

LESERBRIEFE

ELDER SCROLLS 4 **OBLIVION**

Euer Test zu Oblivion ist super! Ich habe selbst Morrowind gespielt, konnte aber mit der völligen Freiheit nichts anfangen. Oblivion macht alles besser. Sofort nach Erscheinen habe ich mir die Collector's Edition geholt und muss sagen, dass ich schon lang nicht mehr so begeistert von einem Spiel war. Zugegeben, es sind einige Fehler noch drin, mit den Fan-Mods sind aber zumindest die Übersetzungsfehler weg (Dank an die Modder!). Die Schlacht der Next-Generation-Games hat mit einem Paukenschlag begonnen.

Martin Peller

Ich danke euch vielmals für diesen Test! Direkt am nächsten Tag bin ich zum nächsten Spielegeschäft gespartet, um

mir Oblivion zu kaufen, und es hat mich glatt umgehauen! Diese Grafik, diese Atmosphäre, dieses wunderbare Spiel!

Lukas Schwarz

Es ist bekannt, dass Oblivion ein großes Rollenspiel geworden ist. Doch von der Übersetzung bin ich eher enttäuscht. Nicht nur die groben Textfehler, auch der Gesamteindruck ist schwächer als bei Morrowind. Die Sprecher sind zwar passend, aber es sind sehr wenige. Auch die Texte hätte man besser machen können. Wie? Wenn man Ubisoft als Publisher gewählt hätte. Damals hatte sich Ubisoft vier Monate Zeit gelassen, um Morrowind zu übersetzen, und wir wurden mit einer tollen Sprachausgabe und einer einwandfreien Übersetzung aller Bücher und Schriften belohnt.

Timo Hellmund

Ich muss eure Arbeit für die Oblivion-Fangemeinde loben, denn euer Boxenstop-Video und die Wertungskonferenz auf eurer Webseite haben mir bei der Kaufentscheidung sehr geholfen. Nicht jedes Heft macht sich die Mühe, die Online-Besucher kostenlos mit so vielen Informationen zu versorgen.

Josef Renner

Es ist ja gut und schön, dass ihr uns so bald als irgend möglich über ein neu erschienenen Spiel informieren wollt, aber deswegen in einem deutschen Magazin die englische Version für einen Test heranzuziehen, finde ich nicht angemessen. Ich habe mich schon seit Monaten auf Oblivion gefreut und mir fest vorgenommen, es mir noch am Erscheinungstag zu holen. Gott sei Dank wurde auf GameStar.de auf die misslungene Übersetzung



Oblivion: »Ich war schon lange nicht mehr so begeistert von einem Spiel. Die Schlacht der Next-Gen-Games hat mit einem Paukenschlag begonnen.«



Siedler 2 Remake: »Ein gutes Remake ist mir lieber als eine Fortsetzung nach Versionsnummern.«

hingewiesen (Danke dafür!). Meiner Meinung nach sollte eine solch schlampe Übersetzung zu einer gehörigen Abwertung führen, da es gerade bei einem Rollenspiel ordentlich auf die Stimmung drückt. Ist schon traurig, wieder mal die Community in der Pflicht zu sehen, als erstes gegen ein solches Problem anzugehen (mit diversen Mini-Patches).

Stefan Zauner

DIE SIEDLER 2 DIE NÄCHSTE GENERATION

Danke GameStar, danke Markus, danke Blue Byte, danke Siedler-2-Fans, ich habe gerade gelesen, dass es ein Siedler-2-Remake geben wird und bin total aus dem Häuschen. Jahrelanges Beten und Hoffen scheinen sich auszuzahlen: Der beste Siedler-Teil, das beste Strategiespiel überhaupt in zeitgemäßer Grafik! Endlich erhört jemand das Flehen der Spieler und tut genau das, was sich viele, viele wünschen. Selten – wenn ich es mir recht überlege, noch nie – habe ich mich so über eine Spielankündigung gefreut.

Fabian Fastabend

Ein gutes Remake ist mir persönlich tausendmal lieber als eine Fortsetzung nach Versionsnummern, vor allem, wenn eine schlechter wird als die andere. Daher bin ich auch bereit, einen Vollpreis dafür zu bezahlen. Für mich ist das neue Siedler 2 schon fest eingeplant.

