

Editorial



WHO IS WHO

Hendrik Weins • Christian Schmidt (als StarGast) • Fabian Siegismund
Daniel Visarius • Michael Trier • Michael Graf • Petra Schmitz
Florian Klein • Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge (v. l. r.)

Alles Online, oder was?



GameStar MMO August 2011

Die Inhalte des Patches 4.2 komplett gelöst! Alle sieben Bosse im Feuerlande-Raid gelegt, alle Daily Quests. Riesen-Poster: alle Questgeber und Händler. Dazu: alle Mounts abgreifen!

Fehler!

Die Fehlerrubrik für diese Ausgabe startet diesmal schon hier, wir beginnen gleich mal mit der Anprangerei: Käufer unserer XL-Ausgabe freuen sich in diesem Monat über das hochklassige Action-Rollenspiel Titan Quest. Zur Installation müssen Sie einen Code eingeben. Den finden Sie korrekt aufgedruckt auf dem entsprechenden Feld auf dem DVD-Coverpack. Doch völlig unkorrekt steht dort: Installations-Code für Universe at War. Keine Bange: Das ist ein Fehler, der Code gehört zu Titan Quest. Ein Layout-Fehler. Sigrun ist schuld. Was sollen wir mit ihr machen? Vorschläge an brief@gamestar.de.



Große Online-Ereignisse werfen ihre Schatten voraus!

Eigentlich sind der Juli und der August (zwischen E3 und Gamescom) themen-technisch so ziemlich die toteste Zeit im Spielejahr. Weder erscheinen gehäuft Hochkaräter, noch gibt es großartige Umwälzungen, alles liegt am Strand oder döst im Schattenbereich des apfelbaumbelaubten Schrebergartens vor sich hin. Nur dieses Jahr ist alles anders: Wo sonst das Sommerloch gähnt, gibt's erstens keinen rechten Sommer (Regen!), und statt eines Themen-Vakuums entwickelt sich gerade ein eigentlich altbekannter Trend in völlig neue Richtungen: Das Spielen im Internet wird in diesem und dem nächsten Jahr durch gegensätzliche, äußerst kreative Ansätze so vielfältig wie nie zuvor.

Wir beleuchten in diesem Heft mit den großen Artikeln zu **Star Wars: The Old Republic** und **Guild Wars 2** zwei Online-Rollenspiel-Revolutzer, die das Genre entscheidend voranbringen wollen, jeder auf seine Weise. Beide stellen das individuelle Erleben des Abenteurers, die persönliche Story des Spielers in den Vordergrund. Bioware verspricht im exklusiven Gespräch für **The Old Republic** gleich mehrere hundert Stunden klassisches Rollenspielerlebnis, ein riesiges, überdimensionales **Knights of The Old Republic**, gepaart mit der sozialen Dynamik einer Online-Welt. NCsoft bricht mit **Guild Wars 2** die starren Regeln bisheriger Gruppenkämpfe, will den Spieler von Zwängen und Konventionen befreien, um ihm Raum für sein Abenteuer zu geben, um aus dem E-Sport-mäßigen Wettbewerb wieder eine persönliche Geschichte zu machen.

Dazu kommt mit **End of Nations** ein Strategie-Rollenspiel-Mix, der sich genau in die gegensätzliche Richtung entwickelt: weg von der reinen Story-Kampagne, hin zu riesigen Schlachten mit klaren Regeln, ausgeklügelten Spielmechaniken und Statistiken. Kann dieses Konzept von Trion (**Rift**) das Genre neue beleben? Die Mittel scheinen die richtigen, wir stellen das Spiel ausführlich vor.

Dem Spielen im Internet stehen große Zeiten bevor, das ist einer der ganz spannenden Aspekte dieses Spielejahres, in diesem (Nicht-)Sommer erleben wir die Morgendämmerung neuer Welten. Und wer lieber ganz alleine spielt und mit dem Schließen der Zimmertüre auch andere Menschen aus seinem Abenteuer raushalten will, findet mit **Deus Ex: Human Revolution** einen Rollenspiel-Shooter mit extrem spannend gebauter Story. Wir haben's schon mal angetestet.

Viel Spaß beim Vorfreuen, Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team