

LESERBRIEFE

STRONGHOLD 2

Euer Test zu Stronghold 2 war klasse, hat meine Meinung fast genau getroffen und die Leser gut über das Spiel informiert. Auch die Bewertung war meiner Meinung nach gerechtfertigt, auch wenn ich von der – doch sehr kurzen – Kampagne mehr erwartet hätte.

Laurent Weber

Es ist für mich unverständlich, dass ein Spiel wie Stronghold 2 volle 86 Punkte in der Wertung bekommt und somit auch noch eine Auszeichnung. Mein Kumpel und ich haben Stronghold 2 für 40 Euro gekauft. Er konnte nach dem ersten Start nur durch Ändern der Grafikdetails Knöpfe anklicken. Wir haben es nicht geschafft, eine Multiplayer-Schlacht zu beenden – immer ist jemand von uns rausgeflogen. Es kam auch vor, dass man bei Spielbeginn gar nichts bauen konnte. Selbst die Einführung in Stronghold 2 ist verbuggt, so dass ich diese mehrmals neu starten musste, um sie bis zum Ende anschauen zu können. Nun haben wir das Spiel bei Ebay reingestellt und hoffen, noch etwas von unserem Geld zurückzubekommen. Der Online-Modus ist eindeutig noch in einem frühen Beta-Stadium, es ist eine Katastrophe!

Jens Bodenhausen

GameStar Stronghold 2 ist sicher nicht fehlerfrei, darauf weisen wir im Test ausgebig hin. Allerdings sind die beschriebenen Probleme in unseren LAN-Partien nicht aufgetreten. Den Online-Modus haben wir explizit nicht getestet (das Spiel war noch nicht im Laden), unsere Erfahrungen damit können Sie auf www.gamestar.de nachlesen ([WWW.GAMESTAR.DE](http://www.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: E69). Den aktuellsten Patch finden Sie übrigens auch auf unserer DVD.

Im Verzeichnis »\Programme\Firefly Studios\Stronghold 2\fx\speech« liegen 63 mp3-Dateien, die zum Beispiel »name1001.mp3« heißen. Probiert mal die mit den Nummern 1021 und 1044 aus, damit werden Lord Klinge und Lord Schwerdtel begrüßt. Wie kommen diese Samples in das Spiel?

Jason Tran



Stronghold 2: »Der Online-Modus ist eindeutig noch in einem frühen Beta-Stadium, es ist eine Katastrophe!«

GameStar Ein Anruf beim Entwickler bringt Klarheit: Ursprünglich wollte Firefly massenhaft gebräuchliche Vornamen wie Andreas oder Thomas sowie die Namen von Redakteuren oder Filmfiguren (Lord Vader) als Sample einbauen. Aus Zeitgründen musste der Spaß jedoch entfallen, obwohl die Audio-Aufnahmen schon fertig waren. Eventuell werden sie mit einem zukünftigen Patch aktiviert.

Markus Schwerdtel

KOPIERSCHUTZ

Immer wieder haben Spieler Probleme mit amoklaufenden Kopierschutz-Systemen: so ist in Foren zum Beispiel über Splinter Cell 3 oder Sudeki von sporadischen Abstürzen zu lesen, oder dass Spiele erst gar nicht installiert werden können. Diese Probleme können offensichtlich von der Redaktion nicht nachvollzogen werden, da die Testmuster vermutlich ohne Kopierschutz ausgeliefert werden. Da jedoch die Art des Kopierschutzes traurigerweise inzwischen Teil der Kaufentscheidung ist (wer kauft

sich ein Spiel, wenn er weiß, dass sein Laufwerk etwa nicht mit StarForce zusammenarbeitet), schlage ich vor, den Wertungskasten um die Information zu erweitern, welchen Kopierschutz die Verkaufsversion benutzen wird.

