

LESERBRIEFE

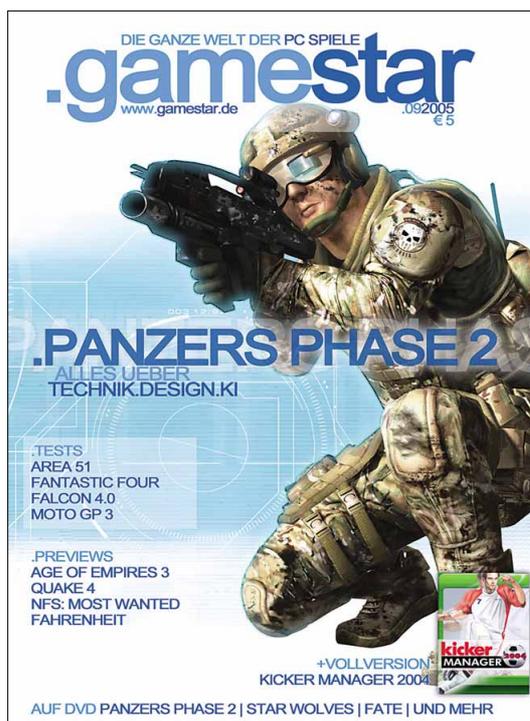
NEUES COVER?

Als ich heute die GameStar durchblätterte, fiel mir das Ergebnis des Lesercover-Wettbewerbs auf. Da ich seit einiger Zeit denke, dass die GameStar weg von dem etwas »kindischen« Cover muss, vor allem vom Schriftzug, war ich sehr angehen vom Siegerbild. Ich bitte euch inständig: Schenkt dem Jungen noch ein Spiel mehr, als er eh schon bekommt, und kauft euch damit eine Lizenz von ihm, um das Layout benutzen zu dürfen. Dieser weiße Grundton mit dem exzellent gestalteten Schriftzug ist himmlisch.

Arne-Kolja Bachstein

GameStar Das Gewinnercover von Christian Kahl gefällt uns auch ausgezeichnet. Sorry, dennoch bleiben wir beim bewährten Konzept: Zum einen muss ein Cover nicht nur cool aussehen, sondern soll am Kiosk Informationen übermitteln. Zudem ist unser Logo-Schriftzug als Marke eingeführt und in den Köpfen der Leser drin.

Gunnar Lott



Lesercover-Gewinner: »Ich bitte euch inständig: Kauft euch die Lizenz für das Layout und den exzellenten Schriftzug.«

GAMESTAR-AWARDS

Ich schlage vor, analog zu Spiele-Auszeichnungen »für besonderen Spielspaß« etc. auch Leistungen von Firmen und Entwicklern zu belohnen. Diese Preise sollte man Herstellern verleihen, die zum Beispiel besonders bugarme Programme herstellen, Hobbyentwicklern gute Chancen zur Addon-Entwicklung bieten oder auch exzellenten Community-Support bieten. Ebenso wäre es für mich vorstellbar, Spieledesignern und Firmenchefs diesen Preis als Anerkennung für besonderes Engagement rund um die PC-Spieleindustrie zu verleihen.

Andreas Thier

GameStar Gute Vorschläge – aber GameStar-Preise sollen selten und wertvoll bleiben. Bugarme Programme auszuzeichnen wäre das falsche Signal: Wir halten es für eine Selbstverständlichkeit, dass Spiele fehlerfrei auf den Markt kommen. Mod- und Community-Support lassen sich erst im Laufe der Zeit beurteilen. Designer für ihr Engagement zu belohnen, halten wir für eine gute Idee, die wir für die nächste »Spiel des Jahres«-Gala 2006 überdenken.

Gunnar Lott

TRIVOCUM

Vielen Dank für den Testbericht zu Trivocum und ein großes Lob an Mick Schnelle, dass er diesem wenig bekannten Projekt einen Artikel gewidmet hat. Fast wäre ein geniales, sucherzeugendes Kartenspiel an uns vorbeigegangen. Die Höhlenwelt-Romane waren mir bis dato unbekannt, aber das wird sich bald ändern. Der eingebaute Textadventure-Stil sorgt zudem für echte Nostalgie, dazu mit viel Humor gewürzt. Ich jedenfalls habe mit Trivocum wesentlich mehr Spaß als mit Dungeon Siege 2.

