

## LESERBRIEFE

### VIVISECTOR

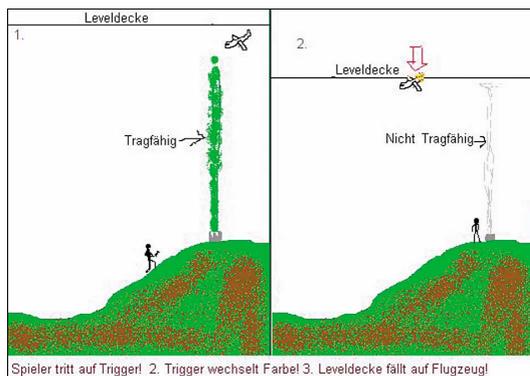
Petras Video von Vivisector hat mich und meine Kollegen voll in seinen Bann gezogen. Vielen Dank dafür! Wir haben selten so über ein Spiel gelacht. Aber ein Gutes hat das Ganze ja (für den Entwickler), denn immerhin holen wir uns das Spiel jetzt. Was man für ein paar ordentliche Lacher nicht alles tut...

*Sebastian Akamp*

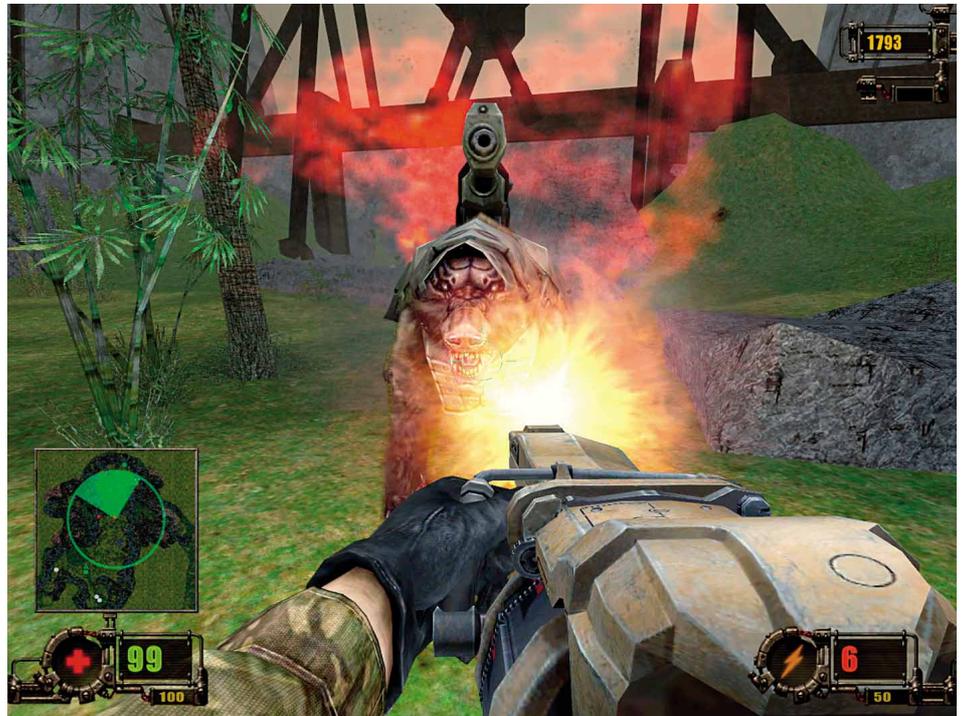
Ich werde versuchen, den Zusammenhang zwischen dem Tod des Nashorns und dem Weiterkommen im Level zu erklären. Dem Rhino wurde ein Chip eingepflanzt, der nur darauf reagiert, den Bezwinger dieses Tieres weiterkommen zu lassen. Das funktioniert mittels eines Puls-Stabilitäts-Programmes. Ist das Rhino tot und damit kein Puls mehr messbar, wird per Infrarot-Signal ein Impuls zum Berg geschickt, der wiederum einen Zünder betätigt, der den Berg sprengt. Klingt doch logisch, oder?

*Christoph Lorenz*

Petra fragt sich im Video, welchen Sinn es macht, dass das Flugzeug abstürzt, wenn die Spielfigur auf den grün markierten Trigger läuft. Nun, hier hilft ein Sprichwort, das jedem bekannt sein sollte: »Jedes Mal, wenn man einen Schalter betätigt, stürzt ein Flugzeug ab.« Da ein Trigger auch ein Schalter ist, können wir uns die logischen Zusammenhänge denken. Dass das Flugzeug dennoch zu den sichersten Verkehrsmitteln zählt, liegt nur daran, dass jedes Mal, wenn man plinkert, ein Fahrradreifen explodiert.