Marcus Obando Amendt

GameStar Tatsächlich sind nur die wenigsten unserer Testmuster kopierschutz. Und nicht immer weiß der Publisher schon, welches Sicherungsverfahren den Weg auf die fertigen CDs findet. Trotzdem wollen wir in Zukunft verstärkt auf Kopierschutzprobleme hinweisen, optimalerweise gleich im Test, spätestens aber zum Release des Spiels auf www.gamestar.de.

Markus Schwerdtel

SCHLIMME WÖRTER IM HARDWARE-TEIL

Ich habe mich doch sehr über den Artikel »Intels Doppelschlag – Pentium Extreme Edition 840« in der letzten Ausgabe gewundert. Denn in dem Bild mit



Abo-Cover:
»Ihr übertreibt
es langsam!«

GAMESTAR-COVER

Ich bin ja grundsätzlich für Verbesserungen und Erneuerungen, aber Ihr übertreibt es langsam. Erst verändert sich der Wertungskasten, dann gibt es für die Abo-Edition ein neues Cover. Eine Ausgabe später wieder ein anderes und dann auch noch für alle vier unterschiedlichen Varianten eurer Ausgabe eigene Cover usw. Ich weiß langsam nicht mehr, ob ich genervt oder erfreut darüber sein soll! Tut mir einen Gefallen und bleibt jetzt so wie Ihr seid, denn Ihr seid auch ohne vier Neuerungen pro Quartal die beste Spielezeitschrift.

Jonathan Reichel

GameStar Am liebsten würden auch wir mit nur einer Covervariante Zeit und Geld sparen. Aber GameStar gibt es nun mal schon immer in mehreren Versionen (DVD, CD, ohne Datenträger), die wir für unsere Leser unterscheidbar machen müssen. Und das neuerdings einheitlich blaue Logo ist doch eine Vereinfachung, oder? Auf die Abo-Extrawurst (weniger Schrift, mehr Artwork) erhalten wir fast ausschließlich positives Feedback. Zu den vielen kleinen Veränderungen im Heft (Besser-/Schlechter-Kasten usw.): Wir wollen GameStar eben auch in Details immer weiter verbessern.

Gunnar Lott

DIE REDAKTION WORLD OF GAMESTAR

Ich fordere Schmerzensgeld! Eure Redaktions-Folge (World of GameStar) ist so brutal lustig, dass ich nicht nur Bauchschmerzen und Gesichtsmuskelkrämpfe habe, sondern auch am ganzen Körper blaue Flecken vom vor-lauter-Lachen-auf-dem-Boden-Wälzen. Das Schlimmste daran ist ja, dass diese Folge genau wie World of Warcraft süchtig macht! Ich habe sie nun schon zum dreiundzwanzigsten Mal gesehen und sie wird immer lustiger! Ich kann nicht mehr...

Fabian Engert

GameStar Vielen Dank! Wir versuchen natürlich, so weiter zu machen.

Toni Schwaiger

F.A.Q.

WORLD OF WARCRAFT

Wenn ich mir ein Exemplar kaufe, kann ich dann zusammen mit meinem Kumpel oder Bruder spielen?

GameStar Nein, jeder Spieler-Account ist an den CD-Key eines Exemplars gebunden. Deshalb kann man nicht gleichzeitig spielen. Es ist jedoch möglich, pro Account mehrere Charaktere zu erstellen und mit diesen nacheinander Abenteuer zu erleben.

HIGH-RES-VIDEOS

Wieso sind die Videos auf der GameStar-DVD nur in PAL-Auflösung und nicht in der höheren Originalqualität des Spiels?