Werner Fuhrmann

Als George Lucas Ende der 90er-Jahre seine Star-Wars-Trilogie in verbessertem Technik-Kleid einmal mehr ins Rennen

der Kino-Hitlisten schickte, witterte niemand schamlose Abzocke. Vielmehr sahen sowohl Fans, die Anfang der 80er schlicht noch zu jung fürs Kino waren, als auch alte Hasen ihre Chance, den Kult in zeitgemäßer Technik auf der Leinwand zu sehen. Nun soll mit Blue Bytes Pixelhandwerkern dasselbe geschehen. In meinen Augen keine Abzocke – lediglich die Chance für eine Generation, die zu Zeiten des Originals vielleicht noch keine Möglichkeit zum PC-Spielen hatte, eines der besten Aufbauspiele in zeitgemäßer Optik zu erleben.

Manuel Reiß

DEMO-KOPIERSCHUTZ

Habe ich irgendwas verpasst? Haben vielleicht Außerirdische die Herrschaft über die Computerspiele-Industrie übernommen? Wer sonst könnte auf eine derart hirnrissige Idee kommen, Demonstrationsprogramme (wie die Demo zu Spellforce 2) mit einem Kopierschutz zu versehen? Korrigiert mich bitte, wenn ich mich irre, aber für mich ist eine Demo ein Marketinginstrument, und deshalb soll eine Demo kopiert und im Freundeskreis verteilt werden können.

Karsten Stiller

Ich gehöre zu den PC-Spielern, die für gute Ware auch gerne gutes Geld ausgeben. Daher waren für mich Demo-Versionen schon immer eine gute Gelegenheit, sich eine eigene Meinung über PC-Spiele zu bilden. Nun wird bei der Spellforce-2-Demo der umstrittene Kopierschutz Starforce mit installiert. Das ärgert mich. Ich erwarte von einer Fachzeitschrift wie

FEHLER!

Schauen Sie mal raus: Es ist ein wunderschöner Tag, die Sonne scheint über saftiggrüne Wiesen, Kitzlein springen durch die Auen! Ein viel zu schöner Tag, um an Fehler zu denken. Wer käme da auf die Idee, uns Ungereimtheiten aus dieser Ausgabe an brief@gamestar.de zu melden? Schauen Sie doch, die Kitzlein!

SZENE-NEWS: FINAL FANTASY 12

»Kommt Final Fantasy 12?«, fragte Daniel Matschijewsky in den **Szene-News**. Timo Henne klärt auf: »Falls Daniel in der ständig nagenden Ungewissheit ob der Möglichkeit eines Final Fantasy 12 lebt, möchte ich alle Zweifel von ihm nehmen: Am 16. März ist das Spiel in Japan erschienen.« Daniels Spekulation hätte sich deshalb auf ein Final Fantasy 13 beziehen müssen. Wir wiederum haben viele Fantasien über Strafen, darunter auch einige finale, aber wo wir gerade von Finale sprechen: Daniels Jahresgehalt beim schäbigen Wettbüro nebenan auf ein 12:0 für Deutschland zu setzen, kann man das überhaupt Strafe nennen? Am Ende gewinnt er noch einen Haufen Geld!

SPIELE-NEWS: FIFA WM 2006

Nun spielt GameStar-Sportexperte Heiko Klinge ja quasi tagein, tagaus nichts anderes als Fußball. Braucht es da erst Andreas Niebauer, um ihn darauf hinzuweisen, dass in den **Spiele-News** auf dem Bild zu Fifa WM 2006 nicht wie behauptet Ronaldo zu sehen ist, sondern Ronaldinho? Ein schlimmer Tag für den Weltfußball, ein schlimmer Tag für Brasilien, ein schöner Tag dagegen für das schäbige Wettbüro von nebenan, wo wir den lachenden Buchmachern Heikos Jahresgehalt in die Hand drücken und »alles auf die Türkei!« setzen.

PREVIEW: SIEDLER 2 REMAKE

In der Preview zum **Siedler 2 Remake** kündigte Markus Schwerdtel die Flöße als Neuerung an. Kurz darauf flatterte eine Botschaft von Wolfgang Haas ins Haus: Die Flöße seien nichts anderes als die Ruderboote, die's schon im Original gab. Im hastig selbst geschnürten Floß aus alten GameStar-Abverpackungen paddelte Markus bereits im Sickerwasser der nahen Baugrube in Richtung A9 München-Nürnberg davon, da lasen wir die zweite Hiobsbotschaft: Erst hatte Markus die Wikinger als Spielerei ausgeschlossen, einen Absatz später ließ er sie doch wieder mitspielen. Was nun? Die Wikinger sind im Remake nicht dabei, Markus' Information war also, wie Wolfgang Haas spottet, »ein böses Foul«. Da sind wir schon wieder beim Thema! Wie gute Freunde begrüßt man uns im inzwischen gar nicht mehr so schäbigen Wettbüro von nebenan, gern wird Markus' Hausrat samt Frau und Kind in Zahlung genommen, um einen schönen Batzen Geld darauf zu setzen, dass die WM wegen einer überraschenden Wikinger-Invasion abgesagt wird.

