

LESERBRIEFE

PREY

Ich finde es eine ziemliche Unverschämtheit, was da in der GameStar steht: zwölf Stunden Spieldauer bei Prey? Durchschnittliche Spieler brauchen fünf bis sechs Stunden, die langsamsten Spieler des Forums haben acht bis neun Stunden gebraucht.

SuicideSquad (im GameStar.de-Forum)

GameStar Die Spieldauer-Angabe bei Prey war zu hoch gegriffen – Entschuldigung dafür. Prey bietet keine zwölf Stunden Spielspaß, sondern je nach Spielweise nur bis zu zehn. Die Preisleistungs-Note ändert sich dadurch zu »Ausreichend«. An der Umfangs-Wertung halten wir fest: Prey packt in die überschaubare Spielzeit mehr Inhalt und Abwechslung als andere Shooter, die doppelt so lang sind.

Christian Schmidt

Für mich gibt es keinen Grund, Prey mehr als einmal durchzuspielen. Es bietet keine spielerischen Herausforderungen, bei denen ich eine andere Taktik versuchen wollen würde. Die »Rätsel« könnte ich jetzt alle auf Anhieb lösen und wäre beim zweiten Mal garantiert keine sechs Stunden lang mehr beschäftigt, sondern höchstens noch vier. Prey ist gut, keine Frage. Aber erstens wird es teils für die falschen Dinge gelobt, und zweitens meiner Meinung nach auch noch über Gebühr.

Ascafirithion (im GameStar.de-Forum)

Prey bekommt eine bessere Wertung als Doom 3, weil es schlicht in allen Punkten gleich gut oder besser ist. Rückblickend betrachtet werden Hypes so abgestraft (Half-Life 2 genauso), weil sich plötzlich doch viele Spiele finden, die zumindest punktuell besser sind. Was die Spielzeit angeht: Noch habe ich Prey nicht gespielt, kann es also nicht beurteilen. Aber ich habe festgestellt, dass die Angaben von Forennutzern hier in aller Regel eine Spur zu optimistisch sind. Vermutlich, weil die meisten hier relativ geübte Spieler sind und im Kopf Zwischensequenzen oder Ähnliches gerne rausrechnen. Mit meiner eigenen Erfahrung decken sich die GameStar-Angaben meist sehr gut.

Monger (im GameStar.de-Forum)



Prey: »Prey ist gut, keine Frage. Aber es wird teils für die falschen Dinge gelobt, und über Gebühr.«

Petra meint in der Videokonferenz zu Prey und auf der Startseite des Action-Teils, dass Tommy, Preys Hauptcharakter, ein sympathischer Kerl wäre, mit man sich gerne identifiziert. Ich kann das nicht so richtig nachvollziehen. Allein in den ersten paar Spielminuten schnauzt Tommy seinen Großvater und seine Freundin an und verprügelt zwei Typen mit einer Rohrzanke. Sollte man später die verstörten Menschen an Bord des Schiffes umbringen, kommentiert er das oft mit zynischen Sprüchen. Auch wenn er seinen Großvater in der Geisterwelt wieder trifft, verhält er sich nicht gerade freundlich. Ich will damit sagen, dass ich mich mit Tommy so gar nicht identifizieren will. Dazu ist er mir viel zu sehr A*****h. Und irgendwie wirkt er auf mich ziemlich dumm.

Stephan Seidel

GameStar Ist Geschmackssache. Ich halte Tommy für ein Hollywood-Rau-bein Marke »Harte Sprüche, großes Herz«. Seine Kommentare fand ich eher ironisch und passend für jemanden, der versucht, mit einer schwierigen Situation klar zu kommen. Okay, wir haben schon nettere Helden gesehen. Aber lieber als Gordon »Der große Schweiger« Freeman ist mir Tommy dann doch.

Petra Schmitz

LET'S TALK ABOUT SEX

»Ist es jedem Ehemann gleichgültig, wenn Nacktbilder seiner Frau veröffentlicht sind?«, fragt Pater Lingen in seinem Leserbrief in der letzten GameStar-Ausgabe. Seit wann hat ein Ehemann überhaupt das hier suggerierte Recht, zu verfügen, was seine Frau mit ihrem Körper anstellt? Falls sie sich nackt fotografieren lässt und ihm das nicht passt, dann sollte er wohl eher ein klärendes Gespräch anstreben – oder seine Wertmaßstäbe überdenken, denn immerhin leben wir im 21. und nicht mehr im 19. Jahrhundert. Natürlich könnte sich auch die Frau dazu durchringen, auf die



Erotik in Spielen: »Wenn Erotik ein normaler Bestandteil von Spielen wird, können die Entwickler tiefe Charaktere erschaffen.«

DANIEL IM (T)RAUMSCHIFF: DIE AUFLÖSUNG



In der letzten GameStar-Ausgabe forderte unser Redakteur Daniel Matschijewsky alle Fans des Films (T)raumschiff Surprise auf, die Szene zu entdecken, in der er einen Gastauftritt hat – Daniel war damals Produktionsassistent und wurde prompt als Statist eingespannt. Gleich 40 Leser entdeckten den durchs Bild huschenden Daniel in der Filminminute 8:14; das Beweisfoto sehen Sie oben. Der als Belohnung ausgelobte kleine Preis, eine GameStar Best-of-Intros-DVD, geht an David C. Dresbach.

