LESERBRIEFE

BATTLEFIELD 2

Selten habe ich einen GameStar-Test so oft hintereinander gelesen wie den von Battlefield 2. Drei Stunden später hatte ich das Spiel selbst in der Hand. Ich finde den ersten Platz in der Actionhitliste gerechtfertigt, kein Spiel macht im Multiplayer-Modus so lange und so viel Spaß!
Thomas Schirmer

Mein geliebter Koop-Modus, der du mir und meinen Freunden auf so mancher LAN-Party ein würdiger Ersatz für den Mangel an menschlichen Kontrahenten warst – wer hat dir den Zutritt zu den Schlachtfeldern von Battlefield 2 verwehrt? Möge er seines Lebens nicht mehr glücklich werden! In tiefer Trauer und erfüllt mit Hoffnung auf bessere Zeiten,
Willi Schönborn

GameStar Wer auf Koop-Einsätze nicht verzichten mag, kann durch einen Kniff doch eine Schlacht gegen Bots organisieren. Im Battlefield-Artikel im Multiplayer-Teil (S. 133) steht, wie's geht.
Fabian Siegismund

Ich habe voller Begeisterung euren Artikel über Battlefield 2 gelesen. Ich sah die Hardware-Anforderungen durch und bemerkte, dass meine Grafikkarte, eine Geforce 4200 Ti, im Technik-Check zwar rot markiert, aber immerhin noch halbwegs brauchbar ist. Außerdem ist mir das Spielgefühl wichtiger, als dass jeder Palmwedel eine eigene Animation hat. Ich installierte die Demo und konnte es gar nicht erwarten, loszulegen. Darauf folgte die Ernüchterung: Der Bildschirm wurde kurz schwarz und wechselte dann wieder auf den Desktop. Also recherchierte ich in mehreren Battlefield-Foren und fand dort den Grund: Das Spiel läuft nicht auf Geforce-4-Karten!
Markus Klepp

GameStar Die roten Markierungen bei der Geforce 4 im Technik-Check sind falsch – wir entschuldigen uns für den Farbfehler! Tatsächlich kommt Battlefield 2 mit Geforce-4-Karten nicht zurecht, weil die keine Pixel Shader 1.4 unterstützen.
Fabian Siegismund

Battlefield 2: »Ich finde den ersten Platz in der Actionhitliste gerecht, kein Spiel macht im Multiplayer so viel Spaß!«

Das Ranked-Server-System von Electronic Arts mit dem Mietserver-Monopol für k-play als einzigen offiziellen deutschen Anbieter ist eine unverschämte Abzocke ohne Nutzen für die Spieler. Selbst wenn die Absicht war, hier Langzeitmotivation zu erreichen, hat es für den normalen Spieler nur Nachteile: Die Mietserver sind unverschämt teuer, es gibt zu wenige und die sind immer voll; viele Clans spielen abseits in einer Karte eines Ranked Servers ein eigenes »Punkte für Waffen«-Gefecht und schießen sich gegenseitig tot, ohne an der Schlacht teilzunehmen. Wo ist der Sinn darin, sich ein Spiel zu kaufen, um dann darauf zu warten, überhaupt einen Server zu finden, auf dem man Punkte sammeln kann? Warum muss ich überhaupt erst Punkte sammeln, um gleichwertige Waffen wie meine Gegner zu haben? Ist Battlefield 2 ein Rollenspiel?
Rainer Kuhnen

GameStar Seit Erscheinen der Spiels ist die Zahl der Ranked Server von 350 auf rund 700 gestiegen, unter der Woche bekommt man unserer Erfahrung nach inzwischen schnell einen Platz. Am Wochenende ist die Situation nach wie vor unbefriedigend. Kein Wunder: Ende Juli waren weltweit 600.000 Ranked-Konten angemeldet. Hauptproblem war bei Redaktionsschluss die Patch-Situation, weil die Server in zwei Lager zerfielen: mit Patch 1.01 und ohne.
Gunnar Lott

Battlefield 2 mag ein wunderbares Spiel sein und Taktikern tolle Möglichkeiten wie die Squads bieten. Doch entwickeln sich diese Features in die falsche Richtung. Es ist zum Verrücktwerden, wenn der eigene Squad Leader minutenlang am Flugplatz steht und auf eins der schnellen Geräte wartet, um dann wieder nicht als Einstiegspunkt zu helfen. Oder wenn er auf dem höchsten Punkt der ganzen Karte campt und der Einstieg bei ihm zum elendig langen Laufweg wird. Teamplay funktioniert auf den Servern eher selten, Voice over IP wird kaum verwendet, und auf ausgewogene Klassen innerhalb der Parteien achten die wenigsten. Mit Freunden macht das Spiel Spaß, doch die meisten anderen Spieler weigern sich, dem Leader zu folgen. Mein Appell an alle: Spielt im Team oder spielt ein anderes Spiel!
Michael Kohoutek

F.A.Q.