Jürgen Ambrosy

MAKING OF PANZERS

Mit Interesse habe ich das »Making of« zu Panzers gelesen. Ich finde es absolut nicht



Trivocum: »Ein geniales, sucherzeugendes Kartenspiel.«

in Ordnung, dass ihr euch an meiner privaten Website bedient habt und keine Quellenangabe macht. Der Editor-Screenshot z.B. wurde nur auf meiner Website veröffentlicht und zeigt die von mir erstellte Karlsruhe 1945 Bonus Mission.

Dass ihr mich und meinen Einfluss als Producer und Designer bei der Serie nicht erwähnt, ist ja eure Entscheidung. Schade finde ich es trotzdem. So wären auch Aussagen von Nagy-Szakall relativiert worden, der zur Zeit der Phase-1-Entwicklung übrigens noch gar nicht beim Team gearbeitet hat, sich aber immer mal wieder »gut erinnert« (z.B. an CDVs Wunsch, den Titel eher zu veröffentlichen, wobei WIR diejenigen waren, die den Titel aufgrund von Qualitätsmängeln über ein halbes Jahr freiwillig nach hinten verschoben haben).

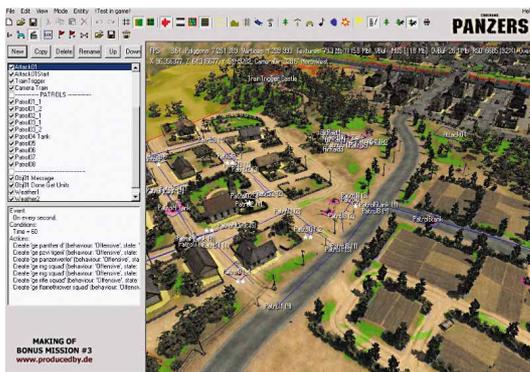
Achim Heidelauf, Senior Producer CDV

GameStar Für die Recherchen zu den Making-of-Artikeln richten wir unsere Anfragen an den Publisher, der die Antworten des Entwicklers an uns weiterleitet – so auch in diesem Fall. CDV hatte also Gelegenheit, die Angaben von Storm Region zu überprüfen und zu beanstanden.

Auf die Illustrationen für den Artikel wurden wir von CDVs Pressestelle hingewiesen und bekamen die Erlaubnis, die Bilder abzdrukken. Logos oder Aufdrucke zu entfernen, entspricht unserem Standardvorgehen. Wir entschuldigen uns dennoch bei Achim Heidelauf und empfehlen seine Webseite www.producedby.de.

Gunnar Lott

FEHLER!



Making of: Der Editor-Screen stammt von www.producedby.de.

über Scripts Gold zu generieren und es auf Ebay zu verkaufen. Der Spielname von Richard Thurman sei »Markee Dragon«. Das ist falsch. Ich bin Markee Dragon; ich betreibe die größte Internet-Handelsseite für UO-Gold. Ich erhalte zahlreiche Emails von Lesern Ihres Magazins, die nun glauben, ich wäre in Script-Missbrauch verstrickt. Das kostet mich Kunden und Umsatz. Ich bitte Sie, diesen Fehler richtig zu stellen.

Marcus Eikenberry

GameStar Herr Eikenberry hat Recht. Wir bedauern die Namensgleichheit.

Michael Trier

50 CENT

Yo ey, was geht? Ich mach mich grad auf meiner fetten Couch mit der neuen GameStar breit, und was muss ich da lesen? »Ihr seid ja auch nur bei GameStar, was soll man da schon erwarten... nur Müll halt... Deppen.« ALTER, tickst du noch ganz richtig? Ey, was soll das? Haben sie denn gesagt, dass 50 Scheiße ist? Nein, sie haben gesagt, sie FINDEN ihn peinlich! Alter, jeder hat seine Meinung, verdammt! Und was machst du? Du fängst an, sie zu beleidigen! Ich hör auch 50 und Eminem den ganzen Tag! Und wenn einer sagt, was ziehste dir da wieder für hirnlose Musik rein, dann ist das für mich okay, der hat halt keine Ahnung! Aber ich lass mich doch nicht auf so ein Niveau runter und fang an, GameStar oder sonst wen zu beleidigen! Also sei ruhig und geh chillen! Tut mir echt leid, Leute, ich muss mich für den Homie entschuldigen! Wir sind nicht alle so! Ich bin raus! GS 4EVER!!!