GameStar Technisch gesehen ist es kein Problem, in unseren Videos eine höhere Auflösung zu zeigen. Nur dann funktionieren die DVDs nicht mehr wie gewohnt in einem DVD-Player, einer Playstation 2 oder Xbox. Video-DVDs setzen das PAL-Format voraus. Wir wollen Ihnen nicht die Möglichkeit nehmen, alle Videos auf Ihrem Fernseher anzuschauen, inklusive aller Optionen einer DVD. Dazu gehören komfortable Menüführung per Fernbedienung vom Sofa aus, Übersichtlichkeit dank Kategorien und nicht zuletzt die Play-all-Funktion direkt nach dem Einlegen der Silberscheibe. Qualitativ sehen HiRes-Videos nicht viel besser aus als die PAL-Varianten, in Strategiespielen etwa ist die Schrift meist auch so zu lesen. Zudem setzen unsere Videos außer DVD-Laufwerk/Player und TV-Gerät keinerlei Hardware voraus. HiRes-Videos dagegen benötigen schnelle PCs, viel RAM und in jedem Fall einen bestimmten Codec, der erst installiert werden muss.

UT 2004 und der simultan laufenden DivX-Komprimierung wird ein äußerst fragwürdiges Verzeichnis angegeben »C:\Dokumente und Einstellungen\sdfsdfsdf\Desktop\fuck\test.mpg«. Schon komisch, ist »sdfsdfsdf« eine normale Ordnerbezeichnung in der GameStar-Redaktion? Und wie ist dieses F-Wort zustande gekommen, soll das ein Ausdruck der Gleichgültigkeit oder Lustlosigkeit in Anbetracht des zu erstellenden Artikels gewesen sein?

Stefan Hömberg (und weitere Leser)

GameStar Der Buchstabenalat »sdfsdfsdf« ist der Benutzername – da wir Windows sehr häufig installieren, kürzen wir dessen Eingabe oft mit einem Schlag auf die Tastatur ab. »fuck« ist schlichtweg mein Standardverzeichnis für Testdateien wie Benchmarks oder Screenshots. Wie meine anderen Ordner heißen, verrate ich allerdings nicht.

Daniel Visarius

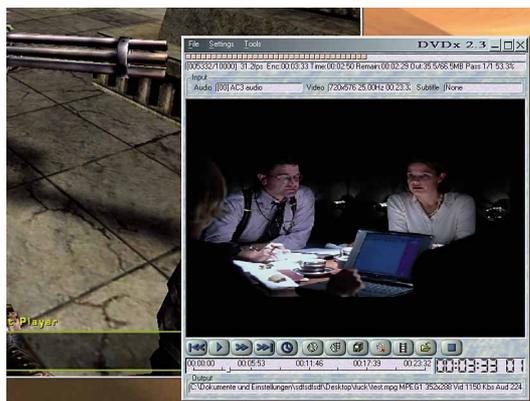


Bild des Anstosses: »Wie ist dieses F-Wort zustande gekommen?«

FEHLER!

STRONGHOLD 2

Grobe KI-Fehler hat Heiko Klinge in seinem Test zu Stronghold 2 aufgedeckt. Noch gröbere fand Leser Mathias Dietrich in Heikos Artikel. Denn darin »stürmt der Feind die gegnerische Burg«. Kein Wunder, dass Heiko das Spiel so mag: Der Gegner erledigt sich selbst während Kollege Klinge im Biergarten sitzt.

EMPIRE EARTH 2

Leser Florian Bauer sieht blau, und zwar hinter Christian Schmidts Kopf im Video zu Empire Earth 2. Seine Vermutung: Video-Meister Toni Schwaiger hat geschlampt. Mitnichten, lieber Florian! Wie jeder Künstler geht Toni durch Phasen. Momentan ist er in der blauen, als Einstimmung auf die Biergarten-Saison.

DOOM 3: ADDON

Noch ein Video-Murkser, aufgedeckt von Martin Pagitsch: Fabian Siegmund spricht im Video zu Resurrection of Evil ständig von einem Marine, dabei ist die Hauptfigur doch Forscher. Lieber Martin, in seinem Kommentar offenbart Fabian unbewusst die große Tragödie seines Lebens: Er musste seine akademische Laufbahn abbrechen, um für GameStar Knarren zu schwingen. Die Enttäuschung schlägt halt immer wieder durch.