KOOP-SPIELE

Ich spiele gern im Koop-Modus gemeinsam mit Freunden gegen den Computer. Welche Spiele empfehlt ihr?

In letzter Zeit steigt die Auswahl an Koop-Spielen. Actionfreunde stürzen sich in Splinter Cell 3, Lego Star Wars oder Battlefield 1942 und Vietnam. Rollenspieler dürfen ihr Glück an Sacred oder Dungeon Lords versuchen. Das neue Falcon 4.0: Allied Force schickt mehrere Spieler gemeinsam in die Luft. Wer gern prügelt, greift zum Budget-Preis zu Rückkehr des Königs. Einen Haufen Spaß macht immer noch der Action-Klassiker Serious Sam.

MITMACHKARTE

Ich habe mir eure Magazin-Ausgabe ohne CD/DVD gekauft und möchte an der Verlosung teilnehmen. Wo ist die Mitmachkarte?

Die Mitmachkarte ist seit der letzten GameStar-Ausgabe auf dem neuen CD/DVD-Coverpack integriert. Deshalb ist sie in der Magazin-Ausgabe nicht mehr enthalten. Sie können trotzdem an unserem monatlichen Gewinnspiel teilnehmen – eine frankierte Postkarte mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift genügt. Unsere Adresse: IDG Entertainment Verlag, Redaktion GameStar, Leopoldstraße 252b, 80807 München, Stichwort: »Mitmachkarte«.

C&C ALARMSTUFE ROT 3

Ihr hattet vor zwei Ausgaben in der Vorschau ein Preview zu Alarmstufe Rot 3 angekündigt. Warum fehlt das?

Der Status von C&C Alarmstufe Rot 3 ist ungewiss. Von Electronic Arts gibt es zur Zeit weder Informationen noch Bilder zum Spiel; momentan ist unklar, ob der Titel überhaupt weiter entwickelt wird.

GTA SAN ANDREAS

Schon bei Vice City war die Pappschachtel mit den Extras (Reiseführer, Poster/Karte, Aufkleber) eine tolle Sache. Mit der Hülle von GTA San Andreas hat sich Take 2 selbst übertroffen. Ein ganz dickes Lob an die Herrschaften, und an alle anderen Publisher: Nehmt euch ein Beispiel daran!

Fabian Engert

Heiko Klinge erwähnt in seinem Meinungskasten zu GTA San Andreas, dass er mit Rap nichts anfangen kann und dass er 50 Cent peinlich findet. Ich höre Rap, spiele deshalb auch mit Begeisterung San Andreas. 50 Cent hat mit diesem Spiel aber rein gar nichts zu tun. Ich halte 50 Cent ebenfalls für peinlich. Die Musik in San Andreas ist aber Classic Hip Hop und Oldschool-Rap.

Marco Spiesecke

KRIEG IM KOPF

Ich möchte euch zu eurem großartigen Report »Krieg im Kopf« gratulieren! Einen besser recherchierten Artikel habe ich noch nie gelesen. Ihr erläutert im Namen von GameStar die Fakten der Forschung völlig neutral und gut verständlich. Ich bin überzeugt, dass GameStar dieses hohe Niveau bei den Reports auch weiterhin aufrecht erhält.

Andreas Niebauer

Mit großem Interesse habe ich den Artikel über Gewalt in PC-Spielen gelesen. Sie haben mit der (dringend) notwendigen Objektivität die verschiedenen Meinungen der Experten geschildert. Sehr informativ war auch die Aufführung der unterschiedlichen Studien, mit denen die Auswirkungen der Gewalt in Spielen bewiesen bzw. widerlegt werden sollte. Großes Lob an Herrn Schmidt!

Roland Strigl

Der Artikel »Krieg im Kopf« zur Gewaltdiskussion bei Computerspielen ist der beste Fachartikel, der mir seit langem untergekommen ist: ausgewogen, sachlich und verständlich. Bei meinen Elternabenden und Schulvorträgen in Sachen »Jugend und Medien« werde ich zukünftig oft daraus zitieren. Mit dieser einseitigen Dämonisierung der Computerspieler als potentielle Mordmaschinen muss Schluss sein. Ihr Artikel hat dazu einen wertvollen Beitrag geleistet.