Gefühle ihres Mannes Rücksicht zu nehmen, aber daraus muss man wohl kaum eine allgemeine Moralfrage machen. Die Frage ist allerdings auch, was das alles noch mit Computerspielen zu tun hat.

Jan Paffrath

Sehr geehrter Herr Lingen, Sie erkennen in Ihrem Leserbrief korrekt, dass Spielfiguren »Gebrauchsgegenstände für die eigene Unterhaltung« seien. Doch ist nicht gerade dies ein wichtiger Wesenszug eines Spiels? Im PC-Spiel sind alle Protagonisten Gebrauchsgegenstände für die eigene Unterhaltung, deshalb nennt es sich ja Spiel. Jedes Element darin existiert nur zu einem Zweck: mich, den Spieler, zu unterhalten. Selbst antagonistische Spielelemente erfüllen diese Aufgabe, da es schlussendlich ich bin, der sich eine Herausforderung wünscht und somit auch erhält.

Simon Egli

Die Meinung von Herrn Lingen sei ihm unbenommen, jedoch kann ich seine Ablehnung von erotischen Inhalten in Computerspielen weder teilen noch gutheißen. Die Sexualität (die Fähigkeit, sich zu reproduzieren), der Sex (das Verlangen nach körperlicher und seelischer Intimität) und die Erotik (das sinnliche Erleben der Sexualität auch ohne Körperkontakt) sind essenzielle Bestandteile des menschlichen Daseins und seines sozialen Verhaltens. Dürften diese Inhalte nicht Teil von Spielen werden, würde man diesem Medium die Möglichkeit nehmen, erwachsen zu werden. Erst wenn die Erotik ein ebenso normaler Bestandteil der Spiele wird, wie sie es im Film, der Malerei, der Literatur etc. ist, können die Entwickler Charaktere erschaffen, die wirkliche Tiefe haben und deren Handlungen nachvollziehbar sind.

Erst dann werden Spielcharaktere nicht mehr wie Gebrauchsgegenstände wirken, sondern wie Menschen, mit denen man sich identifizieren oder deren Handlungen man ablehnen kann. Oder meine Ausführungen sind von vornherein sinnlos, weil der Herr Pater einfach »Erotik« mit »Porno-graphie« verwechselt hat.

Florian Hahn

HISTORIENVIDEOS

Ich habe mir auf der letzten DVD genüsslich die Reportage über die Civilization-Geschichte angeschaut. Da ich die Serie seit dem ersten Teil intensiv spiele, war das Video ein Muss für mich. Darin gab es auch den kurzen Abschnitt über den Ableger Civilization Colonization. Da wurden alte Erinnerungen wieder wach, und der Drang, es zu spielen. Doch ich finde es nirgendwo. Könnt ihr mir weiterhelfen, wo ich mir eine Version besorgen kann?

Oliver Heinicke

GameStar Die Originalversion von Civilization hat inzwischen Seltenheitswert. In Deutschland kam vor Jahren eine Budget-Version in der Green-Pepper-Reihe von Novitas auf den Markt, die aber nicht mehr angeboten wird. Die Budget-Auflagen kursieren noch dann und wann zu moderaten Preisen auf Ebay. Fragen Sie aber auch mal bei Novitas direkt an – eventuell hat die Firma noch Restposten auf Lager.

Christian Schmidt

Das letzte GameStar-Historienvideo zur Civilization-Serie war wirklich hervorragend. Falls euch für diese Rubrik mal nichts rechtes einfallen sollte, wäre die Dark-Project-Serie mein Vorschlag.

Henry Block

GameStar Wir orientieren uns bei unseren Historien-Videos und Hall-of-Fame-Spielen an aktuellen Themen, also in der Regel an Previews und Tests zu Serienfortsetzungen. Da kein Dark-Project-Nachfolger ansteht, ist ein His-



Civilization-Historie: »Das Video zur Civilization-Serie war wirklich hervorragend.«

FEHLER!