Vivisector: Die Zeichnung von Jan Martin erklärt den Fliegerabsturz.



Vivisector: »Durch die Erschütterung kommt der eilig konstruierte Level ins Wanken, und der Felsen lockert sich.«

Dass zunächst der Schleudersitz des Co-Piloten benutzt werden muss, um dann den eigenen ziehen zu können, kann durch einfache Rache erklärt werden. Wie ich bereits dargelegt habe, stürzt jedes Mal ein Flugzeug ab, wenn man einen Schalter umlegt. Wenn man also im Dschungel notgelandet ist und einen Hals von Bielefeld bis nach London hat, dann legt man eben so viele Schalter wie möglich um, damit man nicht der einzige Depp ist, der am Boden sitzt.

*Markus Engels*

Aber Petra, jeder weiß doch, wie viel Geld die Produktion eines solchen Spiels verschlingt! Da ist es durchaus verständlich, dass die Entwickler für das Leveldesign weder Zeit noch Geld übrig hatten. Deswegen lässt sich die Funktion des Nashorns im Zusammenhang mit der Öffnung der Felswand leicht erklären: Nach dem Abschuss hört es mit dem rhythmischen Stampfen auf und sackt zu Boden. Durch diese unregelmäßige Erschütterung kommt der eilig konstruierte Level ins Wanken, und der Felsen lockert sich langsam aus dem Test-

spieler-Hirnbrei, mit dem er am Rest des Berges festgeklebt war (der ursprünglich geplante Mörtel wurde leider schon zum Bau von sehr stabilen Palmen verwendet). Da sich Spielergemüter bekanntlich sehr schnell erhitzen, sorgt der Hirnbrei noch für einen hübschen Abrutsch-Soundeffekt, bevor er die Bergrückseite hinunter gleitet und von den vielen, überall versteckten Bugs aufgefressen wird, die in Vivisector lauern.

*Jan Martin*

### DTM RACE DRIVER 3

Ich verfolge die DTM-Reihe von Anfang an mit Begeisterung. Jeder Serienteil schrammte wegen kleiner Mängel an der 90-Punkte-Marke vorbei, doch ich verzeihe es dem Spiel. Denn kein anderes Rennspiel bietet mir auf die Dauer mehr Abwechslung und Spielspaß. Ich hoffe, dass Codemasters mit Patches vor allem im Bereich KI noch ein wenig nachbessert und das fantastische Spielvergnügen abrunden kann.

*Daniel Zaleski*



DTM Race Driver 3: »Kein anderes Rennspiel bietet mir auf Dauer mehr Abwechslung und Spielspaß als DTM Race Driver 3.«

Die Demo von DTM 3 ist wirklich klasse! Ich habe die halbe Nacht damit gespielt und werde das Spiel bei seinem Erscheinen wohl auch kaufen, obwohl ich an sich selten Rennspiele fahre. Nur schade, dass man die Story laut eurem Video im Vergleich zum Vorgänger gekürzt hat.

*Steven Kowalczyk*

Heiko, ich kann dir nur sagen, dass Wut-anfälle wie die in deinem DTM-3-Video völlig normal sind. Der rote Metallring auf meinem Logitech-Lenkrad hat Kratzer durch meine Zähne, genau wie mein altes Gamepad, das üble Sprünge auf der Unterseite aufweist und beim Schütteln klingt wie eine Babyrassel.

*Immanuel Mark*

**GameStar** Vielen Dank für die tröstenden Worte! Tut gut zu wissen, dass ich nicht der einzige mit leichten cholerischen Anfällen bin. Zum Glück ist die Hardware in der Redaktion nicht meine eigene...

*Heiko Klinge*



Psychonauts: »Das Spiel ist viel mehr als die Summe seiner Teile! Allein der Humor verdient Extrapunkte!«

## SPIEL DES MONATS

Die Idee, ein kommentiertes Counterstrike-Ligaspiel auf eure DVD zu nehmen, finde ich umwerfend. Ich besitze kein DSL, bin aber sehr an Counterstrike interessiert. Auch kann man von professionellen Spielern viel lernen. Der Zusammenschnitt, die Partie und der Kommentar dazu waren klasse. Bitte um weitere Fortsetzungen!