Dr. Alexander Lohmeier, Medienpädagoge

PREY

Der Endkommentar im Video zu Prey – »Mit einem Indianer als Helden kann ich mich nicht so richtig anfreunden« – ist unangebracht und voll daneben. Was soll der Zuschauer daraus entnehmen, zumal der Kommentar gänzlich undifferenziert im Raum stehen bleibt? Ist die gentechnische Abstammung eines Computerhelden von Bedeutung? Muss er etwa der bayerischen Sprache mächtig sein? Aus Markus' Kommentar entnehme ich, dass ein Indianer nichts leisten kann, er ist halt ein Indianer, die haben sich ja ihren Lebensraum zerstören lassen! Ich hoffe sehr, dass er mit seinem Kommentar nicht wirklich derartig Bösartiges unterstellen wollte.

Sebastian Augustin

GameStar Da haben Sie das Videofazit gründlich missverstanden, niemand hier hat etwas gegen Indianer oder sonst eine Volksgruppe. Genauso wenig kann ich mich nämlich mit Weltkriegssoldaten, Gangstern oder einsamen Söldnern als Helden anfreunden. Ich bezweifle mit meinem Kommentar lediglich, dass ein Indianer einen guten Spielehelden abgibt. Schließlich soll man sich mit dem identifizieren, und als Westeuropäer hat man für gewöhnlich wenig Ahnung von indianischer Kultur. Nicht umsonst gibt es kaum indianische Hauptfiguren, mir fällt außer dem Acionhelden Turok keine ein.

Markus Schwerdtel

FEHLER!

Ach Gott, »Fehler« ist so ein hartes Wort! Wir haben uns in der Ausgabe 8/05 also ein paar kreative Freiheiten erlaubt, haben uns künstlerisch mit Fakten auseinander gesetzt. Ist das so schlimm? Müssen Sie deshalb mit dem Finger auf uns zeigen? Und gleich an brief@gamestar.de schreiben, Stichwort: »Fehler!«? Müssen Sie? Nur zu, wir können das vertragen!

TEST: BATTLEFIELD 2

Geschätzten dreitausend Lesern führte die Fassungslosigkeit die Feder, als sie den militärhistorisch schwersten Fehler seit Napoleons Waterloo beklagten: Leichthin hatte Fabian Siegismund in der Titelstory zu Battlefield 2 auf einem Screenshot eine F-22 verortet, wo doch klar und deutlich eine Lockheed X-35/F-35 JSF stand! »Die F-22 ist kein Senkrechtstarter«, schimpft prompt etwa Sebastian Albert, und Michael Beyer legt süffisant nach: »Im langsamen Flug hätte die F-22 die Flugeigenschaften eines Klaviers«. In der Beziehung hat die F-22 viel mit Fabian gemein, der auch nach dem dritten Wurf vom Verlagsdach ein recht unbefriedigendes Flugverhalten an den Tag legte.

TEST: RADSPORT MANAGER

Zwei Redakteure mit einer Klappe schlug Daniel Roßmann, der nachweisen konnte, dass dem Radsport Manager gleich doppeltes Unrecht zuteil geworden war. Tester Heiko Klinge vergab als Preis/Leistungsnote »Gut«, dabei hätte das Spiel nach unserer Formel »Sehr gut« verdient. Im Gegenzug unterschlug Kollege Daniel Matschijewsky den Manager in der News-Hitliste gleich völlig. »Zur Strafe für solche Fehler sollte man die beiden die Tour-Etappe nach Courchevel mit den Profis mitfahren lassen!«, schlägt Herr Roßmann gönnerhaft vor. Ach nö, strampeln, schwitzen, ohnmächtig werden – das kennen die beiden schon von ihren Verabredungen mit Frauen. Stattdessen Einzelzeitrennen zum Drucker, wer Jörg Spormanns Rekord schlägt, darf das gelbe »Ich kann nicht rechnen!«-Trikot ablegen.

VIDEO: GTA SAN ANDREAS

»Hat Markus beim Missionsbericht richtig aufgepasst?«, stichelt Georg Hauser über das GTA-Video von Markus Schwerdtel – der verwechselt zu zerstörende Automaten, mit denen Casino-Chips gefälscht werden, mit Gastanks. Unter »Chips vernichten« versteht der Feierabend-Esser Schwerdtel nun mal etwas völlig anderes, Gastanks hochjagen gehört dagegen in seiner Heimat Rosenheim zur Freizeitkultur. Trotzdem bestrafen? Na klar! Wir zerren Markus an der Ampel aus seinem Wagen, rasen rempelnd durch München und jagen das Ding ins Hafenbecken.