Die GameStar-Fehlerkasse, schimpfte Chefredakteur Gunnar Lott kürzlich, sei ein zahnloser Tiger, überhaupt habe er von einem Betrag namens »50 Cent« noch nie gehört. Nachgewiesene Pater müssen nun wahlweise in Goldstaub, Erdöl-Aktien oder Rohdiamanten im Wert von mindestens 5.000 Euro ausgeglichen werden. Über den Inhalt der Fehlerkasse, die neuerdings in Lotts begehbarem Safe lagert, werde er »nach eigenem Ermessen verfügen«, erklärte der frischgebackene Großgrundbesitzer zigarrekauend. Desweiteren forderte Lott die GameStar-Leser nachdrücklich auf, in dieser Ausgabe entdeckte Fehler »in großer Zahl« an brief@gamestar.de zu melden.

PREVIEW: NEED FOR SPEED: CARBON

Bullige Muscle Cars wie der Shelby Mustang seien keine idealen Drift-Fahrzeuge, schrieb US-Korrespondent Roland Austinat in einer Bildunterschrift in seiner Preview zu Need for Speed: Carbon. »Das abgebildete Fahrzeug ist kein Shelby Mustang«, explodiert Lutz Lindner, »sondern ein Dodge Challenger!« Den Shelby, ergänzt Sven Hubacher, könne man dafür hinten im Bild auf Seite 38 oben sehen. »Hm, ein Shelby Mustang...!«, sinnierte Kassenwart Gunnar Lott beim Lustwandeln in seiner Luxusgarage; wenige Tage darauf war der Wagen da.

TITELSTORY: COMMAND & CONQUER 3

Bei der Erklärung, wieso Command & Conquer 3 nicht Command & Conquer 4 heißt, verkündete Heiko Klinge leichthin, »EA Deutschland« habe »den Serienableger Alarmstufe Rot als Command & Conquer 2 in die Läden« gestellt. Das sei zwar ein ziemlich blöder Marketing-Akt gewesen, stimmt Henner Schröder zu, allerdings nicht von EA – sondern von Virgin Interactive, die damals noch die Westwood-Spiele vertrieben. »Hm, vertreiben...!«, grübelte Fehlerfahnder Gunnar Lott mit goldglänzenden Augen; wenig später sah man ihn mit dem schwergeladenen Meinungsprügel in Richtung Heikos Büro ziehen.

REPORT: SPIELE IN TEILEN

»Man muss nicht viele Worte gebrauchen, um einen Fehler zu machen«, philosophiert Marc Sander und meint die Illustration zum Report Spiele in Teilen: Dort hat eines der herausgelösten Puzzleteile eine Mulde, obwohl es ein Randstück sein sollte. »Bekommen eure Grafiker nichts zu essen?«, fragt Marc besorgt. »Nichts zu essen...!«, leuchtete es wie ein Goldbarren über dem Kopf des Strafbeauftragten Gunnar Lott auf, windschnell huschte sein Rechenstift über die Redaktionsbilanzen. In letzter Zeit wird die Layouterin Sigrun häufiger dabei beobachtet, wie sie traurig an einem alten Bogenplan nagt.



VIDEO: WAR FRONT

»Gegen einen Artillerieangriff«, freute sich Michael Graf bei der Erklärung der Helden im Video zu War Front, »gegen einen Artillerieangriff hat der gute Mann keine Chance!« Eric Schubert hat derweil rechts unten ins Heldenfenster geschaut, das den guten Mann deutlich erkennbar als »Anna Herzog« ausweist. Und also nach einer Frau aussieht. Zwar sind wir uns nicht so sicher wie Eric, ob sich die weibliche Spezies tatsächlich durch »exzessive Schuhkäufe auszeichnet«; richtig ist dagegen, dass sich Gunnar Lotts Fehlerkassen-Vermögen durch explosive Zuläufe ausweitet, eine Entwicklung, gegen die selbst das Gehalt eines guten Manns wie Michael Graf keine Chance hat.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

COMMAND & CONQUER 3

Gibt es eine offizielle Webseite zu Command & Conquer 3?

Nein, zum Redaktionsschluss Mitte August gab es noch keine offizielle Webseite. Gute Informationsquellen sind allerdings auch die zahlreichen deutsch- und englischsprachigen Fanseiten zur C&C-Reihe. Sobald eine offizielle Webseite online geht, erfahren Sie das umgehend auf www.gamestar.de.

MAGIC CARPET

Wie sieht es angesichts der Welle an Neuauflagen mal mit einer Fortsetzung von Magic Carpet aus?

Neu aufgelegt werden wohl nur erfolgreiche Spiele – und Magic Carpet war zu seiner Zeit zwar ein herausragend bewertetes Spiel, hat sich aber nur durchschnittlich verkauft.

STARGATE SG-1

Wie steht's denn nun mit dem Spiel zu Stargate SG-1?

