



GameStar 06/2010

Spiele ändern sich

Kurz, aber knackig?

Spiele sind im Wandel. Früher, also bis in die späten 90er-Jahre, beeindruckten uns vor allem die mächtigen Werke, in die man sich erst durch das Studium telefonbuchdicker Handbücher Zutritt verschaffen musste. Die spielten wir dann auch für Wochen, manchmal gar Monate. Heute ragt neben den umfangreichen Rollenspiel-Epen (**Dragon Age**) und nach wie vor zeitlosen Strategiekonzepten (**Anno**, **Civilization**) eine neue Art von Titeln heraus: die traff inszenierten, mit einer an gute Kinofilme erinnernden Dramaturgie unterlegten Action-Dramen. Spiele wie **Modern Warfare 2** oder in diesem Monat **Splinter Cell: Conviction**. Kaum ein Genre versteht es, dramatischere Geschichten zu erzählen und tiefere Emotionen auszulösen. Diese Spiele graben sich ins Gedächtnis, werden Teil unseres Lebens wie faszinierende Bücher oder Lieblingsfilme. Das ist toll.

Doch ein viel kritizierter Aspekt ist den meisten dieser Titel gemein: die kurze Spielzeit. Maximal sechs Stunden für die Haupthandlung, acht, wenn man alle Nebenmissionen erledigt, dann ist Feierabend, Abspann. Wenn wir mal zusätzliche Spielmodi wie Koop-Missionen oder Mehrspieler-Partien für einen Moment ausblenden, dann ist das im Vergleich zu früheren Titeln wirklich wenig, auch gemessen am Preis. Das macht ein gutes Spielerlebnis zwar nicht schlechter, aber mit dieser Länge ist eine Schmerzgrenze erreicht. Wenn Actionspiele sich weiter in ihrer Spielzeit an ein Kinoerlebnis annähern, dann müssten Sie das auch beim Preis tun.

DirectX 11 kommt!

In dieser Ausgabe finden Sie den ersten großen Vergleichstest zwischen Geforce- und Radeon-Modellen mit DirectX-11-Logo. Endlich hat auch Nvidia seine Karten in die Händlerregale gepackt, die ersten großartig aussehenden Spiele sind am Start, und die Entwickler tüfteln an neuen Wegen, wie die immensen Möglichkeiten der neuen Hardware-Schnittstelle nun auch an anderer Stelle als der Grafik unser Spielerlebnis verbessern können. Lesen Sie in unserem Hardware-Schwerpunkt alles über die neue Grafikkartengeneration und bei welchen Modellen es sich lohnt, jetzt zuzuschlagen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

WoW-Magazin 05/2010



Im neuen **World of Warcraft-Magazin** ver helfen wir Ihnen zu Reichtum! Wir erklären die richtige Taktik zum Goldscheffeln. Außerdem verraten wir Ihnen, welche Überraschungen Sie bis zum Erscheinen von **Cataclysm** erwarten. Falls Sie sich vor der Zerstörungswelle noch einmal von Azeroth verabschieden wollen, haben wir die wichtigsten Besuchsstationen zum Innehalten für Sie festgehalten.

Making Games 03/2010



Im neuen **Making Games Magazin** widmen wir uns der Macht der Zahlen. Denn erfolgreiche Game Designer entwickeln schon lange nicht mehr nach Bauchgefühl, sondern mit Hilfe von konkreten Formeln und Erfahrungswerten. Die wichtigsten und überraschendsten Zahlen verraten sie uns in diesem Heft. Außerdem: Bewerbungstipps der Personalchefin von Radon Labs und vieles mehr.