

## LESERBRIEFE

### EMPIRE AT WAR

Die Schlachtfelder von Empire at War sollen öde wirken, die Ziele langweilig sein? Ich als Star-Wars-Fan sehe das nicht so. Diese Reihenfolge der Aufgaben ist nicht nur logisch, sondern auch noch spannend. Zudem sind die Schlachtfelder sehr lebendig gestaltet: Auf Tatooine beispielsweise läuft ein Rancor umher und frisst Sturmtruppen, der Sarlacc tötet vorbeikommende Menschen, und die Tusken-Räuber greifen sowohl das Imperium als auch die Rebellen an. Empire at War ist genau die Art Strategiespiel, die wieder Leben in die Star-Wars-Spielewelt bringt.

*Fabian Brandt*

Mich stört weniger, dass die Stimmen nicht original sind. Aber der imperiale Sternzerstörer (ISD) entspricht nicht dem Vorbild. Er ist dem Mon Calamari Kreuzer (MC-80) deutlich unterlegen. Dies wäre aber nach den Filmen gar nicht möglich. Denn dann bräuchten die Rebellen nur paar dieser Kreuzer, und das Imperium hätte schon verloren.

*Daniel Lübbert*

### SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Ich bin von Die Schlacht um Mittelerde 2 sehr enttäuscht. Einige Neuerungen sind wirklich gut, aber die Umsetzung von Der Herr der Ringe als Spiel ist meiner Meinung nach gescheitert! Wenn



Schlacht um Mittelerde 2: »Die Umsetzung von Der Herr der Ringe als Spiel ist meiner Meinung nach gescheitert.«



Empire at War: »Empire at War ist genau die Art Strategiespiel, die wieder Leben in die Star-Wars-Spielewelt bringt.«

ich ein Spiel kaufe, welches Schlacht um Mittelerde heißt, denke ich an den Film, an das Buch und an all die tollen Helden Schlachten und Städte. Was soll ich da mit Zwergen und Moria-Orks, die auf Spinnen reiten? Mir reicht es nicht, bloß im Skirmish-Modus mit Gondor und Co. gegen eine total dumme KI zu kämpfen.

*Pascal Brinkmann*

### WARUM IMMER STORY?

Ich musste doch sehr schmunzeln, als sich Michael Graf in seinem Kommentar zu Virtual Skipper 4 eine Story wünschte. Mir scheint, dass sich inzwischen genreübergreifende Mindestanforderungen für Spiele entwickelt haben, die nicht unbedingt Sinn machen. Es scheint kein Spiel mehr ohne Auto- oder Charaktertuning auszukommen, und dann wird auch noch eine Story verlangt. Das Ergebnis sind halbherzige Umsetzungen und immer wieder das Gleiche. Ich möchte nicht wissen, wie viele wissenschaftliche Experimente schon schief gegangen sind und die Welt an einen Ab-

grund geführt haben. Ein Adventure ohne Story fände ich schon sehr wagemutig. Aber ob der einfache Soldat im Zweiten Weltkrieg oder der SWAT-Beamte eine Story erleben müssen, ist fraglich. Viel wichtiger ist, dass Taktikshooter endlich taktisch werden und dass Echtzeit-Strategiespiele endlich keine Massenschlachten mehr sind. Ich will Führen und keine Einzelanweisungen erteilen. Das würde mehr für die Langzeitmotivation bringen als eine Story.

*Christoph Baur*

### TRACKMANIA NATIONS

Ich muss ein großes Lob an Nadeo aussprechen! Es hat mich ja schon vom Hacker gehauen, dass Trackmania und dessen Nachfolger Trackmania Sunrise zwei riesige »Patches« kostenlos spendiert bekamen, die dem Ur-Trackmania sogar die aktuelle Grafik-Enginge besicherten. Allein aus dem Umfang dieser Patches hätten andere Entwickler wohl ein eigenes Spiel gezimmert. Aber die Nachricht, dass Nadeo mit Trackmania Nations eine

## FEHLER!



Trackmania Nations: »Wirklich, Nadeo leistet 1A-Fanarbeit!«

weitere TM-Folge gänzlich kostenlos zur Verfügung stellt, und das auch noch mit allem Drum und Dran wie LAN-Spiel und einem Solo-Modus, hat in mir dann endgültig den Glauben an das Gute in der Welt wieder geweckt. Wirklich, Nadeo leistet 1A-Fanarbeit, und hätte ich Trackmania und TM Sunrise nicht schon gekauft, würde ich es jetzt sofort tun. Denn eine dermaßen kundenfreundliche Politik muss auch belohnt werden!

