



Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02, Fax: -501
www.idgmedia.de

Geschäftsführer
André Horn
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die
Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG
Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications
Media AG, München, die 100%ige Tochter der International
Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand
York von Heimbürg, Keith Arnot, Pat Kenealy
Aufsichtsratsvorsitzender
Patrick J. McGovern

Redaktion
IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur
Stellv. Chefredakteur
Leitender Redakteur
Michael Trier (verantwortlich)
Christian Schmidt
Daniel Visarius

Redaktion
Franz Philipp Dubberke (Trainee), Michael Graf,
Florian Klein, Heiko Klinge, Fabian Lein (Praktikant)
Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Christian
Schneider (Praktikum), Fabian Siegismund, Hendrik Weins
Gunnar Lott

Director of Online and New Business
Online
Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Cedric Borsche (Praktikum),
Christian Merkel, Michael Obermeier

Medien-Produktion
Toni Schwaiger (Ltd.), David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck,
Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin,
Christian Rothenfuß (Praktikum)

Ressortleitung Layout und Grafik
Sigrun Rüb
Layout und Grafik
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl
Special Projects
Dirk Steiger (Ltd.),
Stefanie Kautschor, Nino Kerl, David Englimeier (Praktikant)
Isa Stamp, Anita Thiel, Christine Freise
Redaktionsassistentin
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Daphne Cisneros,
Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger,
Eva Zechmeister, Paul Krügel, Knut Gollert

Abonnement
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen,
Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice
ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €),
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
XL-Version (2DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €),
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Aus-
land). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe
möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 31 17 04
ISSN Nummern
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland
Assistentin
Anschriff der Redaktion
Josef Kreitmair (-243)
Melanie Stahl (-738)
B2B/Kundenmanagement
Stefan Rörig (Ltg.) (-722), Manuela Eue (-156)
Vertriebsmarketing
Matthias Weber (Ltg.) (-154),
Ines Pariente (-506), Stefanie Kusseler (-451)
Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon: 089 / 31 906-0, Fax: -113
E-Mail: mzv@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage
(IVW Q 3/2008): 173.628 verkaufte Hefte
Online-Reichweite (IVW 10/2008)
28.949.515 Page Impressions
4.683.625 Visits

ACTA AWA 2008 
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung in Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der
Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen
Anzeigenleiter (verantwortlich)
Dirk Heib (-730)
Stellv. Anzeigenleiter (Print)
Klaus Maurer (-673)
Stellv. Anzeigenleiter (Online)
Carsten Rauh (-671)
Junior Account Manager
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -99670
Digitale Anzeigenannahme
Andreas Mallin (-603), Andreas Frenzel (Ltd.) (-239)
IDG Global Solutions
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Anzeigenpreise
Es gilt die Preisliste Nr. 12 vom 1.10.2008.
Zahlungsmöglichkeiten
Deutsche Bank München, Konto-Nr.: 668 868 300, BLZ: 700 700 10
Erfüllungsort, Gerichtsstand
München

Produktion, Rechtliches
Produktionsleitung
Heinz Zimmermann
Druck und Beilagen
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,
Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright
Layout-Entwurf
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
H2DESIGN.de

Fotos
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernom-
men. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen,
insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schrift-
liche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheber-
recht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung
der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung
des Verlages unzulässig.

Haftung
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung
nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines
eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer
freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-
DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der
DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem
eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

Am
Kiosk erscheint
GameStar 03/2009
am 28. Januar.
Vorab-Infos: www.gamestar.de

Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo



Preview: Operation Flashpoint 2

Wir reisen erneut nach England, um bei Codemasters einen genauen Blick auf den offiziellen Nachfolger der bisher besten Militärsimulation zu werfen. **Operation Flashpoint: Dragon Rising** will dem Vorgänger in Sachen Realismus in nichts nachstehen. Im Gegenteil, allein die fortschrittliche Grafik der hauseigenen Ego Engine dürfte dafür sorgen, dass der fiktive Krieg auf einer fiktiven Insel im Japanischen Meer erstaunlich echt aussieht. Ob diese Perfektion bei der Optik endet oder nicht, bringen wir für Sie in Erfahrung.



Test: F.E.A.R. 2: Project Origin

Im Nachfolger des Grusel-Shooters von 2005 soll unsere Beziehung zu Alma erwachsener werden. Inwieweit man gegenüber diesem mordlustigen Mädchen anderes empfinden kann als Furcht, finden wir im Test von **F.E.A.R. 2: Project Origin** heraus.



Test: Herr der Ringe: Die Eroberung

Pandemic hat die Multiplayer-Schlachten von **Star Wars: Battlefront** ins **Herr der Ringe**-Universum übertragen. Wir kämpfen im Test von **Herr der Ringe: Die Eroberung** für Gondor und Sauron. Und sind gespannt, ob wir Zwerge werfen dürfen.



Preview: Anno 1404

Groß, größer, **Anno 1404**. Die Reihenfolge stimmt, denn Related Designs will die Metropolen des nunmehr vierten Teils der Aufbau-Serie gigantisch anlegen. Wir probieren beim Entwickler aus, wie pompös eine Stadt des Morgenlands werden kann – mit Hilfe des überarbeiteten Wirtschaftssystems.

Die neue Hardware-Generation

Gleich zwei große Neueinführungen stehen im Januar an: AMD wird seinen generallüberholten Phenom II X4 gegen Intels aktuelle Core-Prozessoren stellen. Das Machtgefüge könnte sich dann erstmals seit Jahren wieder verschieben. Und Nvidia rüstet seine Geforce-GTX-Serie auf – eventuell auch mit einer sündteuren Zwei-Chip-Platine.



Welches MMO kann World of Warcraft schlagen?

Laut offizieller Blizzard-Angaben liegt die Zahl der aktiven **World of Warcraft**-Spieler derzeit bei elf Millionen. Wir schauen uns das Massenphänomen genauer an, analysieren den Erfolg, vergleichen es mit anderen aktuellen Online-Rollenspielen und geben einen Ausblick auf kommende potenzielle Kracher.