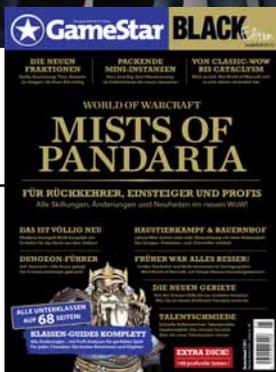


Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Yassin Chakhchoukh • Florian Heider • Daniel Matschijewsky
Heiko Klinge • Michael Graf • Daniel Visarius • Michael Trier • Tom Loske
Petra Schmitz • Malte Witt • Kristin Knillman • Maximilian Gercke
Jochen Redinger • Florian Kaindl • Fabian Siegismund



GameStar Black Edition WoW: Mists of Pandaria

Die neuen Gebiete, alle Bosskämpfe, Ruf-Belohnungen, Talentsystem – auf 146 Seiten verrät unser Deluxe-Sonderheft alles über die Neuerungen des **World of Warcraft**-Addons. Plus 67 Seiten Klassenguides! Jetzt bestellen:
www.gamestar.de/pandaria



Making Games 05/2012

In unserem Entwicklermagazin sprechen fünf Visionäre über die Zukunft der Spielebranche: Wo wir stehen, wo wir hinmüssen – und wie das alles funktionieren soll.

Nach uns die Herbstflut

Im September haben wir viele gute Überraschungen erlebt – und eine böse.

Entscheiden Sie selbst, ob es gut oder schlecht ist, dass in Editorials von Spielezeitschriften fast nie Goethe zitiert wird. Wir wollen's nun jedenfalls wagen: »Was der August nicht tut, macht der September gut.« Recht hat der alte Federschwinger! Nachdem sich in den traditionell dünnen Vormonaten nur wenige hochklassige Spiele auf unseren Festplatten einnisten durften, rollt nun schon wieder die Weihnachtsflut heran: Von **Guild Wars 2** über **Fifa 13** bis hin zu **Anno 2070: Die Tiefsee** testen wir die erste Hit-Welle des Herbstes. Und die nächste steht schon vor der Tür – mit einem besonderen Highlight: **Far Cry 3**.

Für seinen Tropen-Shooter verspricht Ubisoft fast schon verdächtig viel Freiheit: eine Inselwelt zum freien Erkunden, Nebenquests, Fraktionskämpfe – das erinnert ans überambitionierte **Far Cry 2**, das uns gerne von A nach B nach C und danach über D zurück nach A und dabei an den Rand des Wahnsinns geführt hat. Dorthin führt uns auch **Far Cry 3**, allerdings eher dank seiner packenden Handlung um den irren Guerillero Vaas. Bei einem Studiosbesuch durften wir nun auch erstmals die offene Spielwelt erkunden und feststellen, dass es dort zwar viel zu tun und zu erleben gibt, der rote Faden aber niemals abreißt. Da weht ein Hauch von **Skyrim** durch die Tropen.

Ebenfalls vielversprechend – wenn auch noch etwas weiter weg – ist **SimCity**. Nicht nur, weil hinter all dem optischen Schmuckwerk ein erfreulich komplexes Simulations-Uhrwerk tickt, sondern auch, weil der Städtebau-Simulator ganz wunderbar die Stärken unserer Lieblings-Spieleplattform auslotet, vom intuitiven Maus-Interface bis zur sozialen Multiplayer-Plattform. Nicht falsch verstehen: Wir haben nichts gegen Konsolen. Es ist nur schön zu sehen, dass nach wie vor Spiele entstehen, die dem PC gerecht und nicht nur lieblos von anderen Plattformen herübergerissen werden (Hat da jemand **Dark Souls** gesagt?).

Das überraschend vielschichtige **Far Cry 3**, das überraschend komplexe **SimCity**: Der September war unser Monat der guten Überraschungen. Aber auch der Monat einer bösen Überraschung: Wenige Stunden, nachdem unser Test der »fertigen« Version von **Baldur's Gate: Enhanced Edition** in Druck gegangen war (der hintere Heftteil wird immer vor dem vorderen gedruckt), enthüllen die Entwickler, dass sie den aufpolierten Klassiker auf November verschieben, weil er ihren Qualitätsansprüchen nicht genüge. Das können wir gut nachvollziehen, schließlich kritisieren wir im Test unter anderem die Bugs und die lieblosen neuen Gebiete. Eine Vorwarnung wäre trotzdem nett gewesen. Sei's drum, im November werden wir uns **Baldur's Gate** dann eben noch mal vorknöpfen – und wehe, es hat sich nichts getan!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team