GAMESTAR INTERAKTIV

Beim Wallpaper-Wettbewerb für **GameStar Interaktiv** hat ein Unglück (Michael Graf) die Namen durcheinander gewirbelt: Das Bild von Florian Seelig stammt eigentlich von Sven Hüster, das Bild von Kenny Kienholtz ist von Sven Lamitschka, und bei Matthias Schätz fehlt ein »k«, der junge Mann heißt Schätzl. Michael, den eine Seelenverwandtschaft mit Heiko verbindet (»Schau mal, auf dem Bild da, das ist doch der Ronaldo!«), stimmt denn auch begeistert zu, als wir in der neu eröffneten Wettbüro-Filiale in den GameStar-Redaktionsräumen all sein Geld auf »Babilien gegen Argentonien« setzen. Michael strahlend: »Eine sichere Sache, die gewinnen beide!«

TITELSTORY: SACRED 2

Mick Schnelle patzte bei der Ikarion-Historie in der Titelstory zu **Sacred 2**: »Der Screenshot zu Hatrick! stammt aus Caribbean Disaster«, erspähte Jens Werner. Ab zum glitzernden Wettpalast nebenan, dann das Fiasko: In einem Moment der Schwäche erlauben wir Mick, seine Jahresgehalt-Wette selbst auszusuchen. »Ich wette, dass die anderen vier ihre Wetten verlieren!«, grinst der GameStar-Veteran. Ergebnis: Mick steinreich, Wettbüro pleite, Deutschland gewinnt die WM knapp gegen Babilien.

GameStar deutliche Hinweise zu verwendeten Kopierschutzverfahren bei Demoversionen und vor allem bei den endgültigen Produkten. Die Art des Kopierschutzes ist für mich ein Kaufargument.

Dietmar Zielke

GameStar Wir überlegen, ob wir in Zukunft Angaben zum Kopierschutz in den Wertungskasten aufnehmen. Zum Fall Spellforce-2-Demo baten wir den Produktmanager Markus Ziegler um eine Erklärung: »Der Kopierschutz verschlüsselt die Exe-Datei der Demo. Das ist nötig, weil Hacker sonst die ähnliche Exe der Vollversion leicht knacken könnten. Die Spellforce-2-Demo lässt sich trotz des Kopierschutzes kopieren und weitergeben.«

Christian Schmidt



Spellforce-2-Demo: »Wer kommt auf die Idee, Demonstrationsprogramme mit einem Kopierschutz zu versehen?«

RELIGION

Die zynische Antwort auf den Leserbrief »Voodoo-Prämie« in Ausgabe 05/2006 empfinde ich als äußerst unpassend und niveaulos. Sicher wird sich zu jedem ernstesten Thema eine Gruppe finden, die sich darüber lustig macht – und es soll ihr auch gestattet sein. Aber wenn sich ein Leser sorgenvoll an eine »erwachsene« Zeitschrift wendet, sollte er von einem leitenden Redakteur erwarten können, dass er ernst genommen wird und eine passende Antwort erhält.

Benjamin Stiefelmaier

Herr Schäfer hat die Intention der GameStar-Anzeige missverstanden. Das ist okay. Es ist auch okay, dass sie ihm eventuell missfällt. Aber dass er seine Meinung in polemischer Weise und mit falschen Fakten über Voodoo an die Öffentlichkeit bringen muss, das ist nicht okay, besonders da er damit eine andere Religion in ein schlechtes Licht rückt, obwohl diese nichts damit zu tun hat. Man sollte allen religiösen Gruppierungen und ihren Anhängern einen gewissen Respekt entgegenbringen und sich mit ihnen beschäftigen, bevor man sich ein vorschnelles Urteil über sie bildet.

Hanno Ziegler

Die Anzeige des Musik-Senders MTV auf Seite 84 der neuen GameStar-Ausgabe hat mich doch sehr bestürzt. Gerade durch die zurückliegenden Ereignisse um die Mohammed-Karikaturen hätte ich von Ihrer Redaktion mehr Fingerspitzengefühl in Punkto Religion erwartet. Warum denkt man nicht ein paar Minuten länger über solche »Witze« nach? Muss das denn wirklich sein?