CJ (Cedric Julian Borsche)

Dem Verfasser des Beschwerdebriefes wegen 50 Cent habe ich zu sagen: Es ist ja wohl klar, wie man behaupten kann, dass 50 Cent »Scheiße« ist. Nämlich weil er ein drogenabhängiger, aggressiver und mies singender Proll ist. Dass Leute wie du ihn mögen, liegt wahrscheinlich daran, dass du nicht wenige der oben genannten Eigenschaften ebenfalls besitzt, was dein toll ausformulierter Brief deutlich darlegt.

Florian Mispelkamp

G G G Gamestar 4 ever (das is die beste Spiele Zeitschrift du idiot)

Marc Härter

Das ist mein allererster Leserbrief, obwohl ich euer Magazin schon von Anfang an begleite. Der Leserbrief mit dem

Fehler sind doch nur dann schlimm, wenn man nichts aus ihnen lernt! Sie erkennen aber schon am ständig schrumpfenden Umfang dieser Rubrik, dass wir bei GameStar gewissenhaft lernen und quasi keine Fehler mehr machen. Sie können jetzt also aufhören, uns Fehler zu melden. An brief@gamestar.de.

ROME: BARBARIAN INVASION

Im Preview zum Rome-Addon Barbarian Invasion fabulierte Michael Graf von »der weströmischen Grenzgarison Augusta Treverorum (dem heutigen Augsburg)«. Da schrieb Zigtausende mit Tobias Jakob auf: »Augusta Treverorum heißt heute Trier! Die Römer haben UNS hierher ins Moselland Kultur, Gladiatorenspiele und (danke!) den Wein gebracht!« Au weia! Fragen prasseln auf die Redaktion ein: »Hatte Michael Graf kein Latein in der Schule?« (nein), »Ist der Mann etwa Saarländer?« (nein), »Wie kann man so ärgerliche Unwissenheit bestrafen?« (aha!). Mehrere Leser schlugen vor, Michael solle »nach Trier laufen«, der Angeklagte konterte: »Mach ich, der Herr Trier sitzt ja nur zwei Zimmer weiter!« Herzliches Gelächter, dann unbequeme Stille. Wer zwischen München und Trier einen Wanderer kriechen sieht, möge ihm bitte keine(!) Essensreste zustecken.

AGE OF EMPIRES 3

Und nochmal Michael Graf. Zwar zitierte der GameStar-Jungspund im Preview zu Age of Empires 3 mit revolutionärem Pathos George Washington: »Gebt mir die Freiheit oder gebt mir den Tod!« Nur stammt der Ausspruch, wie Roman Ptok konsterniert meldet, von Patrick Henry. Der Freiheitskämpfer rotiert im Grabe, Michael schlägt augenzwinkernd vor, »zur Strafe ja mal zum Henry von der GamePro rüber laufen zu können« – was mit durchaus freundlichem Lachen quittiert wird, allerdings nur von ihm selbst. Die eisenharten Richter von GameStar legen den Geschichtslosen lieber in Ketten. Prompt forderte der in den ersten Tagen, man solle ihm »Freiheit« geben, nach einer Woche war's »Freiheit oder Tod«, inzwischen nur noch »Tod«.

TERMIN-UPDATE

Doppelfehler im Preview-Update: Das lang erwartete Black & White 2 hatte Update-Schreiber Christian Schmidt, sehr zum Verdross von Mathias Dietrich, in den Oktober 2006 verlegt. Dabei kommt's (siehe Test) schon jetzt, 2005. Außerdem monierte Matti Lehmann in berechtigtem Zorn, dass Runaway 2 gleich zweimal in der Preview-Liste auftauchte. Beide Kläger fordern gerechte, aber ungnädige Hochstrafen. Nun wurde an dieser Stelle ja schon mehrmals und mit Genugtuung erwähnt, dass Christian der wohlgeleitene Chef der Fehlerubrik ist und insofern über Art und Maß der Bestrafung zu verfügen hat. Hmmm. Tja. Also! Urteil: Bagatelldelikte. Freispruch! Fall erledigt!