*Felix König*

**GameStar** Das Spiel des Monats aus der GameStar-Clanliga ist ab jetzt eine feste Rubrik auf unserer DVD bzw. DVD XL.

*Walter Reindl*

## PSYCHONAUTS

Ihr könnt ein Spiel wie Psychonauts nicht mit eurem ach so tollen »objektiven« Wertungssystem bewerten. Das Spiel ist so viel mehr als die Summe seiner Teile! Allein für den Humor sollte es mindestens ein paar Extrapunkte kriegen. Was mich davon überzeugt hat, dass ihr falsch liegt? Neben den klasse Erinnerungen an das Spiel vor allem Folgendes: Psychonauts hat auf vielen amerikanischen Spiele-Webseiten »Spiel der Jahres«-Auszeichnungen abgesahnt.

*Malte Skarupke*

**GameStar** Stimmt, Psychonauts ist lustig, sehr lustig sogar! Deshalb hat es in der Kategorie Atmosphäre auch neun Punkte bekommen (für die vollen zehn nerven die Ladepausen zu sehr). Aber die Lachtränen in den Augen sowie die nostalgische Bewunderung für den Psychonauts-Schöpfer

## FEHLER!

Es sind in der letzten GameStar-Ausgabe doch wieder Fehler passiert! Dabei stand Venus im Widder, eine Konstellation, die falsche Angaben schlechterdings unmöglich macht. Also neuer Anruf bei der Hotline »Dein Liebes-Horoskop 2006«, dort die Erklärung: Der Sternenschutz gilt nur für Aussagen über grüne Kuschelhäschen! Letztes Heft geholt, nachgeblättert: Tatsächlich, alle Artikel über grüne Kuschelhäschen sind fehlerlos.

### SCENE-NEWS

Es mag im Kopf von Daniel Matschijewsky (Sternzeichen Fische) eine Welt geben, in der oben unten ist, Hausmeister Krause eine gute Sendung und man Türen schließt, wenn man durchgehen will. Das würde erklären, warum Daniel in den Szene-News zu World of Warcraft behauptet, die Tore von Ahn'Quiraj würden geschlossen. Dabei werden sie, wie Mike Becker berichtigt, geöffnet. Nun ist Daniel der Unterschied zwischen dem, was offen gut ist (Bäckerei, Geldbörse) und was besser geschlossen bleibt (Mund, Hose) ja seit jeher unbekannt; was wäre folglich lehrreicher als ein offenes Ende in der geschlossenen Anstalt?

### HARDWARE-STARTSEITE

Es gibt in jeder Branche einen begrifflichen Super-GAU, eine Katastrophe so erdschütternder Größe, dass einer wie, sagen wir, GameStar-Hardwarechef Daniel Visarius (Sternzeichen Wassermann) nur lässig lachen kann: Sowas wird ihm nie passieren! Sowas wie von einer »Nvidia Radeon« zu schreiben. Auf Seite 125, Mitte links. Tobias Prell erklärt dem Verdatterten das ganze Ausmaß seines Schnitzers: »Nun werden ATI- und Nvidia-Fans beleidigt sein!« Die Folge: Demonstrationen, Krieg, Hardwareknappheit. Visarius, der in seinem Geheimlabor seit Jahren an brennendem Schnee und vegetarischem Fleisch arbeitet, versteht weder die Aufregung noch unser Konzept des »schmerzlosen Prügeln«, das, zugegeben, noch nicht ganz funktioniert.

### VIDEO: WAR FRONT

Er habe sich beim Ansehen des Videos zu War Front »sehr gewundert über die Ortskenntnisse von Michael Graf« (Sternzeichen Wassermann), meldet Andreas Rumpf: Was Michael leicht hin als Buckingham Palace und St. Pauls Cathedral identifiziert, sind gut erkennbar die Houses of Parliament und Westminster Abbey. Aber klar, Herr Graf, ist ja auch egal, welche Steindinger man mit Panzern kaputt schießt, Ruine ist Ruine! Den von Andreas als lehrreiche Strafe vorgeschlagenen »Wochenendtrip nach London« wandeln wir umgehend um in einen mehrmönatigen Trip in den Londoner Tower, in dessen komfortablem Kerker schon mancher Poet zu Grunde gegangen ist.

