



Heiko Klinge, Chefredakteur

EDITORIAL

Der Segen des zweiten Teils

Es ist an der Zeit, ein Loblied auf etwas zu singen, das auf den ersten Blick nur wenig sexy klingt: den zweiten Teil. Natürlich wollen wir alle lieber frische Spielideen als alten Wein in neuen Schläuchen. Aber wer genauer hinschaut, der erkennt, dass viele Spiele erst beim zweiten Teil ihr volles Potenzial ausschöpfen konnten. Das erste Warcraft war nur wenig mehr als ein Dune im Fantasy-Szenario, den internationalen Durchbruch schaffte Blizzard erst mit dem zweiten Teil. Natürlich war auch das erste Witcher bereits ein gutes Rollenspiel, aber erst The Witcher 2 fühlte sich wirklich rund an. Nur Ausnahmen? Von wegen, wir könnten ewig so weitermachen: Denken Sie nur an Civilization 2, Baldur's Gate 2, Diablo 2 oder Age of Empires 2 – allesamt Meilensteine der Spielegeschichte!

Meisterwerk im zweiten Anlauf?

Wo liegt dieser besondere Zauber des zweiten Teils? Nun, eine geniale Idee reicht zwar meistens schon aus, um daraus ein sehr gutes Spiel zu machen. Ihr volles Potenzial kann die Idee aber häufig erst dann entfalten, wenn ihre Schöpfer gelernt haben, sie mit all ihren Möglichkeiten zu erforschen und auszugestalten. So ließ bereits das erste Assassin's Creed erahnen, wie viel Spaß es machen kann, sich wie ein echter Attentäter zu fühlen. Nur verflog dieser Reiz eben relativ schnell, weil sich jedes Attentat nahezu gleich spielte. Die Entwickler erkannten und behoben dieses Problem, fügten ihrer Open World ebenso spannende wie abwechslungsreiche Missionen hinzu und machten Assassin's Creed 2 so zum Meisterwerk und für viele bis heute besten Teil der Serie.

Warum wir Ihnen so viel von Assassin's Creed erzählen? Weil uns beim Spielen von Dishonored vor rund dreieinhalb Jahren ein ähnliches Gefühl beschlich. Enorme spielerische Freiheit, ein faszinierendes Szenario, dazu eine spannende Mischung

aus Action-, Schleich- und Rollenspiel: Alle Zutaten für ein Meisterwerk waren eigentlich vorhanden, aber es wirkte damals eben noch nicht perfekt abgeschmeckt. Umso gespannter war Dimi, als er für unsere Titelstory nach Lyon zu den Arkane Studios reiste, um dort erstmals Dishonored 2 in Aktion zu erleben. Warum er mit leuchtenden Augen zurückkehrte und Dishonored 2 im besten Sinne des Wortes ein typischer zweiter Teil werden könnte, lesen Sie ab Seite 20.

Vollversion vs. Videos

Wie immer haben wir uns bemüht, für Sie das Bestmögliche in 132 Seiten GameStar zu packen. Das gilt natürlich ebenso für unsere DVD. Nur sind uns da diese Ausgabe leider ein wenig die Hände gebunden, weil allein unsere Vollversion fast 7,2 Gigabyte wiegt, was nur noch Platz für gerademal drei redaktionelle Videos lässt. Wer gerade die GameStar XL mit zwei DVDs in den Händen hält, bekommt immerhin noch 18 Videos. Aber auch das war natürlich schon mal mehr. Besserung ist angesichts stetig größer werdender Vollversionen nicht in Sicht. Im Gegenteil.

Dieses Problem wollen wir lösen, und zwar im Sinne unserer Leser. Was erwarten Sie von einer GameStar-Heft-DVD? Wie wichtig sind Ihnen noch Vollversionen? Würden Ihnen auch ein Download-Key reichen? Unter **GameStar.de/Umfrage** können Sie diese und andere Fragen bis zum 10. Juni beantworten und so die Zukunft der GameStar-DVD mitgestalten. Wir sind gespannt auf Ihre Meinung!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge

Mach's gut André!



Dies ist die letzte Ausgabe, an der unser Video-Chefredakteur André Peschke mitgewirkt hat, der sich nach drei Jahren GameStar in neue Abenteuer stürzen möchte. Tschüss André und danke für alles, wir werden dich vermissen!

Kein Stellaris-Test?



Weil Paradox leider erst sehr spät eine Version zuschicken konnte, hat es der Test von Stellaris nicht mehr in diese Ausgabe geschafft. Was Micha vom Weltall-Strategiespiel hält, lesen Sie dann im nächsten Heft. Oder auf GameStar.de.