

# DES HEFTES NEUE KLEIDER

Wenn es gut ist, fällt es gar nicht auf: Das Layout eines Heftes macht Informationen erfassbar, bestimmt den Lesefluss und erzeugt im Idealfall sogar gute Laune. In den letzten 20 Jahren haben wir die Gestaltung unseres Magazins (und natürlich) unserer Website unzählige Male dezent getunt oder sogar komplett überarbeitet. Wir erinnern an die größten Änderungen. Von Sigrun Rüb und Markus Schwerdtel

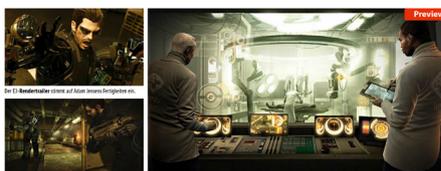
## Ein harter Schnitt



### Deus Ex Human Revolution

Lang war es still um das neue Deus Ex. Auf der E3 gab es endlich Spielenszenen zu sehen. Aufnahmen: Eidos Montreal hat das Spiel nicht zum Simple-Shooter heruntergedummt, sondern erschafft einen spannenden Mix aus Action und Rollenspiel.

Mehrere Millionen Dollar hat die Firma Electronic Arts für die Entwicklung des neuen Deus Ex investiert. Der neue Deus Ex ist ein Action-Rollenspiel, das die besten Elemente von Deus Ex 1 und Deus Ex 2 vereint. Das Spiel ist ein Action-Rollenspiel, das die besten Elemente von Deus Ex 1 und Deus Ex 2 vereint. Das Spiel ist ein Action-Rollenspiel, das die besten Elemente von Deus Ex 1 und Deus Ex 2 vereint.



Die Entwicklung des neuen Deus Ex ist ein harter Schnitt. Die Entwickler haben sich für eine Mischung aus Action und Rollenspiel entschieden. Das Spiel ist ein Action-Rollenspiel, das die besten Elemente von Deus Ex 1 und Deus Ex 2 vereint. Das Spiel ist ein Action-Rollenspiel, das die besten Elemente von Deus Ex 1 und Deus Ex 2 vereint.

Da mal andere Farben, hier eine Schriftart geändert, dort eine Unterlegung hinzugefügt – die meisten Layout-Änderungen sind eher subtil und fallen vielen Lesern nicht bewusst auf, wenn man nicht explizit darauf hinweist. Erst wenn man zum Beispiel Artikel aus dem ersten zehnjährigen Deus Ex Heft nimmt, wird deutlich, wie sehr sich das Aussehen des Heftes gewandelt hat. Unübersehbar ist der Schnitt, den wir mit der Ausgabe 10/2004 hinlegen, hier schön zu sehen an der Vorschau zu Deus Ex: Human Revolution. Neben neuen Elementen wie den Stärken und Schwächen fällt die neue Optik auf. Die Artikel werden dunkler und flächiger und sollen dadurch »erwachsener« wirken.

08/2010

08/2010

08/2010

08/2010

Auch in Previews listen wir übersichtlich auf, was das Spiel kann und was die Entwickler noch verbessern müssen.

- Stärken**
  - Kämpferische Entbindungsfähigkeit
  - Hohe Flexibilität und Waffenvielfalt
  - Hohe Flexibilität und Waffenvielfalt
  - Hohe Flexibilität und Waffenvielfalt
- Schwächen**
  - Hohe Flexibilität und Waffenvielfalt
  - Hohe Flexibilität und Waffenvielfalt
  - Hohe Flexibilität und Waffenvielfalt

Schieben, schleichen, knabern, reden: Mit biomechanischen Implantaten gehört Ihnen die Zukunft!

10/2010

Wir werden mutig und modern und stellen Bilder in Artworks, die wir obendrein noch mehrfach beschriften.



Unter der Headline platzieren wir die Angaben, die vorher über dem Fazitkasten am Ende des Artikels standen.

Neue Portraitfotos in Schwarz-Weiß sollen dem Heft einen edleren und seriöseren Look verleihen.

Ganz oben auf der Wunschliste

Nicht alle Neuaufgaben funktionieren, das kennen wir aus dem Kino: Für jeden Batman Beginn und jeden Star Trek gibt es einen Starline Panther und einen Stargate & Hertz. Von daher ist es kein Wunder, dass viele Fans eine Fortführung des PC-Klassikers Deus Ex eher skeptisch sehen. Doch nach allem, was ich in Montreal gesehen und gehört habe, bin ich schwer beeindruckt und schon gespannt: Nur zu gerne würde ich selbst schon jetzt in die nahe Zukunft reisen, um Adam Jensen bei der Aufklärung der globalen Verschwörung zu helfen. Mögen Paraden seltener Änderungen wie die sich automatisch regenerierende Lebensenergie kritischeren – die unterschiedlichen Lösungswege des Originals, die wirklich überall möglich sind, gibt es nach wie vor. Damit steht das neue Deus Ex ganz oben auf meiner persönlichen Wunschliste.