### PREVIEW: GTR 2

Natürlich hat Heiko Klinge (Sternzeichen Skorpion) im Preview zum Rennspiel GTR 2 nicht an »eine seiner Tanten« gedacht, als er von der sizilianischen Strecke »Emma Pergusa« schwärmte – die in Wirklichkeit Enna Pergusa heißt, wie Andreas Königsdorf aufklärt. Heiko dachte vielmehr an nichts. Bereits im zweiten Absatz des rasant begonnenen Artikels musste Klinge zum geistigen Boxenstopp rausgewunken werden – aus Geschwindigkeitsgründen war er mit zu niedrigem Wortschatz in den Text gestartet, nun fehlten die entscheidenden Begriffe für die Schlussphase, zudem wackelten einige Metaphern. Beim Blankwischen des Geists rutschte die falsche Emma ins Getriebe, ein folgenschwerer Patzer: Für Platz eins der Artikelcharts reichte es nun nicht mehr, Heiko schrieb sich als Letzter über die Ziellinie.

### PREVIEW: HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Nur der Vollständigkeit halber sei an dieser Stelle die Preview zu Heroes of Might & Magic 5 erwähnt, in die Christian Schmidt (Sternzeichen: Fehler-Beauftragter) eine leichte Ungenauigkeit gerutscht ist, die vielleicht für Missverständnisse sorgen konnte: Wenn Christian dort schrieb, dass eine Einheit auf quadratischem Schachbrett-Feldern von neun Seiten angegriffen werden kann, dann meint er damit, dass sie von acht Seiten angegriffen werden kann. Das ist eine alte fränkische Redewendung.

## HAUFIG GESTELLTE FRAGEN

## FORMEL 1

Wann gibt's mal wieder ein PC-Spiel mit Formel-1-Lizenz?

Die Rechte für Spiele-Umsetzungen zur Formel 1 liegen bei Sony, die damit Spiele für ihre Playstation 2 machen. An PC-Umsetzungen hat Sony offenbar kein Interesse; es ist also unwahrscheinlich, dass die Formel 1 in nächster Zeit auf den PC zurückkehren wird.

## WORLD WAR ZERO

Ist das von euch getestete PC-Spiel World War Zero nicht das Gleiche wie das drei Jahre alte Iron Storm?

Ja und nein. Vom 3D-Shooter Iron Storm, den wir in GS 12/2002 mit 69 Punkten bewerteten, gab es eine leicht verbesserte Umsetzung für die Playstation 2; die wiederum hat's nun unter dem Namen

World War Zero zurück auf den PC geschafft. Das Spiel ist etwas hübscher und deutlich leichter geworden, alle Endgegner entfielen, allerdings auch die Zwischensequenzen. Story und Levels sind weitgehend identisch.



Tim Schafer (Grim Fandango etc.) dürfen mir als Tester nicht den Blick für die Realität verschleiern. Und die ist nun mal: Hinter der Gaudi-Fassade und den irren Charakteren steht ein biederes Jump&Run, das die Anfangsfaszination schnell einbüßt. Zu einem echten Toptitel fehlt Psychonauts eine Portion spielerische Klasse.

Markus Schwerdtel

## OCRANA

Ich kann nicht nachvollziehen, dass sich ein erfolgreicher Clan von vielen seiner Spiele und Spieler verabschiedet, um in der Öffentlichkeit akzeptiert zu werden. Zum einen halte ich es für durchaus fraglich, ob man auf diesem Wege von »Otto Nichtspieler« mehr Achtung erfährt – warum sollte sich dieser statt echter Rennübertragungen und Fußballspiele virtuelle ansehen? Zum anderen stört es mich, wenn Spieler anfangen, sich für die Öffentlichkeit zu verbiegen. Warum scheint es einigen wichtiger zu sein, möglichst viele Leute (Nichtspieler) für sich zu begeistern, statt sich über die ehrliche Anerkennung anderer Spieler zu freuen? Motto: »Wenn sie uns nicht so wollen, wie wir sind, dann versuchen wir eben so zu sein, wie sie uns haben wollen.« Natürlich liegt die Vermutung nahe, dass dahinter Forderungen von Sponsoren stecken, doch selbst wenn dies der Fall ist, wage ich stark zu bezweifeln, dass sich der Absatz von ATI-Grafikkarten schlagartig erhöht, sobald Oma und Opa anfangen, E-Sport zu schauen.