Werner Sievert

Dieses Bild eines TV glotzenden Christus, der zu dieser Tätigkeit direkt vom Kreuz herabgestiegen ist, ist gerade in der Passionszeit eine Frechheit, die zu weit geht. Herausgefordert hat sie mit großer Wahrscheinlichkeit die voreilige Haltung vieler Journalisten nach den Mohammed-Karikaturen-Unruhen. »Toleranz« ist eben KEIN anderer Name für »scheißegal«, sondern bewusste Auseinandersetzung mit den Einstellungen des Anderen, die vor allem von Respekt getragen sein muss. Dieser Respekt wird von MTV mit Füßen getreten, und das unter anderem auch in eurem Magazin.

Christoph Grün

GameStar Die GameStar-Redaktion hat mit der Auswahl der Anzeigen nichts zu tun. Ein anderes Vorgehen ist nach den Maßstäben unabhängiger journalistischer Arbeit auch nicht möglich.

Gunnar Lott

ELECTRONIC ARTS

So, nun soll es also keinen Patch mehr für Most Wanted geben. Das ist meiner Meinung nach nicht der richtige Support für eine so große Firma wie Electronic Arts. Aber schreibt ihr vielleicht mal etwas Kritisches über die?

Matthias Wolf

EA ist ja in der Spielerszene bekannt für seinen schlechten Support, siehe z.B. Fifa oder den Fußball Manager. Aber diese Stellungnahme zu Most Wanted schießt ja wohl den Vogel ab. Das ist ein Tritt in den Hintern für alle Spieler, die sich das Spiel legal für 50 Euro gekauft haben.

Marcel Obst

Ich bin stinksauer, weil Electronic Arts Spieler mit dem Euro-Forces-Pack zwingt, sich bei Gamespy und EA.com zu registrieren. Ein Hinweis auf der Packung hätte doch erfolgen müssen, oder? Das ist für mich als Spieler untragbar.

Gerhard Gschwind

GameStar bat Martin Lorber, Pressechef bei EA Deutschland, um eine Stellungnahme. »Im Augenblick konzentrieren sich die Kollegen auf die Entwicklung des neuen Need-for-Speed-Spiels, da bisher alle wesentlichen Schwierigkeiten durch den Customer Support gelöst werden konnten. Das Team in Deutschland hilft da gerne



Need for Speed Most Wanted: »Kein weiterer Patch mehr? Das ist nicht der richtige Support für eine so große Firma wie EA.«

GamePro 06/2006 mit DVD – ab 28.04 am Kiosk!

Titelstory: Lasst euch überraschen!

Im Test: Guitar Hero, SOCOM 3: US Navy SEALs, Ape Escape 3, Chibi Robo, Rogue Trooper, FIFA Fussball WM 2006, Ice Age, Metroid Prime Hunters (NDS), Dexter (PSP) u.v.m.

Previews: WWE SmackDown vs. Raw 2007, Hitman: Blood Money, Scarface, Tourist Trophy, Urban Chaos, Just Cause, Alone in the Dark, Rockstar Tischtennis u.v.m.

Specials: **Lenkrad-Special:** Immer schön die Spur halten
Salutieren vor der Konsole?
Spiele und Militär – der Bericht



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

TESTVERSIONEN

Erhält die GameStar-Redaktion immer die Verkaufsversion der Spiele zum Testen, oder sind das besondere Versionen?

Wir testen in der Regel Master-Versionen (auch »Gold-Versionen« genannt). Das sind die CDs oder DVDs, die der Publisher ins Presswerk schickt, um das Spiel dort produzieren zu lassen. Master sind inhaltsgleich zur Verkaufsversion. Wenn wir ausnahmsweise frühere oder anderssprachige Fassungen testen, was selten vorkommt, dann weisen wir im Artikel klar darauf hin.

BREITBILD-AUFLÖSUNGEN

Ich besitze einen Breitbild-Monitor. Könntet ihr nicht im Test angeben, ob ein Spiel Breitbild-Auflösungen unterstützt?

Guter Vorschlag. Wir beobachten generell alle technischen Entwicklungen. Wenn sich Breitbild-Monitore bei Spielern noch weiter verbreiten sollten, dann werden wir darauf eingehen.

weiter (Tel. 09001/202520, € 0,25 pro Minute). Zu Euro Forces: Zur Gamespy-Anmeldung gibt es den entsprechenden Hinweis auf der Packung. Die Anmeldung bei EA.com ist notwendig, um den EA Downloader nutzen zu können. «

Großes Lob für den EA-Support: Ich hatte meine Original-CD 1 für Die Sims 2 verloren. Ich schrieb eine E-Mail an den Support, und dann ging alles ganz schnell. Binnen 24 Stunden eine Antwort: Bitte Spiel und Kaufrechnung einschicken. Ab ging die Post. Binnen 48 Stunden nach Versand war bereits ein neues Spiel in meinem Briefkasten! Kostenfrei, wohlgepackt. Danke EA!

