

LESERBRIEFE IM JULI

GUILD WARS

Mit eurer Wertung bin ich ganz zufrieden, nur mit den Kritikpunkten komme ich nicht ganz klar. Ihr bemängelt ein fehlendes Handelssystem, was so aber nicht stimmt. Es ist eines vorhanden, allerdings ist es nicht sonderlich komfortabel. Im Wertungskonferenz-Video hat Michael Graf zwar recht, dass es schwer ist, eine Gruppe zu finden. Doch seit dem neuen Update vom 3. Juni sind nun die Distrikte nach Ländern unterteilt, was die Gruppenbildung wesentlich einfacher macht. Guild Wars entwickelt sich täglich weiter und wird auf Dauer immer besser. Für mich als Schüler, der ohnehin wenig Geld hat, ist Guild Wars genau das Richtige.

Andreas Kerkeling

GameStar In unseren Augen sind ein blossrosa Chat und ein Tauschfenster kein wirkliches Handelssystem. Bei der Runenvielfalt, den Waffen und den Upgrades hätten wir uns eher etwas wie ein Guild-Wars-Ebay gewünscht – wie es in World of Warcraft oder schon deutlich länger in Star Wars Galaxies existiert. Aber was nicht ist, kann ja noch werden.

Petra Schmitz

Ich dachte, mit meinem 56K-Modem wäre es so oder so unmöglich, dieses Spiel zu spielen. Ich habe mich getäuscht. Guild Wars braucht zwar etwas, um die Instanzen zu laden, aber das dauert höchstens eine Minute. Danach kann ich binnen Sekunden zwischen den schon geladenen Instanzen hin und her springen. So spiele ich momentan das schicke Guild Wars ruckelfrei mit einem 56K-Modem!

Dennis Daum

BOILING POINT

Ich mag GameStar echt, aber bei dem Test von Boiling Point ist wohl ein bisschen was in die Hose gegangen. Spielspaß 20 Stunden? Habt Ihr da nicht eine Null vergessen? Vielfalt der Missionen: Welcher Ego-Shooter mit Rollenspielelementen bietet denn mehr Abwechslung? Selbst bei GTA gibt's nicht viel mehr Varianten,



Guild Wars: »Für mich als Schüler, der ohnehin wenig Geld hat, ist Guild Wars genau das Richtige.«

oder? Das sind für mich Indizien dafür, dass Ihr Euch das Spiel »mal kurz« angeschaut habt und das war's.

Loy, im Forum auf GameStar.de

GameStar Wir haben Boiling Point für den Test durchgespielt. Die Spielspaß-Angabe bezieht sich nicht auf die Gesamtdauer des Spiels, sondern gibt die Zeit an, in der man unserer Meinung nach wirklich Spaß mit dem Spiel hat. Und das sind rund 20 Stunden, wohlwollend geschätzt. In allen wesentlichen Punkten – Missionen, Charaktere, Orte – bleibt Boiling Point erschreckend konventionell und ideenlos. Sehr schade, eben weil in diesem Spiel so viel mehr möglich gewesen wäre.

Fabian Siegmund

WOW EHRESYSTEM

Welches Ehresystem habt ihr denn getestet? In der Arena bekommt man keine Ehrenpunkte und für das Töten der NPCs ebenfalls nicht. Ich gebe ja zu, dass es unfair ist, wenn mehrere Hordler auf einen Allianzler losgehen, aber das ist

nun mal Pech; es kann ja auch immer mal umgekehrt vorkommen. Ich persönlich finde das Ehresystem spitze; man lernt immer wieder neue Spieler kennen, nur weil man gemeinsam gegen die Horde ins Feld zieht.

Patrick Kürten

GameStar Stimmt, in den Ehresystem-Artikel haben sich Fehler eingeschlichen: NPCs bringen keine Punkte, und in der Arena geht's Ehre-frei zu. Dafür entschuldige



Boiling Point: »Bei dem Test ist wohl ein bisschen was in die Hose gegangen.«

F.A.Q.

ONLINE-FREISCHALTUNG

Earth 2160 muss ich online aktivieren. Wird das ein neuer Trend?