Jochen Pohnert

## DÜRRE LARA

Leider hat der Diätwahn auch vor Lara Croft und anderen Spielecharakteren nicht halt gemacht. Für junge Frauen ist die dürre Lara ein schlechtes Vorbild. Denn wenn es um die Gesundheit eines Menschen geht, dann wird es wirklich gefährlich! Auch Spieleentwickler tragen Verantwortung und müssen sich nicht den so genannten »Lifestyle«-Vordenkern unterwerfen. Sonst laufen in Spielen bald nur noch »Supermodels« aus Haut und Knochen herum.

Richard Gotti

**GameStar** So berechtigt die Anklage ist, bei Spielen geht sie an die falsche Adresse. Computerdamen und -männer taugen kaum als körperliche Vorbildfiguren, weil sie erkennbar künstlich sind und mit dem echten Leben wenig zu tun haben. Wir haben noch nie gehört, dass Spieler sagen: »Ich möchte aussehen wie Sam Fisher!«

Gunnar Lott

## CALL OF CTHULHU

Ich lese in GameStar schon eine ganze Weile nichts mehr von Call of Cthulhu, das nach den ursprünglichen Angaben eigentlich längst im Laden stehen sollte, aber bisher offenbar noch nicht erschienen ist. Ein Verkäufer in einem Computerladen berichtete auf Nachfrage von Lieferschwierigkeiten, weil ein unbekanntes Unternehmen die erste Auflage (10.000 Stück) von Call of Cthulhu aufgekauft haben soll. Aber warum ist es dann nirgendwo verfügbar?

Patrick Rauch

**GameStar** Keine Ahnung, woher der Verkäufer das wilde Gerücht hat – wir haben jedenfalls nichts dergleichen gehört.

Bethesda's Call of Cthulhu erschien Ende 2005 für die Xbox. Die fast fertige PC-Version piff der Publisher Take 2 in letzter Minute zurück, weil sie nicht gut genug war. Wir gehen nicht davon aus, dass sie jemals erscheinen wird.

Christian Schmidt

## SCHLEICHWERBUNG?

Ich nahm meine neue GameStar mit in die Schule, damit mein Freund Ralf und ich uns im Kunstunterricht die Zeit vertreiben konnten. Erstmal ein Lob an euch: Ihr seid ein echt guter und besonders unauffälliger Kunstunternehmer. Wir blätterten herum, bis Mitschüler Christian vorbei kam. Der schrie sofort: »Schleichwerbung!!!«, als er auf der Seite 166 das Bild von Christian Schmidt und die grüne Flasche mit orangefarbenem Etikett sah. Ist das echt nur ein Zufall gewesen, das diese Flasche so im Vordergrund steht, sich extrem vom Hintergrund abhebt und auch noch mit der Aufschrift zur Kamera steht? Ich sage: NEIN! GameStar hat sich ja schon viele Skandale geleistet, etwa der neueste Streich, den Kommunismus zu unterstützen!

Stefan Tauscher

**GameStar** Hahaha, das ist ja das Perfide an unserem Plan! Wir sind Konsum-Kommunisten! Wir schöpfen das Kapital der Werbeindustrie ab, um es gleichmäßig auf die Taschen der Chefredaktion zu verteilen. Die Revolution kommt von oben!

Christian Schmidt



Call of Cthulhu: »Das Spiel hätte längst erscheinen sollen. Warum ist es nirgendwo verfügbar?«

## FABIAN IM FERNSEHEN

Ich schaue hier gerade »K11 – Kommissare im Einsatz«, und wen sehe ich? Fabian Siegismund spielt einen Trainer namens Lucas Jäger! Ich dachte erst, ich würde mich täuschen, aber er ist's tatsächlich, gleiche Stimme, gleiches Gesicht.

*Philipp Hannemann*

Eigentlich finde ich K11 ziemlich langweilig und schlecht geschau spielt, aber heute habe ich sie mir bis zum Ende angesehen. Und wer war am Schluss der Mörder? Natürlich Herr Siegismund!

*Max Schönfeld*

Fabian Siegismund wurde zum Mörder! Oder sollte ich eher seinen RICHTIGEN Namen nennen: Lukas Jäger! Da sieht man es wieder, BLUT UND MORDE!