DVD-COVERPACK

Alarm auf dem neuen DVD-Coverpack: Spürhundgleich stöbern unsere Leser den verschämt unter der Mitmachkarte verborgenen Patzer auf. Blue Empire 2, das beste Leserprogramm der letzten Ausgabe und ein »Strategiespiel im Stil von Risiko«, illustriert unser Layouter Roland Wolf geschmackvoll mit dem Bild eines Billardtischs. »Na, wenn die Militärs so ihre Kriege ausgefochten hätten, wäre vieles besser gewesen: Deutschland locht die weiße Kugel ein, Frankreich erhält den Elsass zurück!«, spottet Constantin Junker. »Das ist doch echt mal eine der innovativen Ideen, die ihr immer fordert«, begeistert sich Moritz Groh. Noch einen Tick innovativer erscheint uns freilich das spontane Echtwelt-Crossover, in dem wir die beiden Genres aufs Trefflichste verschmelzen: Vom Billard die Stöcke, vom Krieg die Gewalt – da musste sogar Roland anerkennend weinen.

TEST: RTL BEACH VOLLEYBALL

»Seit der Lektüre des Tests zu RTL Beach Volleyball lässt mich die Frage nicht mehr los, wie Heiko in den Räumlichkeiten eurer Redaktion so zurechtkommt«, grinst Phillip Singewald, »kann er doch nach eigenen Angaben ›kaum übers Netz gucken‹, dessen Oberkante beim Volleyball, wenn ich mich recht erinnere, gut zwei Meter vierzig über dem Boden hängt.« Nun fragen wir uns ja generell, wie Heiko Klinge in der Welt zurecht kommt, nicht nur in unseren Büroräumen. Umso mehr, als er uns durch wildes Hüpfen demonstriert, wie er seinen Satz gemeint hat. Weil sich Heiko einfach nur unglücklich ausgedrückt hat, verzichten wir gönnerhaft auf Bestrafung.

Battlefield-Poster: »Das solltet ihr öfter machen!«

POSTER

Ich fand euer Poster zu Battlefield 2 total genial und finde, dass ihr das öfter machen solltet. Ihr seid zwar auch so das beste Spielemagazin, doch solche Neuerungen gefallen mir immer wieder.

Björn Windhaber

HEY! SIE HABEN GEWONNEN!

SERIOUS SAM 2

Unser Mini-Gewinnspiel in der letzten Ausgabe brachte einige Leser in ernste Schwierigkeiten. Kollege Schwerdtel hatte in seinem Artikel zu Serious Sam 2 26 mal die Worte »ernst« bzw. »serious« in diversen Schreibweisen versteckt, Sie sollten zählen und uns das Ergebnis schicken. Pisa lässt grüßen: von 13 bis 30 reichten die Resultate bei den rund 300 Einsendungen. Fallstricke: Der Gewinnspielkasten selbst zählt natürlich auch, viele Leser haben die Überschrift oder den Fazitkasten vergessen. Rund die Hälfte der Teilnehmer lag richtig (der Rest mag uns ruhig 9Live-Methoden unterstellen, pfff!). Unter ihnen haben wir Christian Graser, Andreas Katits und Christian Fritsch als Gewinner gezogen. Die drei halten ihren Kaffee künftig mit einem lässigen GTA-San-Andreas-Tassenwärmer bei Temperatur.

DIE VORLETZTE

Weil wir zirka zehn Millionen Mails mit der richtigen Kreuzworträtsel-Lösung (»Toller Hecht«) bekommen habe, gibt's nun doch was zu gewinnen: Zwei, äh, schöne GameStar-Rennzwerge (Bild). Die gehen an Dennis Stanke aus Bad Münder sowie Christian Reimer aus Buggingen. Herzlichen »Glückwunsch«!

LERNEN STATT SPIELEN

Ich hab mir neulich mal wieder euer Retro-Video zu den Abenteuerspielen auf der DVD 07/05 angeschaut. Die Tatsache, dass zweieinhalb Redakteure Prüfungsversagen auf Baldur's Gate 2 schieben, hat mich dazu angehalten, meinen World-of-WarCraft-Account einzufrieren, bis ich mit der Prüfungsphase in der Uni durch bin. In zwei Monaten geht es dann weiter mit meiner Hexe. Danke GameStar, ohne euch hätte ich die Prüfungen wohl unvorbereitet vor mir gehabt.