Sebastian Luhn

## GAMESTAR-COVER

Was bitte soll dieses hässliche Klappcover der Ausgabe 04/2006? Diese dreist überzogene Werbung macht das Cover völlig unansehnlich und instabil.

Tom Lüke

Ich hab vollstes Verständnis dafür, dass ihr auf jede Anzeige angewiesen seid und unter anderem auch deshalb diese Klingeltonpest im Heft habt. Aber beim aktuellen Heft hat sich eure Anzeigenabteilung ein Eigentor geschossen. Wozu druckt ihr eigentlich für die Abonnenten ein teures Extra-Cover, das besonders schön aussieht, wenn ihr es durch eine Falt-Anzeige versaut?

Kim André Trank

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

## C&amp;C: DIE ERSTEN 10 JAHRE

Ihr schreibt, das Spiel hätte kein Handbuch und keine ordentliche Packung. Hat es aber doch!

Richtig, wir entschuldigen uns für den Irrtum – zum Redaktionsschluss lagen uns nur die Datenträger, aber kein Muster der Verpackung vor. Tatsächlich kommt C&C: Die ersten 10 Jahre mit einem 68seitigen Handbuch und einer schönen Pappschachtel.

## ZWISCHENSEQUENZEN

Worin liegt eigentlich der Unterschied zwischen Cutscenes und Zwischensequenzen? Gibt es überhaupt einen?

Es gibt keinen, Cutscenes sind nur der englische Ausdruck für Zwischensequenzen – also Szenen, die das aktive Spiel unterbrechen.

Wer hat das aufklappbare Cover der Aboversion 04/2006 verbrochen? Ein edler und mutiger Ritter wurde schamlos durchtrennt, um Werbung dahinter zu verbergen! Ganz ehrlich, das sieht nicht nur unschön aus, es ist vor allem unpraktisch: Es stört beim Lesen, und das Cover ist anfälliger für Beschädigungen.

Benjamin Stiefelmaier

**GameStar** Das aufklappbare Cover war eine bezahlte Anzeige. Für Anzeigen ist die Redaktion nicht zuständig. Da diese Werbeform aber bei unseren Lesern nicht besonders gut ankam, planen wir derzeit keine weiteren Aktionen dieser Art.

Gunnar Lott



GameStar-Cover: »Das sieht nicht nur unschön aus, es ist vor allem unpraktisch.«

## BLOODRAYNE 2

Bekommt ihr jetzt neuerdings Bonuspunkte beim deutschen Publisher, wenn ihr Zensurmaßnahmen schönredet? Ein so verlogenes Fazit wie im Test zu Bloodrayne 2 habe ich schon lange nicht mehr gelesen. Warum sollte aus einem »Schlachtfest« auf einmal ein »durchaus solides Actionspiel« werden, nur weil man einfach alle Splatter-Szenen entfernt hat? Und warum ist es eigentlich ein Minuspunkt, wenn ein Spiel für Erwachsene extrem brutal ist? Nach eurer Logik müsste dann ja auch aus Kill Bill ein richtig guter Film werden, wenn man »die Splatter-Fassade abreißt«. Solche bizarren Zensorexperimente Marke Deutschland zeigen dem erwachsenen Käufer vor allem eins: Bei vielen Spielen lohnt es sich nicht, auf eine spezielle deutsche Version zu warten.

Andreas Orschulok

**GameStar** Ich habe nirgendwo behauptet, dass Bloodrayne 2 erst durch das Entfernen der Splatter-Szenen ein gutes Spiel

Wir finden zur Religion. Hin- und hergerissen sind wir angesichts der Unvollkommenheit der Welt, verbittert klagen wir: Wenn Gott gnädig ist, wie kann er dann Fehler in GameStar zu lassen? Doch finden wir Trost in dem Gedanken, dass nach diesem Leben eines kommt, das frei ist von Patzern und durchstrahlt von einer liebenden Vergebung, die Ihnen, ja IHNEN, die Sie unsere Verfehlungen an brief@gamestar.de melden, für- wahr auch gut zu Gesicht stehen würde!