*Marcel Mack*

Sagt mal: Wird Fabian jetzt etwa vom GameStar zum FilmStar?

*Jan Kolle*

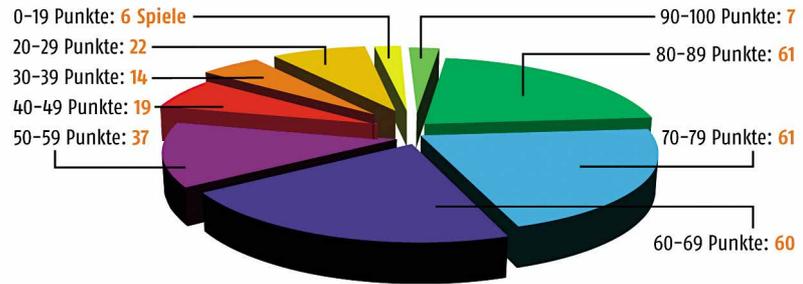
**GameStar** Ich würde ja gerne behaupten, ich war das nicht, aber dafür ist's wohl zu spät. Außerdem erinnern mich die Kollegen täglich dran. Im Layout werde ich nur noch mit »Herr Jäger« begrüßt, Diskussionen enden regelmäßig mit »Aber Janine, ich liebe dich doch!« Irgendwann schmeiße ich die hier alle aus dem Fenster...

*Fabian Siegismund*



K11 auf Sat1: »Wird Fabian jetzt vom GameStar zum FilmStar?«

## WERTUNGSVERTEILUNG 2005



129 von 292 getesteten Spielen (44%) bekamen eine Wertung von 70 oder mehr Punkten.

GameStar-Wertungsverteilung 2005: »Beim nächsten Mal muss die Messlatte höher gelegt werden.«

## WERTUNGSVERTEILUNG

Nach dem Diagramm in eurem Jahresrückblick liegen zwei Drittel der von euch getesteten Spiele über 60 Punkten. Das zeigt doch, dass die Bemessungsgrenzen für die Bewertung drastisch verschärft werden müssen! Wie oft lese ich, welche Probleme den Redakteur nerven, und doch kommen 85 Punkte zustande! Wenn wirklich 75 Prozent der Spiele überdurchschnittliche Wertungen verdienen, muss beim nächsten Mal halt die Messlatte höher gelegt werden: Offensichtlich haben 75 Prozent der Hersteller einen Standard geschaffen, den es zukünftig zu überwinden gilt. Der Spielraum oben würde breiter und feiner. Diese 80er-Inflation hilft heute keinem.

*Markus Erich*

**GameStar** Das Wertungsgefüge aus den GameStar-Ausgaben 2005 entspricht dem Qualitätsniveau auf dem Spielemarkt: Fast alle Programme, die von den großen Publishern veröffentlicht werden, sind technisch und inhaltlich überdurchschnittlich gut. Der Gedanke ist trotzdem richtig, man könnte das Wertungssystem anpassen. Allerdings verlieren dadurch alle Vergleiche mit früheren Wertungen ihre Gültigkeit. Vor allem aber halten wir die Abstufungen auch jetzt schon für fein genug: Ob ein Spiel besser oder schlechter als ein anderes ist, lässt sich aus unseren Hitlisten klar herauslesen.

*Gunnar Lott*

## GAMESTAR

Ich möchte mal ein großes Lob abgeben! Bei euch fühlt man sich wie in einem Luxushotel: Man wird an allen Ecken verwöhnt, als Abonnent bekommt man oft Extrageschenke. Ich bleib euch treu!

*Christoph Hecht*

### 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-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder 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 Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.

## GamePro 04/2006 mit DVD – ab 24.02. am Kiosk!

**Titelstory:** Deutschland-Exklusiv: Der erste Test zu Onimusha Dawn of Dreams Plus: Umfangreicher Onimusha-HistoryCheck.

**Im Test:** Commandos Strike Force, DTM Race Driver 3, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, FIFA Street 2, Fight Night Round 3, Marc Ecko's Getting Up, Atelier Iris u.v.m.

**Previews:** Rouge Galaxy, MoH: Airborne, Metal Gear Solid Subsistence, Rumble Roses XX, Odama, Final Fight Streetwise, Metroid Prime: Hunters (NDS) u.v.m.

**Specials:** Ab ins Netz: Der große Online-Report Quo Vadis? Nintendo DS und Sony PSP