Marc Modrow

KEIN RECHT ZUM SPIELEN

Halleluja! GameStar ist auf dieses Problem – das mich selbst schon seit zwei Jahren plagt – aufmerksam geworden! Ich danke euch dafür, dass ihr mal wieder ein wirklich wichtiges Thema angeschnitten habt. Ich kann ja verstehen, dass man ein Spiel ohne entsprechende Admin-Rechte nicht installieren kann, aber das »Spielverbot« geht mir dann doch eindeutig zu weit! Ich finde, die Entwickler sollten sich ernsthaft mit diesem Problem befassen, auch wenn es eine Minderheit der PC-Spieler betrifft.

Linus Grob

Großes Lob für einen Artikel über dieses in der Windows-Welt leider völlig unterrepräsentierte Thema! Die Situation ist ein extremes Armutszeugnis für Microsoft und die meisten PC-Hersteller und -Händler, die Windows praktisch immer mit nur einem Admin-Account vorinstalliert an den Kunden herausgeben. Würde die Mehrheit der PCs standardmäßig mit der zeitgemäßen Admin-User-Trennung laufen, wären auch die Spielehersteller gezwungen, in Zukunft ihre Hausaufgaben zu machen.

Volkmar Mai

WOW BATTLEGROUNDS

Ich gestehe zu, dass alle Punkte, die Michael Graf in seinem Test anführt, die Schlachtfelder interessant machen und dass das Spielspaß-Potenzial groß ist. Nur ist das aus meiner Erfahrung heraus leider alles blanke Theorie. In der Praxis ist zumindest das Alterac-Tal der größte Reinfall, den World of WarCraft zu bieten hat. Unsere Gilde spielt auf zwei Servern, auf Kargath auf der Allianzseite und auf dem Zirkel des Cenarius (ZdC) auf Hordenseite. Auf beiden Servern hat man keine reelle Chance, eine Schlacht um das Alteractal zu erleben. Auf Kargath, weil die Wartezeiten sich im Rahmen von mehreren Stunden bewegen, auf ZdC kommt das Alterac-Tal seit Wochen nicht mehr zustande, nicht mal am Wochenende. Woran das liegt? An Blizzards Zugangssystem zu den Battlegrounds. Sobald sich auf ZdC 30 Hordler für Alterac angemeldet haben (was mehrere Stunden Anlauf erfordert), stehen in der gleichen Sekunde 40 Allianzler bereit. Das Tal wird also mit 30 zu 40 eröffnet. Die Chancen für die Horde gegen die Übermacht stehen schlecht, die ersten verlieren schnell die Lust, bald sind nur noch 25 Hordler da, und ab dann geht alles ganz schnell, und das Tal wird wieder geschlossen, weil die Hordler aufgeben. Mittlerweile hat sich dieses Erlebnis so eingeprägt, dass sich die allermeisten schon gar nicht mehr für Alterac anmelden. Für mich als alten Dark-Age-of-Camelot-Spieler ist PvP, das ich nicht vernünftig spielen kann, aber keinen Pfifferling wert, erst recht keine zusätzlichen Wertungspunkte.

Jörg von Heinemann

World of WarCraft Battlegrounds: »Für mich ist PvP, das ich nicht vernünftig spielen kann, keinen Pfifferling wert.«

GameStar Stimmt, das Ungleichgewicht zwischen Horde und Allianz ist eines der größten Probleme von World of WarCraft. Und es ist ärgerlich, dass die Teamgrößen im Alterac-Tal nicht automatisch ausgeglichen werden – das steht auch im Test. Blizzard hat mit den Schlachtfeldern dennoch ausgezeichnete Arbeit abgeliefert und sie nahtlos in die Welt eingefügt. Das hebelt einen der Kritikpunkte an World of WarCraft aus: PvP-Kämpfe waren vor den Schlachtfeldern nur lieblose Dreingabe, jetzt sind sie lohnender Spielbestandteil.

Michael Graf

ALS FRAU IN WOW

Ich habe den Leserbrief »Als Frau in WoW« von Anja gelesen und kann sie gut verstehen. Allerdings habe ich ande-

GameStar interaktiv

Jeden Monat bekommt die GameStar-Redaktion einen Schwung selbst gebastelter Poster und Collagen, gezeichneter Bilder, eigenkreierter Screenshots und witziger Basteleien. Das freut uns nicht nur – das begeistert uns so sehr, dass wir das Talent unserer Leser aktiv fördern wollen.

