

LESERBRIEFE

VERLIEBT IN BERLIN

Ein großes Kompliment an Christian Schmidt für sein geniales Video zu Verliebt in Berlin! Ich hab mich beim Anschauen vor Lachen weggeschmissen. Weiter so, das ist für mich immer mal eine willkommene Abwechslung zu den normalen Test-Videos.

Andreas Niebauer

Ich sollte euch auf Schmerzensgeld verklagen. Mir wurden am 28. Dezember meine Weisheitszähne gezogen. Zwei Tage später habe ich mir euer Video-Special zu Verliebt in Berlin angeguckt und lag vor Lachen am Boden. Dumm nur, dass das Lachen mit gezogenen Weisheitszähnen so weh tut. Trotz der Schmerzen: Bitte mehr davon!

Simon Mönkebüscher

Jörg Spormann sollte für das Video von Verliebt in Berlin gleich drei Oscars bekommen: 1. Für die besten Wutanfälle, 2. Für das beste Zerknüllen eines Schnittplans und Wegwerfen einer Kassette (Wie hat der Spormann danach eigentlich noch das Video gemacht?) und 3. Für den besten Tonfall, beste Mimik und beste Gestik des Satzes »Also bitte!«

Marius Schmitt

Ich bin beim Durchlesen der neuen GameStar beim Test von Verliebt in Berlin hängen geblieben und habe mich auf den ersten Blick in eure neue Redakteurin Christian Plenske verliebt. Als ich ihr aber einen Liebesbrief schreiben wollte, ist mir aufgefallen, dass sie die gleiche E-Mail-Adresse wie Christian Schmidt hat! Hat Herr Schmidt sich in Lisa Plenske umoperieren lassen? Dauert es genauso lange wie in der TV-Vorlage, bis wir den alten Christian wieder haben? Ist Fräulein Plenske auch in ihren Chef verliebt? Warum beschleicht mich gerade das leise Gefühl, auf einen GameStar-Scherz reingefallen zu sein?

Benjamin Glosser

GameStar Ich war, unter uns gesagt, ER-SCHÜTTERT, als ich im Heft sehen musste, dass sich dieses Zotteldings, diese Plenske mit MEINER E-Mail-Adresse ins Heft ge-



»Verliebt in Berlin«-Video: »Ich hab mich beim Anschauen vor Lachen weggeschmissen!«

schmuggelt hat! Jetzt quillt mein Postfach natürlich über vor Liebesbriefen, Heiratsanträgen und Werbung für Schönheitsoperationen. Und ich muss lauter verständnisvolle Antworten schreiben (»Hauen Sie doch ab!«). Aber vor allem reißt sich mein Chef, der Gunnar, ständig an meinem Bein und kauft mir Plüschherzen. Ich hoffe sehr, dass diese Phase bald vorüber geht!

Christian Schmidt

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Gratulation zum Test von Prince of Persia: The Two Thrones! Ich habe Sands of Time geliebt, meine Kollegen haben es gehasst. Dann kam Warrior Within, und ich habe es gehasst, meine Kollegen plötzlich geliebt. Daher war ich erst sehr skeptisch, ob ich mir den dritten Teil zulegen sollte. Zu groß war die Angst vor einer weiteren Enttäuschung. Doch euer Test überzeugte mich, und ich verliebte mich in dieses Spiel. Hoffentlich liest meine Freundin niemals diese Zeilen...

Leon Tuzimek

Wie schon bei beiden Vorgängern bemängelt ihr auch in Prince of Persia: The Two Thrones das fehlende freie Spei-

chersystem. Auch ich bin im Normalfall eher ein Gegner von Savepoints. In Prince of Persia würde mich freies Speichern aber eher stören, denn dadurch verlore eines der besten Features des Spiels massiv an Bedeutung: das Zeit-Zurückspulen. Denn könnte ich direkt vor einer kniffligen Sprungsequenz speichern, so würde ich natürlich beim Ableben keinen Sandbehälter verschwenden, sondern einfach die Quickload-Taste drücken. Insofern halte ich es durchaus für sinnvoll, dass das Speichern auch im dritten Teil der Prince-of-Persia-Serie nur an vorgegebenen Stellen möglich ist.

Martin Bonvicini



Prince of Persia: The Two Thrones: »Euer Test überzeugte mich, und ich verliebte mich in dieses Spiel.«

FEHLER!



Diesen schönen gezeichneten Comic zum Thema Killerspiele schickte uns Jonas Röhrig.