Die offizielle US-Webseite zur Fernsehserie gibt als Erscheinungsdatum des Spiels September 2006 an. Wir haben allerdings nichts von einer bevorstehenden Veröffentlichung gehört, geschweige denn von einem deutschen Vertriebspartner. Ob das Spiel jemals erscheint, ist nach wie vor unsicher.

torienvideo zur Serie unwahrscheinlich. Aber generell gilt: Schicken Sie uns Ihre Vorschläge und Spielwünsche!

Gunnar Lott

KOLUMNE

Michael Graf hat mit seiner Kolumne »Indian Battle Adventures: The Alien World War« mein Selbstbewusstsein wieder aufgerichtet. Michaels Angriff auf die Dooftitel ist ein guter Anfang. Schaut und hört bzw. lest euch doch einmal um, wie arm unsere Sprache gemacht wird mit dem saublöden »lecker«, »super«, »cool« usw. Wem dafür nicht sofort 63 andere, farbigere Adjektive einfallen, der sollte zur Strafe eine Zeitung herausgeben. Auch bei euch finde ich noch sehr viel zum Ausmisten. Was soll zum Beispiel der Begriff »Preview«? Mir ist nicht bekannt, dass man »Vorschau« nicht mehr sagt.

Rainer Welzel

GameStar Wie jede größere Gemeinschaft hat auch die Spielergemeinde ihr Fachvokabular – dazu gehören Previews, aber auch Wörter wie Engine,

Patch oder Bug, die sich als eigenständige Begriffe mit klar umrissener Bedeutung eingebürgert haben. Solche Ausdrücke verwenden wir. Grundsätzlich stimmen wir aber zu: Sinnlose Worthülsen werden bei GameStar so gut wie möglich aussortiert.

Gunnar Lott

DIE REDAKTION

Eure letzte Folge von »Die Redaktion« war wirklich mal das Beste, was es bisher gab. Wie herrlich witzig – »Ich bin Gunnar Lott«, da lag ich schon am Boden vor Lachen. Wenn ihr es jetzt noch schafft, tatsächlich so einen Storymat zu programmieren, dann bekommt ihr den Entwicklerpreis des Jahrtausends!

Benedikt Blank

Danke, danke, danke! Die letzten Folgen von Die Redaktion brachten mich zwar zum Schmunzeln, leider aber nicht zum Lachen, die Pointen gingen irgendwo mitendrinnen verloren. Mit diesem Meisterwerk hingegen macht ihr fast Monty Python Konkurrenz. Absurdität in Perfektion und ein zündender Gag zum Schluss: Ich konnte nicht mehr, diese Folge hat mein Herz im Sturm erobert. Ich liebe euch!

René Böttcher

WO BLEIBEN DIE LESER?

Ich hätte da noch eine Frage: Wo bleiben die Leser? Ich wartete voll Freude auf die Leserbriefe zu Flatout 2. Aber wer schreibt? Keiner. Obwohl ich fast Tausende User des GameStar.de-Forums kenne, die das Spiel haben und auch sehr gerne spielen.

Christoph »ehrliberli« Ehrl

GameStar Eine alte Regel sagt: Zufriedene Kunden schreiben nicht. Wir bekommen fast ausschließlich Zuschriften zu kontroversen Themen oder zu Ärger mit bestimmten Spielen. Das ist legitim, schließlich sind unsere Leserbrief-Seiten ein Meinungsforum. Dass viele



Flatout 2: »Ich wartete auf Leserbriefe. Aber wer schreibt? Keiner.«

Spieler große Freude mit ihren Programmen haben, das scheint auf diesen Seiten mittlerweile selten durch – deshalb: Schreiben Sie uns! In den Leserbriefen dürfen Spiele nicht nur kritisiert, sondern gern auch gelobt werden.

Christian Schmidt

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feiningger-Str. 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Abobetreuung
Tel.: 01805 / 99 98 03 12 Cent/Min.
Fax: 07132 / 959-166
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

GamePro 10/2006 mit DVD - ab 25.08. am Kiosk!

Titelstory: Das haut rein: Exklusiver Angespield-Bericht zu WWE SmackDown! vs. RAW

Im Test: Saint's Row, Dead Rising, Test Drive Unlimited, Ninety-Nine Nights, Digital Devil Saga, Atelier Iris 2, Painkiller, Madden 07, Ace Combat: Belkan War u.v.m.

Previews: Crackdown, Just Cause, Army of Two, Lost Planet, Red Steel, Rayman Raving Rabbids, Brothers in Arms: Hell's Highway, Splinter Cell: Double Agent

Specials: Die Sieger des Spiele-Charakter-Wettbewerbs
Technik: Das beste Handheld-Zubehör