Ab jetzt stellen wir Ihnen in der neuen Rubrik GameStar Interaktiv jeden Monat eine Aufgabe – und sind gespannt, mit welchen Ideen Sie uns überraschen. Die GameStar-Jury kürt gemeinsam mit einer externen Jury (diesmal die Münchener Design-Agentur h2design) jeden Monat die Gewinner in mehreren Altersklassen. Deren Werke stellen wir auf einer eigenen Heftseite vor. Zudem gibt's als Belohnung für alle Sieger einen aktuellen Spielehit.

Spitzen Sie die Stifte, werfen Sie die Bildbearbeitungs-Software an! Ihre erste Aufgabe lautet:

»Entwerfen Sie Ihr eigenes GameStar-Cover!«

Ihre Werke schicken Sie bitte an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

Oder – wenn möglich – per Email an:

brief@gamestar.de,
Stichwort: »GameStar Interaktiv«.

Wie freuen uns auf Ihre Entwürfe!

re Erfahrungen gemacht. Ich spiele seit mehreren Wochen World of WarCraft und wurde noch nie unangemessen behandelt oder angesprochen. Sogar das Gegenteil ist der Fall: Ich bekomme Lob von den Männern, dass eine Frau intensiv World of WarCraft spielt. Die persönlichste Frage war die nach meinem richtigen Namen. Natürlich wurde auch ich schon mit Sprüchen wie »Sei froh, dass du den Greifen nicht selbst fliegen musst« oder »Glück gehabt, dass es im Spiel keine Autos gibt« konfrontiert, aber über so etwas kann ich mich nicht aufregen. Wie Gunnar ganz richtig gesagt hat: Mehr als pubertärer Unfug ist das in meinen Augen nicht. Und wenn mir jemand so kommt, dann gebe ich ihm schon eine passende Antwort. Im Allgemeinen aber hat man mich immer mit Höflichkeit und Respekt behandelt. Ich kann Anja absolut verstehen und wäre wahrscheinlich ebenso verärgert oder frustriert, möchte aber auch nicht, dass andere Frauen abgeschreckt werden oder dass ein falsches Allgemeinbild von den männlichen Spielern entsteht.

Rava Halonen

DVD-COVERPACK

Eure neue DVD-Verpackung habt ihr super hingekriegt. Jetzt läuft die DVD wenigstens nicht mehr Gefahr, beim Lesen des Hefts aus der Hülle zu fallen. Außerdem sieht's auch noch gut aus, und die Informationen über den DVD-Inhalt, die man da gleich beim Aufschlagen erhält, sind auch prima dargestellt. Daumen hoch und weiter so!

Vincent Zettl

Ich finde die neue Idee mit dem DVD-Cover ja sehr gelungen. Es lässt die DVD hochwertiger erscheinen. Nur gibt es dabei ein Problem, nämlich den Platz, den diese Hülle verbraucht. Ich fand die einfache CD-Hülle praktikabler. Vielleicht lasst ihr euch ja auf eine Art Doppellösung ein und legt der GameStar auch weiterhin ein CD-Cover bei.

Markus Lupprian

GameStar **Weil uns viele Leser diesen Wunsch geschrieben haben, gibt's ab dieser Ausgabe einen Kompromiss: Wer statt unserer neuen DVD-Hülle lieber das bewährte CD-Inlay benutzt, findet es als PDF-Datei zum Ausdrucken auf der DVD.**

Jörg Spormann

MODS

Danke, dass ihr euch mittlerweile öfter in der Modding-Szene umseht und regelmäßig darüber berichtet. Das war längst überfällig, denn oft bekommt dieser Themenbereich zu wenig Aufmerksamkeit. Und das, obwohl die Editierbarkeit der PC-Spiele einer der wesentlichsten Vorteile gegenüber der Konsolenkonkurrenz ist und die Spiele über einen langen Zeitraum am Leben erhält. Darüber hinaus sind es ja oftmals die unabhängigen Entwickler, die noch innovative Ideen umsetzen. Ich bin froh, dass ihr diese Leute unterstützt, indem ihr bei euren Lesern Aufmerksamkeit für deren harte Arbeit weckt.