KRIEGSSPIELE

Ich kann eure Meinung über Weltkriegsspiele wie Call of Duty 2 nicht teilen. Zu einseitig ist eure Kritik. Natürlich war der Zweite Weltkrieg kein Schießbuden-Wettbewerb. Doch die Aufgabe eines Computerspiels besteht nicht darin, Aufklärung durch Schrecken und Gewalt zu verbreiten und nebenbei die Geschicklichkeit zu trainieren. Ein Spiel sollte einfach nur Spaß machen und die Realität außen vor lassen. Denn sonst müssten wir uns ja ebenso fragen, ob nicht auch Battlefield 2 eine Story benötigt, um den Schrecken eines modernen Krieges zu verdeutlichen. Spiele sollten auch mit historischem Hintergrund reine Fiktion bleiben.

Bertram Lepski

NEED FOR SPEED
MOST WANTED

Als ich Need for Speed Most Wanted auf meinem Rechner das erste Mal startete, erschien eine Meldung: »Danke, dass du Need for Speed Underground 2 gespielt hast!« Zu Karrierebeginn hatte ich mehr Geld als normal, denn ich konnte mir direkt den Golf GTI leisten statt nur Cobalt SS, Punto oder Lexus, wie in eurem Testbericht beschrieben. Eine Belohnung für das Spielen des Vorgängers? Nette Idee, aber irgendwo auch erschreckend, denn ich hatte Underground 2 über einen Mo-

nat zuvor deinstalliert. Das heißt also, dass da irgendwo auf meiner Festplatte noch ein Fitzel von Need for Speed Underground 2 herumschwirrt und vor mir versteckt wurde.

Clemens Mayer-Wegelin

GameStar Wir haben mit Electronic Arts über den Vorfall gesprochen. Laut Publisher installiert das Spiel keinerlei Spyware, sondern sucht für den Bonus ausschließlich nach dem Underground-2-Verzeichnis und nach Einträgen in der Registry.

Heiko Klinge

STUDIO-
SCHLISSUNGEN

Was geht bloß in den Köpfen der Publisher vor? Wie ihr im Darkstar-One-Preview berichtet, hat Microsoft das Entwicklerstudio Digital Anvil dicht gemacht. Super! Also wird es wohl keine Fortsetzung von Freelancer geben, meiner Meinung nach eine der besten Weltraumsimulationen neben Wing Commander. Oder LucasArts, die sich jetzt nur noch auf Star-Wars-Spiele konzentrieren und keine weiteren Teile von Monkey Island oder Day of the Tentacle produzieren wollen! Tut mir Leid, aber ich verstehe das nicht. Warum lassen sie die Fans so auf dem Trockenen sitzen? Vielleicht habt ihr ja eine gute Erklärung dafür?

Oliver Jonen

GameStar Die Erklärung ist einfach: Bei der Entscheidung über einen neuen Titel spielen selten die Fans eine Rolle, sondern immer der zu erwartende Gewinn. Und der ist selbst beim x-ten Star-Wars-Lizenzspiel höher als bei einem Adventure. Ähnlich liegt der Fall bei Freelancer, das sich, gemessen an seiner immensen Entwicklungszeit, nicht oft genug verkauft hat. Die Lösung liegt allein in Käuferhand. Wer öde Fortsetzungen und Lizenzspiele im Regal liegen lässt, zwingt die Hersteller auf lange Sicht dazu, ihre Politik zu ändern.

Markus Schwerdtel



Need for Speed: Most Wanted: »Eine Belohnung fürs Spielen des Vorgängers? Nette Idee, aber irgendwo auch erschreckend!«

Gemäß der Bundesrichtlinie für Fehler in Monatsmagazinen sind wir verpflichtet, unwahre Sachverhalte aus der vorangegangenen GameStar-Ausgabe öffentlich richtig zu stellen. Desweiteren ist jeder Leser verpflichtet, von ihm entdeckte Fehler unverzüglich der Redaktion anzuzeigen: brief@gamestar.de.

SZENE-NEWS

Informant »Matthias Schlag« meldet: »Der Roman »Tag des Drachen« wurde nicht von Claudia Kern verfasst, sondern von Richard A. Knaak. Claudia Kern hat ihn ins Deutsche übertragen.« Hierzu stellen wir fest: Herr Schlag hat Recht. Der schuldbehaftete Redakteur Daniel Matschijewksy, der des Deutschen nur in Spuren mächtig ist, übersetzt derzeit zu Straf- und Übungszwecken sein eigenes Kindheitswerk »Wie ich einmal Kreide aß« aus der Bildsprache ins Hochdeutsche.

