

Editorial



WHO IS WHO

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



GameStar Black Edition Guild Wars 2

Die Weihnachtszeit ist ideal, sich auf das wirklich Wichtige zu besinnen:

Endlich (weiter) **Guild Wars 2** zu spielen! Unser randvolles 148-Seiten-Sonderheft hilft **nicht nur Einsteigern, sondern auch Profis**, die eine neue Klasse spielen, schnell ihre **Berufe auf 400 pushen** oder **alle Dungeons knacken** wollen – im fordernden Erkundungsmodus. Außerdem: ein **Guide für legendäre Waffen**, zügiges **Gilden-Ausbauen** und die Schlachten im »kleinen PvP« und »Welt gegen Welt«. www.gamestar.de/guildwars2



GameStar MMO Magazin 01/13

Endlich ist es da, das neue, einmalige GameStar MMO! Brandaktuell mit allen Infos zum großen **WoW-Patch 5.1** inklusive aller Änderungen, die dieses Update für **Mists of Pandaria** mit sich bringt. Dazu kompetente **Guides zu allen Klassen auf sensationellen 140 Seiten!**

Dazu erfährt ihr alles über das neue Szenario **Angriff auf Zan`vess**, die neue **Daily Quest** rund um den Konflikt zwischen Allianz und Horde, die **neuen Instanzen**, **alle Bosse** und noch viel mehr.

196 Seiten geballte MMO-Power für nur 6,99 Euro – jetzt am Kiosk oder unter gamestar.de/mmo

Eine Polemik für den PC – und für die Next-Gen-Konsolen

Wir haben die Schnauze voll! Wir haben die Schnauze voll von Matschtexturen, Fünf-Polygon-Modellen und Animationen, die aus Helden Clowns machen. Wir wollen keinen Fog of War, wo keiner hingehört. Wo ständig Sichtweiten von unter Hundert Meter herrschen oder ganze Häuserzeilen und Baumreihen wie aus dem Nichts aufploppen, da ist unsere virtuelle Welt alles andere als in Ordnung. Denn schließlich haben wir die Power, haben wir die Macht, schon jetzt viel schönere, weitaus glaubwürdigere und um Längen faszinierendere Welten darzustellen, als die, die uns in der Regel von den Spieleentwicklern angeboten werden. Die Rechenleistung ist ja längst da, die Power moderner Highend-Spiele-PCs übertrifft schon heute bei weitem die der so genannten Next-Gen-Konsolen von morgen; von einer grade erscheinenden WiiU ganz zu schweigen. Aber kaum jemand nutzt sie so recht. Nicht von ungefähr sammelt ein Chris Roberts über vier Millionen Crowdfunding-Dollar* mit dem Versprechen ein, mit **Star Citizen** ein Spiel zu erschaffen, das die Leistungskraft moderner PCs voll ausschöpft. Und Bethesda verspricht, dass **The Elder Scrolls Online** den PC voll ausnutzen und damit um Längen schöner werde als **Skyrim**.

Oh, da murren sie wieder, die Vertreter der »Grafik ist nicht alles«-Fraktion. »Es kommt doch auf den Spielspaß an, nicht auf die Technik«. Das sehe man ja an den alten Spielen und an tollen Indie-Titeln. Ja, verdammt. Natürlich ist das richtig. Aber markierten denn diese alten Spiele, an die man heute so gerührt zurückblickt, nicht meist auch jeweils die Spitze des zur jeweiligen Zeit technisch Machbaren? **Wing Commander** war seinerzeit auch deshalb so faszinierend, weil es alle anderen Spiele der damaligen Zeit grafisch in die Pilotentasche steckte. Und neben den tollen **Super Meat Boys** dieser Welt wollen wir einfach mehr **Battlefield 3**-Hardwarefresser, mehr **Crysis 3**-Grafikhämmer. Wie fantastisch könnten sehr gute Spiele wie ein **Call of Duty: Black Ops 2**, ein **Far Cry 3**, ein **Assassin's Creed 3** oder ein **GTA 5** sein, wenn sie genauso gut aussehen würden, wie sie sich spielen? Aber da sie für die Hardware der gegenwärtigen Konsolengeneration programmiert wurden, sind sie – selbst wenn sie hübsch sind – technisch schlicht überholt.

Wir brauchen diese Faszination der aufwändigen Blockbuster, die einem an jeder Ecke die Kinnlade auf Bodenniveau legen, über die man auch wegen ihrer schier unglaublichen Effekte redet. Denn auch das macht unser Hobby so einzigartig. Nichts gegen eine schöne ruhige Runde **Panzer Corps** oder einige Stunden **Bastion**. Aber die ganz großen, die echten, fast schon ehrfürchtigen Momente mit allen Nackenhaaren in Habacht-Stellung erleben wir doch dann, wenn beides zusammenkommt: geniales Spieldesign und geniale Technik. Und darum brauchen wir die Next-Gen-Konsolen, die nächste Xbox und die nächste Playstation so schnell wie möglich. Denn dann wird sich auch das Rad der Spieleentwicklung endlich weiter drehen, auch auf dem PC. Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team