



GameStar 10/2008

Herzlichen Glückwunsch, liebe Leser!

Making Games

Ab sofort trägt unser erfolgreiches Entwicklermagazin /GameStar/Dev den neuen Namen **Making Games Magazine** – die Qualität bleibt die gleiche. In der Titelstory dreht sich diesmal alles um Qualitätssicherung, dazu gibt's unter anderem Praxisartikel zu Cel-Shading-Grafik, Motivation durch Emotion und Projektrettung im Katastrophenfall.



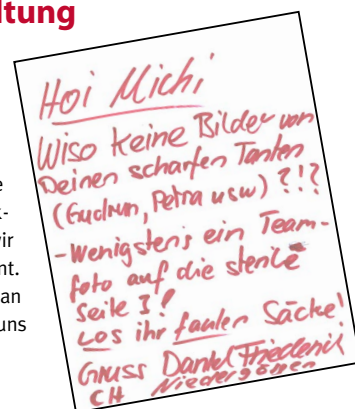
GameStar WoW Kompendium 2/08

Haben Sie sich auch schon gefragt, welche Quests Sie in den Instanzen von World of Warcraft verpasst haben? Quälen Sie sich nicht länger, wir geben Ihnen die Antworten! Im neuen **WoW Kompendium** haben wir auf 280 Seiten alle Quests zu 45 Instanzen zusammengetragen. Hier finden Sie Namen, Missionsziele und alle Belohnungen in der Übersicht. Das Kompendium »Instanzen-Quests« gibt's ab dem 29. August für 6,99 Euro am Kiosk oder unter www.gamestar.de.



11 Jahre GameStar – 11 Jahre Lesermittgestaltung

Wir freuen uns! Darüber, dass Sie nach nunmehr elf Jahren GameStar und weit über 25.000 Seiten Spieleberichterstattung der besonderen Art so unvermindert den Kontakt zu uns suchen. Wir erhalten Monat für Monat jede Menge kritische, konstruktive und vor allem herzerfrischend originelle Leserbriefe. Und längst nicht nur per E-Mail, wie das nebenstehende Beispiel zeigt. Es demonstriert auch, wie Sie den Kurs von GameStar mitbestimmen, indem Sie uns Ihre Meinung sagen und uns Ihre Wünsche mitteilen. Dazu gratuliert Ihnen die Redaktion, denn Sie sind ein entscheidender Bestandteil unseres Heftes. So haben wir – weil Sie das forderten – gemeinsam die Erotik-Werbung aus dem Heft verbannt. Und so ist – weil Sie das wünschten – nun das Team-Foto zurückgekehrt. Danke an Daniel Friedrich für den plakativen Anstoß – »faule Bande« lassen wir nicht auf uns sitzen! Lassen Sie uns die nächsten elf Jahre angehen – wir freuen uns drauf.



Der gothische Knoten

Ja, wir wissen's: Eigentlich heißt es »Der gordische Knoten«, und gemeint ist der Knoten des Königs Gordios aus der griechischen Antike, der seine Kutsche unlösbar mit den Zugtieren verbinden sollte. Sprichwörtlich steht diese untrennbare, verschlungene Verbindung für ein schwieriges Problem, welches ohne einen energetischen Kraftakt kaum zu lösen ist. In der Welt der PC-Spiele finden wir beim Phänomen **Gothic** gerade eine ähnlich vertrackte Ausgangssituation vor, denn gleich drei (Konkurrenz-)Projekte fußen auf der wichtigsten deutschen Rollenspiel-Serie. Wir waren vor Ort bei den Entwicklern von **Gothic 4**, das inzwischen **Arcania: A Gothic Tale** heißt, und haben uns die sehr frühe Version des Spiels zeigen lassen. Gleichzeitig glühten alle Kommunikationsdrähte zu Piranha Bytes: Die **Gothic**-Erfinder kündigten ihren neuen Titel **Risen** an – ist auch das ein **Gothic**-Nachfolger, nur aus rechtlichen Gründen unter anderer Flagge? Und was ist mit dem **Gothic 3**-Addon **Götterdämmerung**? Infos und Fakten finden Sie exklusiv in unserer Titelgeschichte.

Unseren Abonnenten spendieren wir diesen Monat ein fantastisches Cover-Artwork des Action-Rollenspiels **Sacred 2**. Damit die **Gothic**-Fans unter den Stammlesern auch zu ihrem Recht kommen, haben wir das Motiv des Kiosk-Umschlags als großformatiges Poster beige-packt. Auf der Rückseite grüßt auf vielfachen Wunsch der Vault Boy aus der **Fallout**-Reihe.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team