TEST: AGATHA CHRISTIE

Informant »Florian Donath« meldet: »Herr Schwerdtel schreibt im Test zu Agatha Christie von »Fred Narcott«. Herr Schwerdtel: Die Hauptperson heißt Patrick Narcott!« Hierzu stellen wir fest: Herr Donath hat Recht. Der angeprangerte Redakteur Fred Schwerdtel, den seine Freunde »Patrick« nennen, grübelt derzeit über eine rätselhafte Dezimierung seiner zehn Leberkäs-Semmeln, die eine nach der anderen von seinem Schreibtisch verschwinden. Wird ihn eine Senfspur zum Kern des Geheimnisses führen? Was verbergen die kauenden Kollegen?

HARDWARE: STARTSEITE

Informant »Georg Lonscher« meldet: »Auf der Hardware-Startseite nennt ihr als Beispiel Call of Duty 2. Daneben ist aber die Packung des ersten Call of Duty abgebildet!« Hierzu stellen wir fest: Herr Lonscher hat Recht. Der einschlägig vorbestrafte Redakteur Daniel Visarius, der die Schuld in einem durchsichtigen Ablenkungsmanöver den Layoutern zuzuschreiben versucht, lebt einem gerichtspychologischen Urteil nach »in der Vergangenheit« – eine Schlussfolgerung, die nicht zuletzt nach einem Blick auf seine Kleidung gezogen wurde. Dem vermindert Schuldfähigen wurden alle Barry-Manilow-LPs, Schlaghosen und scharfkantigen Gegenstände abgenommen.

EXTRALEBEN: WEITERSPIELEN

Informant »Robin Reisinger« meldet: »Ihr behauptet, das Spiel Game of Robot sei Freeware. Allerdings ist nur die Schnupperversion Robot Junior uneingeschränkt spielbar, alle anderen Teile verlangen nach einiger Spielzeit einen kostenpflichtigen Schlüsselcode!« Hierzu stellen wir fest: Herr Reisinger hat Recht. Der zuständige Redakteur Michael Graf, sowieso geprägt von stark roboterhaften Charakterzügen, wird vollends aller kreativer Pflichten enthoben und nur noch für geistlose, sich wiederholende Aufgaben eingesetzt (Stahlträger stapeln, Fahrzeugkarosserien schweißen, Chefredakteur vertreten).

SPIEL DES JAHRES 2005

Informant »Nico Marquardt« meldet: »Wie kommt es, dass im Ankündigungsartikel zum Spiel des Jahres Return to Castle Wolfenstein als Spiel des Jahres 2001 genannt wird? Das Spiel des Jahres 2001 war doch Civilization 3!« Hierzu stellen wir fest: Herr Marquardt hat Unrecht. Die Angabe im Artikel bezieht sich nicht auf den Redaktions-, sondern auf den Leserpreis – und der ging 2001 an Return to Castle Wolfenstein. Der verursachende Chefredakteur Gunnar Lott, der sich derzeit beim Kamelopo in einer arabischen Steueroase aufhält, hätte bis Redaktionsschluss sowieso nicht strafrechtlich belangt werden können. Das ihm nachgesandte Häscherbataillon schlug er mit einigen Schüssen aus seinem Falkenjagdgewehr in die Flucht.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN**MOD-VIDEO**

Wird es in Zukunft regelmäßig ein Mod-Video geben?

Ja. Das Feedback unserer Leser war so positiv, dass wir ab sofort in jeder Ausgabe Videos der spannendsten Spiele-Mods des Monats zeigen. Auf der aktuellen DVD finden Sie zum Beispiel bewegte Bilder zu Mercenaries (Battlefield 2) oder F1 2005 (F1 Challenge 99-02).

VERSCHOLLENES HARDWARE-VIDEO

Warum gab es auf der letzten DVD kein HiRes-Hardware-Video, obwohl es im Inhaltsverzeichnis stand?

Das Video mussten wir aus Platzgründen in letzter Sekunde auf unsere DVDplus verschieben, ebenso wie die Mod C&C Europe. Wir entschuldigen uns für die Falschangabe im Inhaltsverzeichnis. Wer kein DVDplus-Abo besitzt und die Extras deshalb im letzten Monat verpasst hat, findet beide auf der regulären DVD zu dieser Ausgabe.

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Wird es eine Special Edition geben?

Ja, allerdings ist sie offiziell bislang nur für die USA angekündigt. Ob und wann die Special Edition auch in Deutschland erscheint, steht laut Publisher Electronic Arts noch nicht fest. Die Sonderausgabe enthält unter anderem hochauflösende Zwischensequenzen, ein Making of, spezielle Ausrüstungsgegenstände für den Heldenbaukasten und eine exklusive Dracheneinheit.

