



Michael Graf, Chefredaktion

EDITORIAL

Die Rückkehr der Lieblingsschokolade

Einige Spiele sind wie meine Lieblings-Schokoladensorte: Ich sollte sie nicht in Reichweite haben, denn mit der Selbstkontrolle ist es dann nicht weit her.« Das schrieb Heinrich Lenhardt einst in der PC Player über Civilization 2 – vor über 20 Jahren. Und es stimmt bis heute. Denn die Civilization-Serie mag zwar gerade ihren 25. Geburtstag feiern – aber alt? Nein, alt ist sie nie geworden. Im Gegenteil, das 2010 erschienene Civilization 5 ist das erfolgreichste von allen, laut Steamspy besitzen es fast neun Millionen Menschen. Nun kommt endlich Civilization 6, bei dem sich erneut die Gretchenfrage stellt: Was will der Entwickler Firaxis noch groß ändern? Die Menschheitsgeschichte ist eben die Menschheitsgeschichte. Sollte man denken. Doch der neue Chefdesigner Ed Beach hat nicht nur die Ärmel hoch-, sondern auch vieles umgekrempelt. Was hinter den Neuerungen steckt, und warum wir's kaum erwarten können, nach einer 60-Runden-Demo weiterzusiedeln, das berichten wir in unserer Titelstory zu Civ 6. Die stammt übrigens von Heinrich Lenhardt. Wenn schon Tradition, dann richtig.

Alles Gute, Civilization!

Und wenn schon feiern, dann ebenfalls richtig: Zum 25. Civilization-Jubiläum veröffentlichen wir ein GameStar-Sonderheft, in dem wir der Serie auf 148 Seiten huldigen und beispielsweise

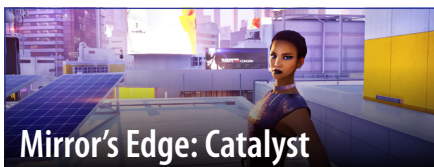
das Community Patch Project vorstellen, eine Mod, die Civilization 5 teils komplett umkrempelt – wer sagt denn, das dürfe nur Ed Beach? Dazu gibt's Guides, Multiplayertaktiken, generell alles zur Faszination von Civilization und ein Poster! Am Kiosk ist die Sonderausgabe ab dem 15. Juli erhältlich, außerdem lässt sie sich schon jetzt unter gamestar.de/civ vorbestellen.

Tests vs. alles andere

Heftemachen könnte so einfach sein: Nach vier Wochen drucken wie einfach alle angesammelten Tests aus, leimen sie zusammen und stellen das Ganze an den Kiosk. So machen wir's aber nicht. Denn wir wollen eben nicht nur Test an Test reihen, sondern das schönste Hobby der Welt in all seiner Vielfalt abbilden: mit Reportagen, Retro-Artikeln, Kolumnen, Previews (Watch Dogs 2!) und auch mal einer Filmkritik zu Warcraft: The Beginning. Manch älterer Test schafft es deshalb nicht ins Heft – etwa der von Homefront: The Revolution. Dieses Schicksal teilt auch manch neuer Test, wenn das Testmuster zu spät eintrifft und die Ausgabe bereits voll ist – so geschehen bei Mirror's Edge: Catalyst und Sherlock Holmes: The Devil's Daughter. Weil wir Ihnen diese drei Tests aber nicht vorenthalten wollen, fassen wir unsere Urteile an dieser Stelle kompakt zusammen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Michael Graf



Mirror's Edge: Catalyst

Das neue Mirror's Edge lässt uns durch eine offene Stadt klettern und springen, was sich wieder herrlich flüssig anfühlt. Die Story wird sogar besser erzählt als im ersten Teil. Bei den spielerischen Neuerrungen hat sich Dice jedoch verrannt: Sammelaufgaben und aufgesetzte Talentbäume passen nicht zum Spiel und wirken wie aus der Fibel für 08/15-Open-World-Titel. Da hätte Dice lieber das Parkour-Gefühl weiter verfeinern sollen. Einzigartig ist Catalyst dennoch.



Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

Nach dem herausragenden Vorgänger Crimes and Punishments lässt der Entwickler Frogwares den Meisterdetektiv diesmal quasi das Ableben seiner eigenen Spieleserie untersuchen. Denn wie Sherlock am Reichenbachfall macht The Devil's Daughter einen Schritt in die falsche Richtung. Zwar gibt's auch einige gelungene Ermittlerrätsel, vor allem aber nervtötende Quick-Time-Events, eine unlogische Story, lahme Fälle und hölzerne Dialoge. Das hat Sherlock nicht verdient!



Homefront: The Revolution

Auch im zweiten Homefront bekämpfen wir als US-Guerillero nordkoreanische Besatzer, was der Shooter sehr stimmungsvoll inszeniert. Auch der Mix aus Erkunden und Schleichen weiß zu gefallen. Nur fertig ist er nicht. Denn Homefront fehlt nicht nur Fein-, sondern sogar Grobschliff. So strecken nervige Pflicht-Sammelaufgaben die Kampagne, und Schießereien spielen sich wegen der schlappen KI und des mangelnden Trefferfeedbacks unbefriedigend. Da wäre mehr drin gewesen.