# Wenn die Wertungssonne aufgeht

GameStar ist ein Testmagazin, da ist ein informativer, klarer, leicht verständlicher Kasten am Ende eines Artikels wichtig, der alles noch einmal zusammenfasst und verdichtet. Zu Beginn 1997 ist alles noch einfach: Genre, ein paar Daten, Hardware-Empfehlungen, fünf Kategorien, »Wertungssonne« und gut. 2000 wird es etwas komplizierter, denn da halten die vielen unterschiedlichen 3D-Karten Einzug in den Wertungskasten (bei uns kurz WK genannt). Anfang der 2000er-Jahre beginnt ein kleines WK-Wettrüsten mit den Mitbewerbern der PC-Games, die sich immer wieder Neuerungen für ihre Wertungskästen einfallen lassen. Deshalb führen wir zum Beispiel 2001 die Alternativen ein. 2002 gibt es einen kleinen Vorgesmack auf den heutigen WK, wir schreiben unter »Das führt zur Wertung« zum ersten Mal Pros und Contras auf. Obwohl durch die vielen Daten ohnehin schon grafisch überfrachtet, führen wir 2004 zarte graue Striche als Hinterlegung ein, die dem Auge Orientierung bieten sollen. Na ja ... Ende 2004 feiert unser lange umstrittenes, aber im Nachhinein doch erstaunlich gut funktionierendes Additionssystem seinen Einstand: Die Einzelwertungen aus zehn Kategorien ergeben die Gesamtwertung. Das bringt Transparenz und zwingt uns dazu, sehr genau über jeden Aspekt der Wertung nachzudenken. Mit dem neuen Layout der Ausgabe 10/2010 bekommt auch der WK einen ordentlichen Facelift. Nicht nur ist die Spielspaßkurve oben neu, es gibt zudem den Genre-Check und eine neue grafische Gestaltung, die das Teil auf Seitenhöhe anschwellen lässt. Damit ist der Höhepunkt des Wertungskasten-Wahnsinns erreicht, größer wird's nimmer. Heutzutage üben wir uns im Wertungskasten-Reduktion. Neue Spielkonzepte (vor allem im Indie-Bereich) haben die zehn Einzelkategorien unbrauchbar gemacht, dafür gibt's jetzt fünf vergleichsweise weit gefasste Kategorien mit Sternwertung. Und am Ende steht – wie immer in den letzten 20 Jahren GameStar – eine hoffentlich richtige, nachvollziehbare »Wertungssonne«.

1997

### 688(I) Hunter Killer

**Genre:** Simulation **Hersteller:** Electronic Arts  
**Anspruch:** Profis **System:** Windows 95  
**Sprache:** Deutsch **Anleitung:** Deutsch  
**Preis:** ca. 120 Mark **Festplatte:** 15 bis 100 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk/Internet)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 100	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	6fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

**Grafik:** Ausreichend  
**Sound:** Ausreichend  
**Bedienung:** Befriedigend  
**Spieltiefe:** Gut  
**Multiplayer:** Befriedigend

**76% SPIELSPASS**

Das Eldorado für Sonaranalytiker.

2001

### Aliens vs. Predator 2

**Genre:** Ego-Shooter **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Engl. (Dt. in Vorb.)  
**Entwickler:** Monolith **Publisher:** Vivendi Univ. Tel. (0751) 861 944 **Preis:** ca. 80 Mark

**SPIELER:** (16 Spieler) **Netzwerk (16 Spieler)** **Modem (0 Spieler)** **an 1 PC (0 Spieler)**  
**Original:** Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Hunt, Overrun, Evac, Survivor

**SYSTEM-KONFIGURATION**

Minimum	Standard	Optimum
CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
670 MByte Installationsgröße	890 MByte Installationsgröße	1,1 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

**ALTERNATIVEN:** Star Trek: Voyager (87%, GS 10/00) **Red Faction (84%, GS 11/01)**  
 Packender Ego-Shooter mit gut nachgebauter Voyager, toller Story und brillanter Grafik. **Sehr gut lokalisierter Ego-Shooter mit neuer Geom-Engine und einer spannenden Story.**

**WERTUNG:** Grafik: Nicht bewertet **Keine Wertung wegen starker Gewaltdarstellung.**  
 Sound: Gut  
 Bedienung: Sehr gut  
 Spieltiefe: Gut  
 Multiplayer: Gut

Drei hochspannende Shooter in einem, übertrieben brutal.