LEGO STAR WARS

Jan Souverein mag Asterix und Star Wars. Umso mehr hat er sich gefreut, als er in der Demo-Beschreibung zu Lego Star Wars auf der DVD lesen durfte, dass dort Druidenarmeen kämpfen. Miraculix mit Laserschwert? Autor Sascha Mutschler wird diesen Fehler so schnell nicht wieder machen, er muss sämtliche Zaubertrank-Brauversuche aus der Redaktionsküche probieren.

DIE VORLETZTE FRAGEBOGEN

Kaum gibt's auf der »Vorletzten« was zu gewinnen, strecken unsere Leser ihre gierigen Finger danach aus – selbst wenn sie Hefte zerschneiden und Fragebögen beantworten müssen. Uns erreichten eine Flut von Bogen, hier einige Ergebnisse: So heißen 61,3% unserer Leser »Gordon«, aber nur 9,7% »Lara«. Die Lara-Quote deckt sich mit dem Anteil der 45-Jährigen in unserer Leserschaft: auch 9,7%. Ältere Leute tragen wohl eher Frauenamen. Eng war die Frage nach dem Urlaubsort, die »Gallien, ganz Gallien« mit 32,2% knapp für sich entschied, gefolgt von »der Kanalisation, bei den Leichen« und »de_dust« (je 29,0%). 35,5% unserer Leser sind mit Will Wright (»Papa«) verwandt, ebenso viele mögen »die lustige Frau«. Ernsthaft besorgt sind wir über die mangelnde Tierliebe: 90,3 Prozent unserer Leser besitzen keine Katze! Die Quote wird aber in nächster Zeit um 3,2% steigen, denn die Katze von Martin »Gordon« Neuhauser befindet sich bereits »in Planung«. Jetzt beantworten wir Ihre dringlichste Frage (»Was gibt's denn zu gewinnen?«, 74,2%): Zu gewinnen gibt's ein prallvolles Paket mit Müll, äh, wertvollen Spiele-Devotionalien. Und die geht an Ricky Young aus Ansbach. Herzlichen Glückwunsch! Nein, der heißt echt so!

Michael Graf



Glücksfee Denise zieht den Gewinner unter den Augen der Nachtelfen-Jury.

WORLD OF WARCRAFT

In letzter Zeit sind Online-Spiele stark auf dem Vormarsch. Oft wird freudig (auch von GameStar) über das große »Suchtpotential« von solchen Titeln berichtet, aber kaum ein Spielemagazin setzt sich kritisch damit auseinander. Ich habe durch die Onlinespielsucht meine Ehefrau verloren und ich kenne eine Menge ähnlicher Schicksale. Es wäre an der Zeit, dass ihr in einem großen Artikel auf die Gefahren der Onlinesucht aufmerksam macht!

Kristian Hahn

GameStar Nicht nur durch World of Warcraft ist das Thema Spielesucht auch für uns spannend. Wir werden es in einer der nächsten Ausgaben behandeln und mit Betroffenen und Experten über Probleme und mögliche Lösungen sprechen.

Markus Schwerdtel

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.

STREITFALL WIE REAL IST DAS TÖTEN IN COMPUTERSPIELN?

Wir sollten nicht so tun, als wäre es völlig normal – wenn auch nur im Spiel – auf Menschen zu schießen. Ich bin alt genug (35), ich weiß um diese Problematik und kann damit umgehen. Aber ich würde nicht schwören, dass man das von jedem Spieler behaupten kann. Es existieren sicher harmlosere Hobbys, um deren Anhänger man sich weniger Sorgen machen muss. Klar, obwohl es Limonade gibt, ist nicht gleich jeder Wein-Trinker Alkoholiker. Aber dass unser Hobby diskussionswürdiger als Briefmarken sammeln ist, sollte uns auch klar sein. GameStar ist nicht ganz unschuldig: Schlusssätze wie »Man trifft sich – zwischen die Augen« (in einer der letzten Ausgaben von Petra Schmitz) stoßen mich ab. Wen meint sie damit? Spricht sie mit meiner Spielfigur oder will sie doch eher mich, den realen Spieler zwischen den Augen treffen? Klar ist das Schiessen Bestandteil des Spiels, aber doch eher eine Art Symbolik. Die sollten wir nicht derart aufwerten und zelebrieren.

