



GameStar 03/2010

Das geht ja gut los!

Rollenspiel-Chancen

Na, das Jahr fängt doch gut an! Zumindest für Rollenspieler. Denn mit **Mass Effect 2** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** schmücken diese Ausgabe gleich zwei umfangreiche Tests von sehr guten oder sogar herausragenden Vertretern ihrer Zunft – das kann gerne so weiter gehen. Wobei besonders **Mass Effect 2** auf eindrucksvolle Weise demonstriert, was wir von PC- und Videospielen in Sachen Dramaturgie und Dialogqualität noch erwarten können. Wir hoffen, das wird ein neuer Trend. Denn hier wartet eine Chance für Spieleentwickler, auch abseits aufwändiger und teurer Grafikeffekte echte, tiefe Fortschritte zu erzielen und Stagnation zu überwinden. Zudem untermauern solche Fortschritte den immer wieder geäußerten Anspruch der Spielebranche, ihre Produkte gleichberechtigt neben Filmen und Büchern als Kulturgut zu verstehen.

Damit Sie wissen, worauf Sie sich in den nächsten zwölf Monaten im Bereich Rollenspiele noch alles freuen können, stellen wir in dieser GameStar die wichtigsten kommenden Highlights und einige interessante Geheimtipps vor.

Technik-Chancen

Auch auf technischer Seite deuten alle Anzeichen auf ein prachvolles Jahr hin. Schon meldet unser Hardware-Labor die ersten Böen des in diesem Frühjahr bevorstehenden Geforce-Sturmes auf die Radeon-Konkurrenz, die mit einigen Monaten Technik-Vorsprung zur Zeit noch ganz gemütlich und allein im DirectX-11-Lager biwakiert. Wir stellen Ihnen schon in diesem Heft ausführlich die kommende **Geforce GTX 380** mit DirectX 11 vor, analysieren die offiziellen Informationen und geben einen Ausblick auf die zu erwartende gewaltige Leistung dieser neuen Grafikkartengeneration.

Das besondere 2010: Erstmals wird die aktuelle Hardware so leistungsfähig sein, dass alle deutlich sichtbaren Vorteile von DirectX 11 auch in hohen Auflösungen und Detailstufen voll ausgekostet werden können. Und damit haben die Entwickler 2010 gleich noch eine Chance: nicht nur immer poliertere Grafik zu bringen, sondern endlich mit sinnvoll in die Spielumgebung integrierter Physik glaubwürdigere Welten zu erschaffen. Wie gesagt: Das wird ein in jeder Hinsicht spannendes Spielejahr!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

Jetzt im Handel: WoW-Magazin 02/10



Im neuen GameStar World of Warcraft-Magazin dreht sich alles ums Kämpfen: ob Mann gegen Mann oder, in den neuen Flügeln der **Eiskronenzitadelle**, Gruppe gegen Bossmobs. Mit unseren Taktiken und Skillvorschlägen sind Sie für alles gut gerüstet. Außerdem bei uns: Der MMO-Geheimtipp Requiem und

Biowares Chefentwickler **James Ohlen** im Interview zu **Star Wars: The Old Republic**.

Making Games



Spiele zu entwickeln, kostet Geld. Viel Geld. Was wenige wissen: **In Deutschland wird Spieleentwicklung staatlich gefördert** – mit Krediten, mit Know-how, mit Zuschüssen. Making Games zeigt, wo und wie sich junge Studios ihre Förderung abholen können. Dazu gibt's wie immer unsere große Praktikumsbörse sowie jede Menge Hintergrundwissen zur Spielebranche.

www.makinggames.de/shop