Marco Huppert

PC SELBER BAUEN

Ich danke euch unheimlich für das Video, das sehr ausführlich beschreibt, wie man einen PC selber richtig zusammenbaut. Ich denke, bei meinem nächsten

Computer werde ich mich auch selbst mal am Zusammenbau versuchen.

Alexander Hocks

Euren Hardwareteil, den ich sonst meistens überspringe, habe ich letzte Ausgabe mit Vergnügen gelesen. Besonders spannend und toll fand ich den Bericht über die einzelnen Spiele-PCs zum Selber-Zusammenbauen, deren Komponenten, die Tipps und Tricks zum Konfigurieren und natürlich auch das Video, wie man den Rechner zusammenschraubt. Dank eurer Hilfe ist das wirklich supereinfach.

Florian Hartkop

In eurer neusten Ausgabe weist ihr Kunden darauf hin, dass günstige Discount-Angebote meist nicht die versprochene Spieleleistung erbringen. Dafür sage ich bravo! Warum ihr den Kunden aber zum Selber-Basteln animiert und nicht zum spezialisierten Fachmann schickt, ist uns als solcher nach wie vor schleierhaft. Dies bietet nämlich für den Kunden unübersehbare Vorteile: Er profitiert vom Fachwissen; er hat keine OEM-Restriktion in der Garantie; er bekommt Service und Support; er bekommt ein ausgemessenes und getestetes System ohne Fehler; er kann es später eintauschen. Alles in allem spart er also Geld.

P. Schwarzäugl, Cyberworld

Mein Vorschlag für eine Serie: ein ausführliches Video über die Software-Erstinstallation auf einem selbstgebauten PC, und das ganze bitte von B wie Bios und Betriebssystem bis T wie Treiber.

Stephan Stein

GameStar Ein interessanter Vorschlag. Videos über die Windows- und Treiber-Installation können wir uns sehr gut auf der DVD vorstellen. Ein Bios-Video wiederum ist wegen der schier unendlichen Zahl an verschiedenen Bios-Varianten sehr schwierig. Aber wir denken über eine Lösung nach.

Daniel Visarius

SPIELE IN DER SCHULE

Nachdem sich die berechtigte Diskussion über den Umgang mit so genannten »Killerspielen« ausgeweitet hat zu einer Diskussion über Computerspiele im Allgemeinen, kann ich als Lehramtsstudent (Fächer Geschichte und Englisch) einfach nicht anders, als darauf hinzuweisen, dass Computerspiele wie etwa Medieval 2 gut geeignet sein können zur Wissensvermittlung und nicht blindlings verdammt werden sollten! Natürlich ist Medieval 2 nicht korrekt, was die histo-

rischen Fakten betrifft. Aber: Wer hätte nicht gerne Geschichtsunterricht erlebt, in dem anhand einer kritischen Untersuchung dieses Spieles beispielsweise die Prinzipien der Macht im Mittelalter behandelt würden? Motivation und Interesse der Schüler sind garantiert!

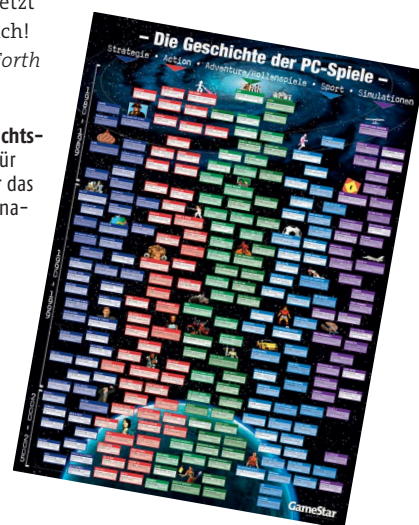
Christian Klemm

ABO-POSTER

Vielen lieben Dank für die Beilage des Poster »Die Geschichte der PC-Spiele!« Ich hab's direkt an meiner Tür aufgehängt, und da es so gut gelungen ist, musste sogar das große Angelina-Jolie-Poster weichen... na gut, das freut meine Freundin jetzt auch endlich!

Florian Forth

Spielegeschichts-Poster: »Dafür musste sogar das große Angelina-Jolie-Poster weichen!«



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.



PC-Workshop: »Bei meinem nächsten Computer werde ich mich auch mal selbst am Zusammenbau versuchen.«