GameStar Gut möglich. Nach den guten Erfahrungen, die Valve bei Half-Life 2 mit Steam gemacht hat, zeigen immer mehr Hersteller Interesse an einer Online-Aktivierung, denn die schützt effektiver vor Raubkopien als andere Maßnahmen. Für die kommenden Action-Hits Prey und Alan Wake ist zum Beispiel schon angekündigt: Spielen nur mit vorheriger Freischaltung.

CIVILIZATION 2

Ich möchte mal wieder Civilization 2 spielen!

GameStar Wenn's im Laden oder bei Ebay kein Exemplar von Civilization 2 mehr gibt, empfehlen wir einen Blick auf das Programm Freeciv 2.0. Ist etwas sperriger als das Original, aber kostet nichts und gibt's im Internet: WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/ [E73](#)

ich mich. An meiner Kritik ändert dies aber nichts: Das Ehresystem belohnt Siege, bestraft aber kein unfaires Verhalten, etwa Überfälle auf Schwächere. Zudem sammeln Solisten und Gelegenheitsspieler zu wenig Punkte. Immerhin schwächen die neuen Schlachtfelder einige Kritikpunkte ab. Details dazu gibt's im Test auf Seite 116.

Michael Graf

ALS FRAU IN WOW

Ich spiele seit einigen Wochen World of Warcraft – mit Begeisterung! Leider ist es scheinbar so, dass Frauen dort als Freiwild angesehen werden. Ich habe den Fehler gemacht, einen weiblichen Charakter mit meinem Realnamen zu erstellen. Seitdem werde ich sehr oft gefragt, ob ich wirklich eine Frau bin. Zum Beweis sollte ich meine Telefonnummer rausgeben oder per E-Mail dringend Fotos schicken bzw. ein Headset anschließen. Ich frage mich, ob Blizzard nicht eine Art Steckbrief für jedes Mitglied einrichten sollte, in dem das notariell beglaubigte Geschlecht, Brustumfang und Alter stehen – natürlich mit Fotos! Ich hatte schon den Realm gewechselt, weil ich (auch von der Gilde, in der ich war) regelrecht gemobbt wurde, nur weil ich nicht bereit war, Bilder zu verschicken. Ich werde mir auch kein Headset zulegen, nur weil die Männer das so wünschen. Jungs: Es gibt auch noch ein Leben neben dem Monitor!

Anja

GameStar Offenbar finden hormonell überbrodelnde Jungs es immer noch sensationell, wenn sich eine Frau in ein Spiel verirrt. Derartige Macho-Allüren halten wir für pubertären Unfug, der anderen auf Dauer den Spielspaß verdirbt. Unser Tipp: Auf den WoW-Rollenspiel-Servern sind Echtwelt-Themen Tabu, die Spieler

achten entsprechend streng darauf, dass niemand aus der Rolle fällt.

Gunnar Lott

STILL LIFE

Still Life besitzt eine packende, gruselige Story. Der Krähenflug im Park, nachdem man den Ring gefunden hatte, ist einzigartig, was in eurem Test aber mit keiner Silbe erwähnt wird. Löst man ein Rätsel in fünf Minuten, war es für euch zu einfach, durchblickt man es aber nicht gleich, scheint es nervig zu sein. Dafür sind dann auch Foren da, um sich gegenseitig zu helfen, was wiederum Spaß macht und verbindet. Ist es nicht eher so, das Adventures bei euch überwiegend zerrissen werden? Wann, bitte, fragt man endlich mal die Spieler/innen nach ihrer Meinung? Microids, macht weiter so, denn wir Adventure-Spieler sind die eigentlichen Tester mit einer ganz anderen Meinung!

Christine Folesky

Ein großes Lob an Mick Schnelle! Ich bin einer von zig Hunderten von Leidensgenossen, die bei dem unverschämten »Back«-Rätsel hängen geblieben sind. Ich habe sogar den englischen Leitfaden zur Hilfe genommen, aber es hat nichts genutzt, außer dass Vicki antwortet: »Nein, so schmeckte das aber nicht!«

Andreas Lassahn

GOTHIC 3

Im Preview habt ihr die Grafik von Gothic 3 gelobt und auch über Details berichtet. Was mich dann allerdings mehr als gewundert hat, ist die Tatsache, dass ihr mit keinem Wort erwähnt habt, wie extrem sich im Video zum Beispiel Grashalme erst nach und nach aufbauen oder wie hässlich Baum- und Buschtexturen ins Bild ploppen. Das ist an und für sich kein Problem, da es sich um eine Pre-Alpha-Version handelt, allerdings ist es in meinen Augen mehr als bedenklich, dass solche Fehler nicht wenigstens am Rande erwähnt werden.