Stefan Winkler

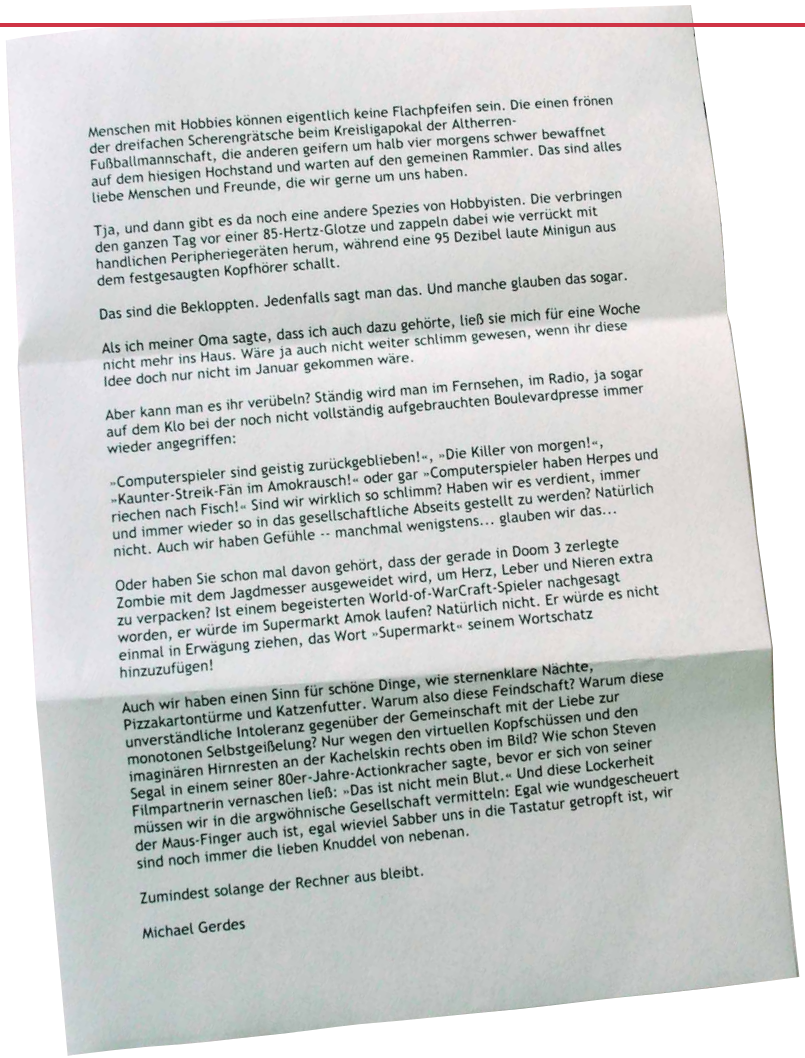
GamePro 09/2005 mit DVD – ab 29.07. am Kiosk!

Titelstory: **King Kong** Ausführlicher Angespielt-Bericht mit exklusiven Szenen auf DVD.
Plus: Der Affe in Film und Spiel

Im Test: **Halo 2 Add-on**, Dynasty Warriors 5, Ford Mustang, Fantastic Four, Gotcha!, Madagascar u.v.m.

Previews: **Kameo: Elements of Power**, SOCOM 3, Without Warning, Gun, Bunrout Revenge, 187 Ride Or Die, Tony Hawk's American Wasteland

Specials: **Sport und Spiele:** Alles zu den World Cyber Games
Spiele auf Tour: Die Games Convention 2005



Menschen mit Hobbies können eigentlich keine Flachpfeifen sein. Die einen frönen der dreifachen Scherengrätsche beim Kreisligapokal der Altherren-Fußballmannschaft, die anderen geifern um halb vier morgens schwer bewaffnet auf dem hiesigen Hochstand und warten auf den gemeinen Rammler. Das sind alles liebe Menschen und Freunde, die wir gerne um uns haben.

Tja, und dann gibt es da noch eine andere Spezies von Hobbyisten. Die verbringen den ganzen Tag vor einer 85-Hertz-Glotze und zappeln dabei wie verrückt mit handlichen Peripheriegeräten herum, während eine 95 Dezibel laute Minigun aus dem festgesaugten Kopfhörer schallt.

Das sind die Bekloppten. Jedenfalls sagt man das. Und manche glauben das sogar.

Als ich meiner Oma sagte, dass ich auch dazu gehörte, ließ sie mich für eine Woche nicht mehr ins Haus. Wäre ja auch nicht weiter schlimm gewesen, wenn ihr diese Idee doch nur nicht im Januar gekommen wäre.

