

Editorial



WHO IS WHO

Malte Witt • Fabian Siegmund • Heiko Klinge • Martin Le • Michael Trier
Julian Freudenhammer • Petra Schmitz • Michael Graf • Sebastian Klix
Florian Klein • Daniel Matschijewsky • Isa Stam • Daniel Visarius



GameStar-MMO 11/2011

Im **GameStar-MMO 11/2011** mischen wir die neuen Instanzen von Patch 4.3 auf: Folgen Sie uns in der **Stunde des Zwielfchts** in den **Brunnen der Ewigkeit** und zur **Endzeit**.

Außerdem: **80 Seiten (!)** kompetente und übersichtliche **Guides** machen Ihr Heldenleben in Azeroth leichter. **Ab dem 26.10. am Kiosk** oder einfach unter gamestar.idgshop.de.

Das ist die Zukunft

Von komplexen Spielen und paranoiden Entwicklern.

Wir sind sehr stolz, Ihnen in dieser Ausgabe gleich zwei hoch spannende und aktuelle Exklusivthemen zu präsentieren. Zum einen hatten wir Gelegenheit, wochenlang eine fast fertige Version von **Anno 2070** zu spielen; dem **Anno**, mit dem die Entwickler einen mutigen Schritt in die Zukunft wagen. Nicht nur innerhalb des Szenarios, sondern für die ganze Serie. Dieses **Anno** ist unseren bisherigen Eindrücken nach der bisher beste Serienteil, was Komplexität und Spielmechanik betrifft – ein Motivationsmonster für passionierte Aufbauhelfer. Wer sich hingegen lieber beschaulich zurücklehnt und an der überzeichnet heimeligen **Anno**-Atmosphäre berauscht, wird erst mal einen Kulturschock erleiden. Im Vorab-Test lesen Sie unsere Erfahrungen aus über 100 Stunden Spielzeit.

Wir konnten übrigens selbst jede Menge Screenshots und Videos von unserer **Anno**-Vorabversion erstellen. Das wäre in der Vergangenheit eine Selbstverständlichkeit gewesen, kommt heutzutage aber immer seltener vor. Zum Beispiel beim zweiten großen Exklusiv-Thema dieses Heftes: **Mass Effect 3**. Wir durften die neueste Version ausführlich anspielen und schon vor der Ankündigung der Koop-Variante den »Galaxy at War«-Modus selbst antesten. Aber ohne eigene Bilder oder gar Videos zu machen, da hat Bioware mehr als einen Daumen drauf.

Noch viel paranoider sind die Rollenspiel-Spezialisten bei **Star Wars: The Old Republic**. Dass kein Spieler eigene Screenshots knipsen und veröffentlichen darf, kann man angesichts der rigiden Freigabepolitik von LucasArts ja noch halbwegs nachvollziehen: Der **Krieg der Sterne**-Rechteinhaber untersucht jedes Bild mit dem Elektronenmikroskop auf seine **Star Wars**-Tauglichkeit. Allerdings lief noch dazu monatelang der geschlossene Betatest, dessen Teilnehmer kein Sterbenswörtchen über das Spiel verlieren durften. Nun hat der Entwickler auch die Presse in die Beta eingeladen – nur um ihr abermals einen Maulkorb anzulegen: Das Imperium ist tabu, über die Klassen der Republik darf nur bis Level 10 berichtet werden. In den kommenden Wochen wird Bioware vermutlich schrittweise weitere Klassen und Level-Abschnitte zur Berichterstattung freigeben. Das ist ein cleverer Kniff, um das Spiel konstant in der Presse und die Erwartungshaltung hoch zu halten. Es hält uns aber auch davon ab, zeitnah über das zu berichten, was viele Spieler interessiert: die hochstufigen Inhalte. Denn die wird Bioware erst kurz vor dem Verkaufsstart am 20. Dezember freigeben – oder gar nicht. Das schürt den Verdacht, dass die Entwickler etwas zu verbergen haben. Falls die Highlevel-Inhalte weniger spannend oder dünner ausfallen als erhofft, werden die Spieler das erst merken, wenn sie **The Old Republic** schon gekauft und monatelang gespielt haben. Vorab warnen dürfte die Presse dann nicht. Zumindest, wenn es nach Bioware geht.

Die Sims



Mit der neuen Ausgabe von **Die Sims – Das offizielle Magazin** ziehen endlich viele neue Haustiere bei Ihren Sims ein! Lesen Sie alles über das Erweiterungspack **Die Sims 3: Einfach tierisch**, und holen Sie sich **Schloss Neuschwanstein** in Ihre Sims-Nachbarschaft. Einfach von unserer Heft-DVD – wie immer mit **20 exklusiven Häusern, Umgebungen und Objekten wie aktueller Mode**.

Die Sims – Das Offizielle Magazin: jetzt am Kiosk!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team