Florian Nave

GameStar Florian sagt es selbst: Gothic 3 sahen wir in einer sehr frühen Version. Es macht wenig Sinn, jetzt schon Details zu bekritteln, die sich aller Wahrscheinlichkeit nach noch ändern werden. Wenn uns spielentscheidende Schnitzer auffallen, mahnen wir in unseren Previews Nachbeserung an – Grashalme gehören nicht dazu.

Christian Schmidt

FEHLER!

Es war die E3-Ausgabe, ein Großteil der GameStar-Redaktion wuselte eine Woche lang über die US-Messe und schrieb Artikel spätnachts – da muss sich doch der eine oder andere Fehler eingeschlichen haben! Dachten Sie, und schickten uns an brief@gamestar.de auf gut Glück allerlei Ungereimtheiten, die Sie aus GameStar 7/05 gegraben hatten. Und tatsächlich: Der eine oder andere Treffer war dann sogar dabei.

PREVIEW: QUAKE 4

Die beiden Episoden von Star Trek: Elite Force, so behauptete US-Korrespondent Roland Austinat in der Preview zu Quake 4, habe Raven Software entwickelt. Einspruch von Markus Kettner: Nur der erste Teil samt Addon stammt vom Rabenteam, den Nachfolger programmierte die Spieleschmiede Ritual. Gewissenhaft fordert Kettner Konsequenzen ein: »Ich hoffe, Gunnar Lott wird den betreffenden Redakteur im Namen aller Star-Trek-Fans entsprechend bestrafen.« Im Namen der Trekkies bestrafen, das hieße wohl, Roland auf Ceti Alpha V auszusetzen, ihm Tribbles in die Hose zu kippen oder ihn auf mittlerer Phaserstärke gut durchzurösten. Ach nö, da strafen wir ihn lieber im Sinne der Redaktion: Im Getränkebad aussetzen, ihm Bier in die Hose kippen und die Flaschen gut durchkühlen.

VIDEOS

Im letzten Heft hatten wir Videomann Toni Schwaiger einen Fehler bei Empire Earth 2 in die Schuhe geschoben. Kaum gelesen, wütete der Meister zornesrot: »Der Bluebox-Fauxpas geht aufs Konto vom Kollegen Spormann, Biergarten-Toni ist absolut unschuldig!« Au weia! Kaum wollten wir uns entschuldigen, druckte Toni auf einmal herum: »Für Die Redaktion habe ich eine Szene im Münchner Spiel Laden PC Fun gefilmt und feierlich die Nennung des Geschäfts im Abspann versprochen. Pustekuchen.« Haha, da schau an, Biergarten-Toni hat doch Leichen im Keller! Bzw. jetzt eine Wagenladung Werbezettel für Münchens besten Spiel Laden (PC Fun!), die der Hobbyfilmer täglich in der Münchener Fußgängerzone verteilt.

