

Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Fabian Siegismund • Daniel Visarius • Michael Graf • Michael Trier
Yassin Chakhchoukh • Petra Schmitz • Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge



GameStar Black Edition Guild Wars 2

Die Weihnachtszeit ist ideal, um 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 erfahren Sie 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 www.gamestar.de/mmo

Atmosphäre-Shock

Im kommenden Jahr erwarten uns stimmungsvolle Shooter.

Was haben 2012 und 2013 gemeinsam? Den Vornamen und, wenn man sich diese »Zwischen den Jahren«-Ausgabe mal genauer ansieht, höchst atmosphärische Spiele, allen voran: die Shooter. Klar ist besonders in diesem Bereich eine Masse an langweiligen, seelenlosen Klonen unterwegs, die, getarnt mit der Faszination der Ego-Perspektive versuchen, uns die Zeit zu stehlen. Aber was die Entwickler in jüngster Zeit etwa an inszenatorischem Aufwand getrieben haben, ist ungeheuer – und gebiert Ungeheuer. Atmosphäre-Ungeheuer nämlich, und das nächste, das auf uns zukommt, heißt **Bioshock Infinite**. Unser Redakteur Jochen Gebauer ist mit seinen mehr als zehn Dienstjahren eigentlich von Anspiel-Sessions nur schwer zu beeindrucken, er hat eigentlich schon alles gesehen, darunter auch vieles, das er gar nicht sehen wollte. Aber was **Bioshock Infinite** allein in den ersten Spielstunden abbrennt, konnte er nach tagelangem Nachdenken nur in die sachlichen Worte kleiden: »Das war ungelogen der am besten inszenierte Einsteiger, den ich je gespielt habe!« Danach brach eine achtseitige Titelgeschichte aus ihm heraus.

Dabei macht das neue **Bioshock** vieles anders als die ersten beiden und das nicht nur bei der Verlegung des Szenarios von »Tief unter dem Meeresspiegel« zu »Hoch über den Wolken«. Vor allem bei Zwischensequenzen, historischen Anspielungen, Popkulturziten und Scripts legt **Infinite** nochmal so richtig einen drauf. Soweit okay, denn der Spielfluss stimmt in den ersten Stunden, allerdings kam uns das Ganze im Vergleich zum bisherigen **Bioshock**-Gefühl ziemlich actionlastig vor. Und der Chefentwickler Ken Levine (u.a. **System Shock 2**) gibt auch ganz freimütig zu, dass er die Spielmechanik geändert hat: »hin zu mehr Rollenspiel«. Aha. Wie das zusammenpasst, erklärt er uns in einem ausführlichen Interview.

Das nächste Shooter-Atmosphäre-Monster und neben **Crysis 3** hoffnungsvoller Anwärter auf den Titel des Technik-Klassenbesten 2013 kommt mit **Metro: Last Light** aus der Ukraine. Petra Schmitz hat als Erste in Deutschland die aktuelle Version des lang erwarteten Nachfolgers zu **Metro 2033** gespielt. Was die Jungs von 4A Games unter der Regie des Publishers THQ an Grafik- und vor allem Lichteffekten aus einem Spiele-PC herausholen, ist beachtlich! Dass das Team Atmosphäre »kann«, ist kein Zufall: Ein Teil der **Stalker**-Macher ist hier mit an Bord, und **Stalker** war schließlich das Spiel, über das unser Chefredakteur Michael Trier in seinem Test 2007 voller Überschwang schrieb: »Der atmosphärischste Shooter überhaupt.«

Eine nicht ganz so weite, aber dafür gehaltvolle Zeitreise verordnen wir Ihnen mit unseren 14 Seiten und 30 Video-Minuten Jahresrückblick und -vorschau, grade passend zum Jahreswechsel. Dort begegnen Sie all den charismatischen Helden und Bösewichtern (Max Payne! Vaas!), den Tops & Flops, den Trends und Enttäuschungen von 2012. Und sehen in einer achtseitigen Strecke übersichtlich, was die wichtigsten PC-Spielethemen von 2013 sind.

Viel Spaß beim Lesen, Feiern und Spielen!

Ihr GameStar-Team