ABENTEUER-HITLISTE

Im Wertungskasten bekam Dungeon Siege 2 9 Grafik- und 9 Umfangspunkte, in der Abenteuer-Hitliste wurden daraus 10 bei Grafik und 8 im Umfang. »Was ist nun richtig?«, wundert sich Danilo Schleusner. Die Einzelwerte im Test sind korrekt. Die Zahlen aus der Hitliste entstammen einer früheren Version, Kollege Markus Schwerdtel hatte die Änderungen »übersehen«, wie er uns mit Engelslächeln zuhaucht. Na, dann wollen wir mal nicht so sein! Zumal die Zeit bei GameStar Markus' Grafik ja ebenfalls von 10 auf 9 verändert hat, seinen Umfang von 8 auf 9.

WINDOWS XP TUNEN

Arnt Kugler empfahl im Artikel Windows XP tunen, DLL-Dateien mit dem Registry-Eintrag »AlwaysUnloadDLL« aus dem Speicher zu entfernen. Bringt nichts, weiß Bernd Binder: »Das ist ein langjähriges Gerücht, das mit dem Speichermanagement von Windows XP hinfällig ist.« Stimmt: Der Tipp ist zwar ungefährlich, bringt aber keinen Tempovorteil. Arnt reagierte angemessen zerknirscht, als wir aus »Optimierungsgründen« gleich den gesamten Speicher aus seinem Rechner entfernten. Seit er den RAM-Riegeln (hinten am ICE München-Berlin angeklebt) hinterher jagt, hat sich Arnts Tempo jedenfalls deutlich verbessert.

DVD-QUIZ

Ich halte das Video-Quiz für eine glänzende Idee. Ich freute mich richtig, da man schon ein wenig Vorwissen über Spiele benötigt, um es ganz lösen zu können. Auch die abwechslungsreichen Fragen gefallen mir – wirklich großes Lob an euch! Aber wieso ist das Lösen dieses Rätsels nur für das Extra-Gewinnspiel nötig? Ich hätte es fairer gefunden, wenn die treuen GameStar-Leser belohnt worden wären, indem alle Preise diesen besonderen Filter durchlaufen.

Stefan Weiß

GameStar Mit den Preisen der Jubiläumsverlosung wollen wir alle Leser belohnen, nicht nur die besonders Treuen – das wäre unfair. Außerdem hätten wir damit die Leser der CD- und Magazinausgaben ausgeschlossen. Das DVD-Quiz war nämlich, der Name deutet's an, nur auf der DVD.

Michael Graf

ECHTES GELD AUS VIRTUELLEN WELTEN

In Ihrem Artikel »Echtes Geld aus virtuellen Welten« beschreiben Sie anhand von Richard Thurman, wie Ultima Online regelwidrig dazu missbraucht wird,



DVD-Quiz: »Ich halte das Quiz für eine glänzende Idee!«

HAUFIG GESTELLTE FRAGEN

KOPIERSCHUTZ

Darf ich für Privatkopien einen No-CD-Crack benutzen?

Laut Gesetz dürfen Sie zwar Kopien für private Zwecke anfertigen. Allerdings ist es illegal, den Kopierschutz zu umgehen. Sowohl DVD-Ripper als auch No-CD-Cracks (Programme, die es erlauben, das Spiel ohne Original-CD zu starten) sind deshalb nicht gestattet. Diese widersprüchliche Rechtslage ist problematisch, weil das Recht auf eine Sicherungskopie durch die Kopierschutzbestimmung eingeschränkt wird. Man wird Sie also in der Regel nicht haftbar machen, wenn Sie den Kopierschutz zu privaten Zwecken entfernen. Weitergeben dürfen Sie so eine Kopie aber auf keinen Fall.

LESERDEMOS

Ich finde den Leserdemo-Wettbewerb nicht!