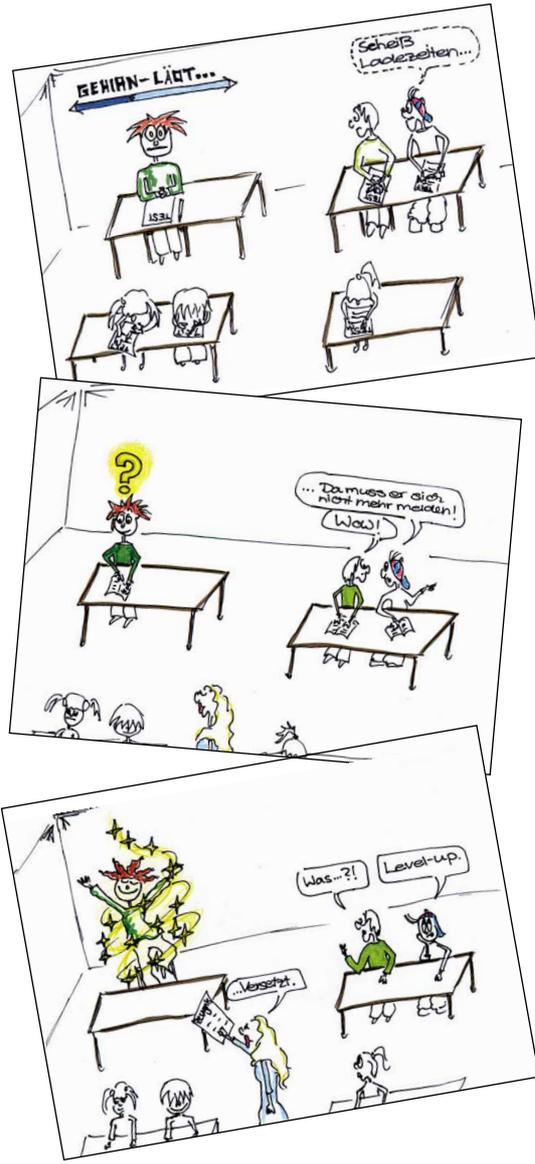
SCENE-NEWS

Dreamcatchers Marketing-Manager Christian Steil griff verblüfft zum Telefon: »In euren Szene-News schreibt ihr, dass Painkiller 2 in Arbeit sei. Das kann ich nicht bestätigen.« News-Redakteur Daniel Matschijewsky hatte seine Quelle unterschlagen: Die Meldung geht auf die amerikanische Webseite Worthplaying.com zurück, deren Redakteure auf der E3 ein Gespräch der Entwickler belauscht haben wollen, in dem es um Painkiller 2 ging. Mehr als ein Gerücht ist die Painkiller-Fortsetzung zur Zeit also nicht. Ähnlich wie die Behauptung, Daniel müsse seit Wochen in Gunnar Lotts privater Smaragdmine mit bloßen Händen Edelsteine schürfen – aus Menschenrechtsgründen weisen wir derartige Anschuldigungen weit von uns.

SCENE-NEWS

Einen »außerordentlichen Fehler« wies Florian Fischer unserem News-Reporter Daniel Matschijewsky nach. Der hatte frech behauptet, die Firma Acony stamme aus dem badischen Schwenningen. »Villingen und Schwenningen sind Partnerstädte und werden offiziell als Villingen-Schwenningen bezeichnet«, referiert Florian. »Villingen ist badisch, Schwenningen aber württembergisch!« Schlamm? Dann warten Sie mal ab, bis wir genüsslich eine pikant-peinliche Information vor Ihnen ausbreitet haben: Daniel ist bei Villingen-Schwenningen aufgewachsen! Weil so wenig Heimatverbundenheit erschüttert, zwangen wir Daniel unter vorgehaltener Baden-Württemberg-Flagge, ein Preisgedicht auf die Doppelstadt zu verfassen. Der formvollendete Knüttelvers treibt selbst Lyrikexperten die Tränen in die Augen:

Spott aufs schöne Villingen
Kann ich niemals billigen!
Wenn wir jemand hängigen,
Dann den Mob aus Schwenningen.



Juliana Socher schickte uns diese Cartoons. Wir finden's super – an alle Hobbyzeichner, sendet uns eure Werke!

LOB FÜR GAMESTAR

Liebe GameStar-Redaktion! Seit ein paar Jahren lese ich euer Magazin. Ihr begeistert mich und meinen Freund jedes Mal aufs Neue. Ich muss aber zu meiner Schande gestehen, dass ich euch fremd gegangen bin. Letzten Monat haben wir

vor lauter Sehnsucht eine andere PC-Zeitschrift gekauft, da die neue GameStar noch nicht draußen war. Nach längerer Studie dieses Heftes ist uns aufgefallen, wie toll ihr doch eigentlich seid! Wir wurden von dem anderen Magazin so dermaßen enttäuscht, dass wir unseren Fehler sofort bereuten. Eure DVDs sind klasse, eure Berichte sind super und bei euch fühle ich mich gut beraten.