Aber kann man es ihr verübeln? Ständig wird man im Fernsehen, im Radio, ja sogar auf dem Klo bei der noch nicht vollständig aufgebrauchten Boulevardpresse immer wieder angegriffen:

»Computerspieler sind geistig zurückgebliebene!«, »Die Killer von morgen!«, »Kaunter-Streik-Fän im Amokrausch!« oder gar »Computerspieler haben Herpes und riechen nach Fisch!« Sind wir wirklich so schlimm? Haben wir es verdient, immer und immer wieder so in das gesellschaftliche Abseits gestellt zu werden? Natürlich nicht. Auch wir haben Gefühle -- manchmal wenigstens... glauben wir das...

Oder haben Sie schon mal davon gehört, dass der gerade in Doom 3 zerlegte Zombie mit dem Jagdmesser ausgeweidet wird, um Herz, Leber und Nieren extra zu verpacken? Ist einem begeisterten World-of-WarCraft-Spieler nachgesagt worden, er würde im Supermarkt Amok laufen? Natürlich nicht. Er würde es nicht einmal in Erwägung ziehen, das Wort »Supermarkt« seinem Wortschatz hinzuzufügen!

Auch wir haben einen Sinn für schöne Dinge, wie sternenklare Nächte, Pizzakartontürme und Katzenfutter. Warum also diese Feindschaft? Warum diese unverständliche Intoleranz gegenüber der Gemeinschaft mit der Liebe zur monotonen Selbstgeißelung? Nur wegen den virtuellen Kopfschüssen und den imaginären Hirnresten an der Kachelskin rechts oben im Bild? Wie schon Steven Segal in einem seiner 80er-Jahre-Actionkracher sagte, bevor er sich von seiner Filmpartnerin vernaschen ließ: »Das ist nicht mein Blut.« Und diese Lockerheit müssen wir in die argwöhnische Gesellschaft vermitteln: Egal wie wundgescheuert der Maus-Finger auch ist, egal wieviel Sabber uns in die Tastatur getropft ist, wir sind noch immer die lieben Knuddel von nebenan.

Zumindest solange der Rechner aus bleibt.

Michael Gerdes

ZOMBIES

Besonders in letzter Zeit fällt es mir wieder auf: In fast jedem zweiten Spiel sind die häufigsten Gegner Zombies. Wie kann es sein, dass die sonst so überaus innovative Spieleindustrie immer wieder auf völlig überholte Gegner zurückgreift? Ständig begegnen einem die stupide heranwankenden Halbleichen, die doch nur als Kanonenfutter dienen. Das nervte schon bei Halo, störte bei Far Cry und wird es wohl auch wieder bei Duke Nukem Forever. Wie genial waren dagegen die Gegner in No One Lives Forever, die in ihren farbenfrohen Klamotten immer wieder für Lacher gesorgt haben! Wirklich, Zombies sind out. Es würde mich nicht stören, würden die Spieledesigner sie endlich in ihren Gräbern ruhen lassen.

Tarek Spatz

GameStar Zumindest im Hinblick auf die Gewaltdebatte sind Zombies ein Feigenblatt für Entwickler, die Schüsse auf menschliche Gegner moralisch entschärfen wollen: Die Opfer sind ja schon tot. Dennoch stimmen wir zu, bei den Gegnern darf's ruhig mehr Originalität sein.

Christian Schmidt

MATT DAMON

Sehr geehrter Herr Klinge, Sie waren mir schon immer sympathisch; ihre Witze kamen bei mir immer gut an. Aber ihr bester findet sich ohne Frage in der neusten Ausgabe der GameStar auf der Teamseite. In der Spalte »Lieblingsschauspieler« nannten mehrere Redakteure ihre Favoriten. Als ich bei Ihnen »Matt Damon (schauspielerisch)« las, verfiel ich in einen spontanen Lachkrampf. Kurz darauf kam mir jedoch der Gedanke, dass dies gar kein Witz war, sondern Ihr purer Ernst! Herr Klinge, ich muss Ihnen leider sagen, dass Matt Damon wohl einer der grottigsten Schauspieler ganz Hollywoods ist.

Joseph Bartz

GameStar Hallo Herr Bartz, ist mir jetzt ja fast peinlich, aber: Das war tatsächlich kein Witz! Ich muss aber gestehen, dass ich kein Fachmann bin, was schauspielerische Leistungen angeht. Hauptsache, im Film explodiert viel und es gibt schöne Frauen. Aber Matt Damon hat immerhin die Hauptrollen in zweien meiner Lieblingsfilme: Dogma und Good Will Hunting. Aber was soll's; mein Job ist es ja in erster Linie, Ihnen mit meinen Artikeln eine Freude zu machen – und das habe ich offensichtlich geschafft, wie auch immer.

Heiko Klinge

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
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.