Die Teilnehmer des monatlichen Leserdemo-Wettbewerbs und der Gewinner der Vorausgabe befinden sich auf dem CD/DVD-Beihefter (ganz vorn im Heft) unter der Mitmachkarte. Trennen Sie die perforierte Karte auf der Innenseite links oben heraus; darunter stehen die Informationen zum Leserdemo-Wettbewerb.

GEWINNSPIEL-ADRESSE

Hat sich eure Anschrift für Gewinnspiele geändert?

Ja, hat sie. Der IDG Verlag, in dem GameStar erscheint, ist Mitte August umgezogen. Entsprechend ändern sich die Anschrift und die Postfachadresse. Gewinnspiel-Einsendungen (also die Mitmachkarte oder eine frankierte Postkarte, falls Sie die Magazin-Ausgabe ohne CD/DVD besitzen) schicken Sie ab jetzt an:

IDG Entertainment Verlag GmbH

Postfach 40 14 29

80714 München



Früh übt sich! Dirk Michaelis schickte uns das süße Urlaubsfoto von seinem 10 Monate alten Sohn samt GameStar.

Titel »50 Cent« hat mich, nach einem gehörigen Lachanfall, zum Schreiben bewogen. Klar, am Anfang war ich nervös, ähnlich wie es der Verfasser des »50 Cent«-Leserbriefs wohl gewesen sein musste, aber nun fühle ich mich besser, fast schon geheilt. Mit nichts außer der deutschen Sprache im Würgegriff hat er seinen Text verfasst. Ein Text, der vor Kreativität und Intelligenz nur so strotzt, ein Text, nach dem es verlangte, ein Text, der einem die Augen öffnen kann. Was für ein literarisches Meisterwerk hat einen je so spontan dazu stimuliert, »HALT'S MAUL!« in die Luft zu schreien? Das ist aber nur die primäre Reaktion, ihr folgt ein Gefühl der Erleuchtung: Scheinbar hab ich in meinem Leben doch nicht so viel falsch gemacht.

Yves Torres

GAMESTAR IN RENNSPIELEN

Hallo liebes GameStar-Team, ich bin Sahin und liebe eure Zeitung, und deswegen habe ich bei Trackmania Sunrise ein Auto für euch gemacht. Ich würde mich sooo freuen, wenn ihr es im Heft zeigt!

Sahin Erenil

Hi Petra, seit fünf Monaten lese ich die GameStar regelmäßig, und daran wird sich auch so bald nichts ändern. Einer der Gründe dafür bist du. Deine Berichte im Heft sind Klasse, von den Einlagen auf der DVD ganz zu schweigen. Ich denke, deine Team-Kollegen können echt froh sein, dich an Bord zu haben. Eine kleine Belohnung für deine Super-Beiträge im Heft schicke ich mit: Deine eigene Textur für den Mini-Boliden in Live for Speed, ganz im GameStar-Stil.

Jens Furgoll

GameStar Ein Mann mit Geschmack! Mit diesem Skin fahre ich Heiko gleich noch lieber an die Wand. Vielen Dank für dieses ungewöhnliche Geschenk – das wir gleich noch auf die DVD gepackt haben.

Petra Schmitz



Sahins GameStar-Wagen aus Trackmania Sunrise.



Auf DVD: Jens' Petra-Wagen aus Live for Speed.

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feininger-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 11/2005 mit DVD – ab 30.09. am Kiosk!

Titelstory: Wird noch nicht verraten!

Im Test: Geist, FIFA 06, Pro Evolution Soccer 5, Darkwatch, Far Cry Instincts, Burnout Revenge, Spartan: Total Warrior, NHL 06, Suffering 2, Without Warning, Genji, Serious Sam 2 u.v.m.

Previews: The Warriors, Call of Duty 2, Gun, Brothers in Arms Earned in Blood, L.A. Rush

Specials: Nur die Harten überleben: Vorausscheidung bei den WCG!
Der große Horrorladen: Doom kommt in die Kinos!



PLAYSTATION 2 XBOX GAMECUBE MOBIL

GamePro

10.05 € 4,99

ISSN 1430-2348