, Spielen und Modden,

Ihr GameStar-Team