## MULTIPLAYER-NEWS

Und es begab sich, dass Tobias Bittel in den Multiplayer-News über eine LAN in Fohnsdorf las, die ihm gut gefiel. »Allerdings wage ich zu bezweifeln, dass die Teilnehmerbegrenzung von 140 Plätzen nötig ist«, sinniert Tobias, »da ja das Mindestalter bei stattlichen 116 Jahren liegt. Ich denke, da wird's nicht sehr voll werden!« Nicht so voll jedenfalls wie Fabian Siegmund, der der 16 eine doppelte 1 spendierte. Oh Herr, wir fragen dich: Was soll seine Strafe sein? Da tat sich der Himmel auf, und Fabian war auf einmal 116 – also gut und gerne zehn Jahre jünger geworden! Herrgott, und das nennt sich Strafe?!

## STANDGERICHT

Und es begab sich, dass Florian Adolphi bei der neuen Rubrik Standgericht nachrechnete: »Empire at War hätte eigentlich die meisten Sterne haben müssen, bekam aber nur so viele wie Rainbow Six!« Denn Markus »Algebra« Schwerdtel hatte dem Star-Wars-Spiel einen kompletten Wertungsstern unterschlagen. Oh Herr, wir fragen dich: Was soll seine Strafe sein? Da tat sich der Himmel auf, und Markus verwandelte sich in eine gewaltige Krawatte mit kleinen Snoopys drauf! Eine seltsame Sühne, aber die Wege des Herrn sind nun mal unergründlich.

## KURZTIPPS: C&amp;C GENERÄLE

Und es begab sich, dass Patrick Kopper in den Kurztipps blätterte und bei den Tricks zu C&C Generäle stutzte: Dort stand ein Screenshot des Trucker-Spiels 18 Wheels of Steel samt Bildunterschrift: »Der Bau von Superwaffen verschafft Ihnen eine Auszeichnung.« »Mir ist durchaus klar, dass so ein dicker LKW für Infanteristen eine ernstzunehmende Bedrohung ist«, stichelt Patrick, aber eine Superwaffe? Schuld ist Layouterin und Brummi-Fangirl Daphne Cisneros, die das falsche Bild eingeschmuggelt hatte. Oh Herr, wir fragen dich: Was soll ihre Strafe sein? Da tat sich der Himmel auf, und heraus fiel ein Sattelschlepper, pink mit kleinen Blümchen. Die Deuter rätseln noch immer über dieses Zeichen.

## HARDWARE-TEST: PENTIUM D 950

Und es begab sich, dass Hardware-Händler deutschlandweit von begeisterten GameStar-Lesern bestürmt wurden, hatte doch Daniel Visarius verkündet, der Pentium Extreme Edition 950 sei für »elf blaue Scheine« zu haben – mithin für 220 Euro, denn der 20-Euro-Schein ist blau. »Da kauf ich den doch gern«, jubiliert Michael Eberlein, »da der Wiederverkaufswert gleich um 500% pro Stück steigt!« Aber ach, der blau-grün-blinde Herr Visarius hatte den 20-Euro schein mit dem (grünen!) 100-Euro-Schein verwechselt, was auch seine äußerst großzügigen Trinkgelder erklärt. Oh Herr, wir fragen dich: Was soll seine Strafe sein? Da tat sich der Himmel auf, und Daniel schwamm in Hundert-Euro-Scheinen; doch sie waren alle blau und wertlos, und er weinte bitterlich ob seiner Armut.

## VIDEO: C&amp;C-HISTORIE

Und es begab sich, dass Andreas Rosenhammer beim Ansehen des Historien-Videos zu Command & Conquer zusammenzuckte: Christian Schmidt nennt den älteren Herrn in Uniform beharrlich General Solomon, dabei heißt er doch General Sheppard. Christian, allzeit bußfertiger Fehler-Beauftragter, zeigte sich einsichtig: »Das sind Lügen, Fälschungen!« Wir fragen dich, Herr: Was soll seine Strafe sein? Fegefeuer? Aussatz? Da blieb der Himmel unbewegt, und es passierte nichts.

geworden ist. Die deutsche Version zeigt, dass die blutigen Effekte für das Spiel unnötig sind. Erwachsenen steht es frei, für sich zu entscheiden, wie sie sich unterhalten wollen; deshalb steht im Test, was in der deutschen Version fehlt.

*Christian Schmidt*



Bloodrayne 2: »Bizarre Zensorexperimente Marke Deutschland«.