2004

### SPELLFORCE ECHTZEIT-STRATEGIE

**PUBLISHER:** Jowood, (0700) 227 877 678 **RELEASE (D):** 28.11.2003  
**SPRACHE:** Deutsch **PREIS:** ca. 45 Euro  
**AUSSTATTUNG:** Minibox, 2 CDs, 42 S., Poster **USK:** ab 12 Jahre

**Multiplayer:** Ein Spieler pro Original **USK:** ab 12 Jahre

**Multiplayer-Modi:**  Internet (8 Spieler)  Netzwerk (8 Spieler)  Modem  an 1 PC

**Multiplayer-Modi:** Deathmatch

3D-GRAFIK-KARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 12 MX	1,6 GHz CPU	2,0 GHz CPU	2,8 GHz CPU
Geforce 24 MX	256 MB RAM	512 MB RAM	1024 MB RAM
Radeon 9000	2,0 GB Inst.	2,0 GB Inst.	2,0 GB Inst.
Geforce 33 Ti	Radeon-9000-Karte	Geforce-4-Karte	Radeon-9800-Karte
Geforce 4 Ti	Geforce FX 5800/5900		

**SPRACHER:**  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**LAUFZEIT:** SOLO-SPASS: 80 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 4 Stunden

**WERTUNG:** **85**

**FAZIT:** ROLLENSPIEL-STRATEGIE-MIX MIT KI- UND STORY-MANKO.

### F1 2010

**TERMIN:** 23.9.2010 **PREIS:** 40 Euro **USK:** ab 0 Jahren

**Publisher:** Deep Silver **Entwickler:** Codemasters **Sprache:** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung:** DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch **Kopierschutz:** DVD-Abfrage

**GENRE-CHECK:** **RENNSPIEL**

**WERTUNG:** Sehr gut  
 »Jede Menge Optionen sowie der schiere Umfang motivieren für Wochen.«

2010

**GRAFIK:** hochdetaillierte Fahrzeuge, Klasse Wettereffekte, stimmige Beleuchtung, knackcharfe Texturen, hakelige Animationen der Figuren

**SOUND:** passende Motorsounds, gute Musikuntermalung, sehr gute deutsche Sprecher, gelungene Surround-Abmischung

**BALANCE:** zahlreiche zuschaltbare Fahrhilfen, anspruchsvoll, aber nie unfair, für Einsteiger generell zu schwer

**ATMOSPHERE:** das volle Lizenzpaket, Rennstall, Werkstatt, Boxenfunk, keine Safety-Cars, Interviews und Verhandlungen spröde

**BEDIENUNG:** perfekt mit Gamepad und Lenkrad, jede Menge Optionen, punktgenaue Rittreffeffekte, logische, übersichtliche Menüs

**UMFANG:** alle Originalteams, -fahrer und -strecken der 2010er-Saison, Training, Qualifying, Einzelrennen, enorm hoher Wiederpielwert

**KI:** nutzt Fehler clever aus, raffinierte Überholmanöver, sinnvolle Boxenstops, fährt zu perfekt, macht kaum Fehler

**FAHRVERHALTEN:** ohne Fahrhilfen enorm anspruchsvoll, zwischen Arcade und Simulation wechselbar, Schadenmodell unrealistisch

**TUNING:** zahlreiche Schraubmöglichkeiten, nützlicher Ingenieur, freischaltbare Upgrades, wenig Feedback, keine Telemetriedaten

**STRECKENDESIGN:** alle Strecken originalgetreu nachgebaut, animierte Boxencrew, jeder Kurs hat seinen eigenen Rhythmus

**9/10**

**PROFIS:** C2 Duo E6600, A64 X2 6000+ AMU, Geforce 9800, 2,0 GB RAM, 7,4 GB Festplatte

**OPTIMUM:** C2 Duo E7400, Phenom II X6 1090T, Geforce GT 650M, 4,0 GB RAM, 7,4 GB

**89 SPIELSPASS**

**Preis/Leistung: Sehr gut**

**SPIELZEIT: 50 Stunden**

## ELDER SCROLLS ONLINE TAMRIEL UNLIMITED

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E7400 / Athlon X2 6000+	Core i7-4770K / Phenom II X6 1090T
Geforce GT 630M / Radeon HD 6490M	Geforce GT 650M / Radeon HD 5770
2,0 GB RAM / 60 GB Festplatte	4,0 GB RAM / 60 GB Festplatte

2015

**PRÄSENTATION:** stimmungsvolle, detaillierte und abwechslungsreiche Landschaften, schöne Charakterdetails, gute Animationen, hervorragende deutsche Sprecher, eingeschränkte Sicht

**SPIELDESIGN:** sehr viele und abwechslungsreiche Quests, motivierende Schatzsuche, komfortable Schnellreise, PvP spricht auch Taktiker an, ungenügende Informationen über Effekte und Mechaniken

**BALANCE:** Kampfsystem leicht zu lernen, schwer zu meistern, Gruppensynergien hilfreich, kluge Taktik kann aussichtslose Situationen auflösen, keine übermächtigen Klassen mehr, einige Bosse zu leicht

**ATMOSPHERE/STORY:** fesselnder Storyfaden bis Stufe 50, moralische Entscheidungen, Einfluss auf Spielwelt dank Phasing, Gerechtigkeitsystem sorgt für Spannung, auch kleinere Quests haben schöne Geschichten

**UMFANG:** drei riesige Reiche, die man alle erspielen kann, motivierendes Crafting, Erkundung der Welt wird belohnt, großes und spannendes PvP, für ein MMO insgesamt zu wenig Gruppeninhalte

**FAZIT:** Genießer-MMO mit tollen Quests, das verbessert wurde, aber noch Luft nach oben hat. **Stichworte:** Veteranen- und Gruppeninhalte.

**86**