Alexandra Fischer

TÖTEN IN SPIELEN

Sascha Schulz schrieb im Streitgespräch in den Leserbriefen der letzten Ausgabe: »Mich stört schon das Wort Töten im Bezug auf Computerspiele. Es wird mit virtuellen Waffen auf Pixel geschossen.« Natürlich schießt man mit virtuellen Waffen auf Pixel, aber diese Pixel stellen Gegner, Monster wie Menschen dar. Also tötet man die Gegner, oder wie würde Herr Schulz das bezeichnen, wenn ein Lebewesen auf dem Bildschirm stirbt? Natürlich wird das Töten in den neuen Ego-Shootern realistischer, die Grafik wird besser, alles wird realer. Deshalb sollte man auch lernen, zwischen Spiel und Realität zu unterscheiden.

Raphael Seuffert

Dass Computerspiele Einfluss auf unser Leben haben, möchte ich gar nicht bestreiten – ich habe mir beispielsweise meine Englischkenntnisse zum Großteil bei Civilization angeeignet. Ich ziehe aber gewiss nicht los, um meine Nachbarn mit Katapulten anzugreifen. Ich stimme Herrn Hemprich zu, dass eine Tabuisierung von Gewalt in Spielen in eine ganz falsche Richtung ginge, denn es bestünde die Gefahr, das Gesehene (Gespielte) unreflektiert zu lassen und als alternative Lebenskonzepte anzunehmen. Hier sind aufgeklärte Lehrer, Eltern und Politiker gefragt, eine objektive Diskussion zu führen; durch Gesetze lässt sich in dieser Hinsicht meiner Meinung nach wenig erreichen.

Gregor Haase

Computerspielen macht Spaß – nachgestellte Gewaltszenen nicht. Ich empfehle jedem, auf einer öffentlichen Schießanlage mal das Schießen auszuprobieren. Schießen ist ein Sport, bei dem es um Konzentration und innere Ruhe geht. Wer zum Schießen kommt, um seinen Frust wegzuballern (à la Hau-auf-den-Boxsack), der wird schnell merken, dass er am falschen Ort ist. Seit Erfurt haben die Sportschützen ein sehr scharfes Auge aufeinander. Wer glaubt, nach Feierabend wie Rambo auf der Schießbahn rumballern zu müssen, fliegt.

Manop Huber

Ich möchte Ihnen danken, dass Sie meine Kritik und auch Fragen zum Thema »Töten in Spielen« in Ihrem neuen Heft so sehr berücksichtigt haben. Ich freue mich auch, die Meinung anderer Spieler gehört zu haben. Sie haben alle recht damit, dass das Töten in PC-Spielen etwas anderes ist als das Töten im realen Leben (anders sollte es auch aus meiner E-Mail nicht hervorkommen). Trotzdem finde ich, dass einige PC-Spiele unnötig sind, gerade Kriegsspiele wie Call of Duty oder Medal of Honor. Wenn ich irgendwann den Eindruck habe aufkommen lassen, dass PC-Spieler potenzielle Amokläufer oder Mörder sind, so entschuldige ich mich dafür. Denn dieser Eindruck sollte nie entstehen.

Richard Wurlitzer

RISE & FALL

Der Heldenmodus von Rise & Fall ist eine echte Innovation im Genre. Ich habe mir schon immer eine Mischung aus Rome und Enclave gewünscht. Was mich interessieren würde ist, ob man die Begrenzung der Zeit, in der man den Helden spielen kann, auch deaktivieren kann. Ich denke zwar, dass das Balancing darunter leidet, aber ich würde mich viel lieber unbegrenzt lange mit meinem Helden durch die gegnerischen Reihen von Soldaten schnetzeln.

Marvin Gastrock

GamePro 08/2005 mit DVD – ab 01.07. am Kiosk!

- Titelstory:** **Half Life 2 – Überleben gesichert:** GamePro besuchte exklusiv Valve Software und bietet einen ausführlichen Spielbericht.
- Im Test:** **God of War**, Conker: Live & Reloaded, Killer 7, Batman Begins, Pirates, Wrestlemania 21 u.v.m.
- Previews:** **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, Dead Rising, Black, Soul Calibur 3, Fire Emblem, Quake 4 u.v.m.
- Specials:** **Abgehört:** Spiele Soundtracks
Plus: Interview mit Komponist Yuzo Koshiro. Vom Training bis zum Championat: Das große Clan-Special.