## SCHWULE CLANS IN WOW?

Ich halte das Einschreiten von Blizzard in dieser Sache für berechtigt. Themen aus der echten Welt, die mit der Fantasiewelt eines Online-Spiels nichts zu tun haben, sollten dort auch nicht polarisierend dargestellt werden. Das zerstört die Atmosphäre. Normalerweise finden sich Spieler zusammen, weil sie sich verstehen und weil sie zusammen Quests bestreiten wollen – aber nicht, weil sie dieselbe sexuelle Ausrichtung haben.

*Sebastian Nitsch*

## DVD-XL

Die Qualität des Datenteils der DVD hat ja ziemlich abgenommen. Kaum lohnt es sich noch, nachdem man die Videos angeschaut hat, den Datenteil zu durchstöbern. Es scheint fast so, als ob ihr euch auf die XL-Version konzentriert habt, wo die interessantesten Demos drauf sind.

*Julian Walther*

**GameStar** Leider werden die Demos immer größer – es passen daher weniger auf eine DVD. Früher hatten auch gute Demos um die 100 MByte, heute sind wir zuweilen schon bei über einem GByte. Wir können das nicht ändern und haben eigens dafür die XL-Version eingeführt, die für Abonnenten nur 5 Euro pro Jahr mehr kostet. Ganz ohne Aufpreis geht es nicht, die Produktion der zweiten DVD ist teuer.

*Gunnar Lott*

## VOODOO-PRÄMIE

Soeben stieß ich auf die Anzeige in Ihrem Webshop, in der Sie mit einer Voodoo-Puppe als Abopremie werben. Ich bin fassungslos, dass Sie solche Mittel benutzen, um Abonnenten zu gewinnen. Lassen Sie sich von mir als Pastor versichern, dass der Voodoo-Kult kein Spielkram ist. Hinter Voodoo stecken

### GEWINNSPIEL

Auf der Chartseite der letzten Ausgabe wollten wir von Ihnen wissen, wie Sie sich die Wartezeit auf die kommenden Spiele-Highlights verkürzen. Aus den zahlreichen eingeschickten Bildern haben wir das von Stefan Kandler zum Sieger gekürt, der sich mit den Schneemassen vor seiner Haustür beschäftigt. Zur Belohnung gibt's von uns die GameStar »Best of Intros«-DVD.



Stefan Kandler: »Abwarten und Tee trinken.«

Mächte, und Menschen (z.B. in Südamerika) leiden darunter. Exorzismen gehören Gott sei Dank nicht zu meiner Hauptbeschäftigung, aber seien Sie gewiss, solche Dinge geschehen nicht nur in Filmen wie »Der Exorzismus von Emily Rose«, sondern auch in Deutschland. Auch wenn in dem Film nicht alles korrekt dargestellt wird (Hollywood bleibt Hollywood), ein Satz stimmt dennoch: »Dämonen existieren, ob sie an sie glauben oder nicht.« Von daher wäre meine Bitte, dieses Angebot zu beenden.

*Pastor David Schäfer*

**GameStar** Die Voodoo-Puppe mit den Trikots der WM-Mannschaften ist in erster Linie ein Scherz, daneben aber ein wichtiger Baustein in unserer Strategie, Deutschland zum Fußball-Weltmeister zu machen. Wenn wir dazu mit Dämonen paktieren müssen – so sei es!

*Christian Schmidt*

### SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag  
GameStar-Leserbrief  
Lyonel-Feiningerg-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 <sup>12 Cent/Min.</sup>  
Fax: 07132 / 959-166  
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

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

## GamePro 05/2006 mit DVD – ab 31.03. am Kiosk!

**Titelstory:** Katze aus dem Sack! Wir nehmen die japanische Verkaufsversion von Final Fantasy XII unter die Lupe. Plus: Grandia 3 und Dirge of Cerebus

**Im Test:** Elder Scrolls: Oblivion, Dragon Quest, Driver: Parallel Lines, Tomb Raider Legend, Odama, Der Pate, SOCOM 3, Blazing Angels, Pro Evolution Management, 24 u.v.m.

**Previews:** Moto GP 2006, Mortal Kombat: Armaggedon, Chibi Robo, Stranglehold, Rainbow Six Vegas, Urban Chaos, Tourist Trophy, Brothers in Arms (Next Gen) u.v.m.

**Specials:** Seid dabei: Bericht vom Leserpreis 2005

**Hört zu:** Das große GamePro-Soundspecial