AUS ALT MACH GELD

In eurem Report habt ihr »schützende Regeln« als Vorteil für Ebay aufgeführt. Das kann ich nicht nachvollziehen. Schon dreimal habe ich bei Ebay eine Auktion gewonnen, aber die Ware nie erhalten. Meine Nachforschungen ergaben, dass die Verkäufer die Artikel zusätzlich entweder einem anderen Bieter oder bei Amazon angeboten hatten und an denjenigen verkauften, der das meiste zahlte. Von Ebay hörte ich nur, sie können solche Betrüger nur sperren. Als ich einen Verkäufer am Telefon zur Rede stellte, meinte er, die Sperre mache ihm nichts aus, denn er hätte noch fünf weitere Accounts.

Tim-Oliver Richter

GameStar Offensichtlich hatten Sie besonderes Pech und sind schwarzen Schafen aufgesessen, die von solchen Auktions-Plattformen magisch angezogen werden. Generell funktioniert nach unserer Erfahrung das Ebay-System jedoch gut, Betrüger wie in Ihrem Fall sind im Verhältnis zur Zahl der Auktionen die Ausnahme.

Markus Schwerdtel

SOZIALE KOMPETENZ DURCH PC-SPIELE

Ich bin ja eher der typische Solospieler. Da ich mir aber jetzt DSL zugelegt habe und noch einen alten Ultima-Online-Probemonat hatte, dachte ich mir, dass ich dort mal reinschauen könnte. Dabei interessierte mich nur die Größe und Dynamik der Spielwelt. Von anderen Spielern wollte ich eigentlich gar nicht behelligt werden. Dann wurde ich aber von einer Welle der Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft überrascht. Erfahrene Spieler erklärten mir geduldig die Regeln und schenkten mir äußerst hilfreiche Ausrüstungsgegenstände. Der Umgangston ist so freundlich, dass sich bei mir über Ultima Online und ICQ echte neue Freundschaften entwickelt haben. Selbst für Stubenhocker wie mich können Computerspiele also ein zeitgemäßes Medium sein, das neue Kontakte knüpfen und pflegen hilft. Und was die Höflichkeit und Hilfsbereitschaft angeht: Daran könnten sich unsere Damen und Herren Politiker ein Beispiel nehmen. Also Angie, Eddi, Münze und Co: Wie wär's mit einer Runde Ultima Online?

Peter Conde

GAMESTAR EIN KOMMUNISTENMAGAZIN?

Neulich, als ich mit meinem Kumpel GameStar las, entdeckten wir den GameStar-Gürtel. Darauf sagte mein Kumpel zu mir: Der GameStar-Stern sieht fast aus wie der Kuba-Stern. Ich wollte es nicht glauben, bis er mir seinen Kuba-Gürtel zeigte. Und tatsächlich, die Ähnlichkeit ist verblüffend. Deswegen möchte ich euch fragen: Seid ihr ein Kommunistenmagazin? Vielleicht habt ihr ja Verbindungen zu Fidel Castro oder so?

Tobias Herrmann

GameStar Keine Sorge, mit Kommunismus haben wir bei GameStar nichts am Hut. Schließlich impfe ich meinen Genossen, äh, Kollegen täglich unser streng de-



GameStar-Gürtel: Chefredakteur Gunnar Lott hält sämtliche Kommunismus-Vorwürfe für infame West-Propaganda.

mokratisches Motto ein: »So wie wir heute arbeiten, werden wir morgen leben!«
Den GameStar-Gürtel haben wir aus reinen Propaga... ich meine: Werbezwecken unters Volk geworfen.

Gunnar Lott (Presidente)

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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

GamePro 03/2006 mit DVD – ab 27.01. am Kiosk!

Titelstory: **Far Cry Predator** Ausführliche Infos zum Xbox-Nachschlag aus dem Far-Cry-Universum. Plus: Survival auf der Xbox 360!

Im Test: **Dead Or Alive 4**, Shadow of Colossus, Castlevania CoD, Mario Party 7, Viewtiful Joe RHR, Katamari Damacy, Suikoden Tactics, Mario & Luigi (NDS) u.v.m.

Previews: **Full Spectrum Warrior 2** Blazing Angels, Kingdom Hearts 2, Ghost Recon AWF, DTM Race Driver 3, Guitar Hero, Commandos Strike Force, Elder Scrolls IV u.v.m.

Specials: Durchblick: UMD-Filme für PSP, Ausbildung: Die MediaDesign Academy