GameStar Mit Strategie hätte so eine Schwertschwingerei nicht mehr viel zu tun, entsprechend wird sich die Zeitbegrenzung im Heldenmodus nicht aufheben lassen. Vielleicht sorgt ein Cheat für Daueraufenthalt im Heroenkörper.

Markus Schwerdtel

DIE REDAKTION

Ich lese GameStar seit 1998. Ich muss sagen, dass die Frontal-21-Parodie das Lustigste ist, was ich je auf einem GameStar-Datenträger gesehen hab. Ich musste mir die Folge direkt viermal hintereinander angucken. Ihr müsst unbedingt einen zweiten Teil drehen!

Stephan Müller

ICH LIEBE EUCH! Was soll ich großartig erzählen: Die Redaktion ist einfach genial, ihr seid die besten, wie ihr kritisch und – natürlich rein vom wissenschaftlichem Standpunkt aus betrachtet – das Thema »ZDF – oder wie man eine Reportage gründlich versauen kann« belächelt. Sehr schön, ich konnte bei dem Video mal wieder richtig lachen.

Christian Dönges

Seit wann ist Markus Schwerdtel Innenminister von Bayern? Ihr wollt ihn wohl als Kanzlerkandidaten einsetzen?

Tobias Herrmann



Die Redaktion: »Seit wann ist Markus Schwerdtel Innenminister von Bayern? Ihr wollt ihn wohl als Kanzlerkandidaten einsetzen?«

GameStar Das ist unser Plan. Als Überraschungskandidat kegelt Markus »Freibier!« Schwerdtel erst Angela Merkel vom Siegertreppchen, dann wird die GameStar-Redaktion als Kabinett eingesetzt. Spieleminister Lott schreibt das Recht auf Online-Abenteuer ins Grundgesetz, dann die Überraschung: Der Kanzler bläst zur Jagd auf Haartrockner! Auf Druck der Hausfrauenlobby stürzt die Regierung, die alte Riege kehrt zurück. Schöne drei Tage, die die Geschichtsbücher geflissentlich unterschlagen werden.

Christian Schmidt

TRACKMANIA SUNRISE

Auf der vorletzten GameStar-DVD befand sich die selbst erstellte Trackmania-Sunrise-Strecke »Mount Doom« von einem Herren, der sich vorsichtshalber hinter dem Synonym »Heiko« versteckt. Diesem Herren ist es zu verdanken, dass sich mein Leben von Grund auf änderte. Nachdem ich zwei Nächte nicht geschlafen hatte, fand mich meine Freundin über den Controller gekrümmt im Arbeitszimmer. Da die Gute Mitleid mit mir hatte, legte sie mich auf das Sofa und begann nun ihrerseits, den Track zu spielen. Und holte spontan die silberne Medaille, nach der ich so lange gerungen hatte. Seither steht mein Leben Kopf. Beziehungszwistigkeiten werden am Rechner ausgetragen, am liebsten am, im und über dem Mount Doom. Sie wirft mir an den Kopf, dass ich nicht fahren könne, da ich 30 Hundertstel hinter ihr durchs Ziel gehe etc. Lieber Heiko – warst du dir der vollen Konsequenzen bewusst, als du dich entschlossen hast, den Track mit auf die DVD zu brennen? Da ich solches Verhalten bestrafenswert finde, werde ich mich mit den gleichen Waffen rächen. Angehängt habe ich meinen Track »City-Hopper« – auf dass dein Tun nicht ungesühnt bleibe!

Christian Duwe

GameStar Haha, danke für die Herausforderung! Die schöne Strecke haben wir



Trackmania Sunrise: Heiko akzeptiert die Herausforderung von Christian Duwe und erfährt souverän Platin auf »City Hopper«.

gleich auf die DVD gepackt. Übrigens: Zehn Minuten hat's gedauert, dann hatte ich mit 2:41,94 die Platin-Medaille auf City Hopper eingefahren. Beweisfoto siehe oben, Gruß an deine Freundin!

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 Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.