Marco M. Schmied

Mich stört schon das Wort »Töten« im Bezug auf Computerspiele. Es wird mit virtuellen »Waffen« auf Pixel geschossen!

Sascha Schulz

Ich bin 27 und spiele seit mehr als 10 Jahren PC-Spiele aller Art. In meiner Spieler-Karriere habe ich auf LANs einige Leute gesehen, die nicht zwischen realer und Spielwelt unterscheiden können. Viele stumpfen ab und zeigen bei realen Toten wenig oder gar keine Reaktion mehr. Dies ist aber längst nicht auf Spiele allein zurückzuführen! Vielmehr sind die Eltern in der Verantwortung. Die schieben Ihre Kinder vor den Fernseher oder PC ab. Über die von Spielen ausgelösten Gefühle wird oft auch nicht geredet, die Reaktionen sind ja nicht bei allen Kindern gleich. Bei Elternvorbereitungskursen sollte der PC-Umgang einbezogen werden.

Sascha Herrmann

Ich habe inzwischen folgende Einstellung gegenüber Gewalt in Computerspielen entwickelt: Ich spiele zwischendrin schon mal gerne einen Shooter, bei dem es auch zur Sache geht, etwa Max Payne 2. Das ist zwar brutal, aber man bekommt keine Belohnungen für Kopfschüsse, besonders viele Kills oder Ähnliches. Dagegen gibt es auch Spiele wie Shell Shock Nam 67, die es mit der Gewalt nicht nur übertreiben, sondern sie als einzigen Kaufgrund anpreisen. Wer so etwas kauft, ist in meinen Augen schon im Anfangsstadium einer psychischen Krankheit und braucht Hilfe.

Sebastian Hoeffgen

Ich bin ein gläubiger Christ und empfinde es – entgegen gängigen Vorurteilen – als Pflicht, meinen Verstand einzuschalten. In einem Computerspiel misst sich der Spieler mit seinen Gegnern, denn wo gespielt wird, da geht es um Wettbewerb. Auch wenn die Spielthematik das »Töten« von Gegnern vorsieht, ist man bei Erreichen des Zieles jedoch kein »Mörder«, sondern vielmehr ein Gewinner.

Michael Scheidner

Es ist für mich nicht entscheidend, ob die Gewalt real dargestellt wird, sondern ob die dargestellte Gewalt und die umgebende Handlung mit der eigenen ethischen Anschauung vereinbar sind. Als Erwachsener bzw. als Erziehungsberechtigter habe ich die Wahl, ob ich mir ein Spiel mit Gewaltdarstellung kaufe oder nicht.

Michael Gerdes

Ich bin ein religiöser Mensch und ich spiele auch Ego-Shooter. Die Frage, wie real das Töten in Spielen ist, stellt sich für mich nicht. Schon per Definition bedeutet »töten«, das Dasein einer lebenden Kreatur zu beenden. Aber die Gegner in Spielen leben nicht. Sie besitzen weder Verstand noch Gefühl, geschweige denn einen eigenen Willen. Herr Wurlitzer, wie viele andere, gibt dem »Töten« in Computerspielen eine Bedeutung, die ihm nicht zusteht.

Thorsten Kleen

Ich muss zugeben, dass es mich anspricht, wenn getroffene Gegner physikalisch korrekt fallen. Aber: ich sitze vor einem Monitor, mir fliegen weder reale Kugeln um die Ohren noch muss ich mir Blutspuren aus dem Gesicht wischen. Ein Ego- oder Taktik-Shooter ist keine Mordsimulation, sondern ein Spiel. Es gibt im Leben bestimmt eine Vielzahl von Faktoren, die dazu beitragen können, dass die Tötungshemmung sinkt: kaputte Kindheit, psychologische Defekte, ein Militäreinsatz im Kosovo, eine Laufbahn als Jäger, arbeiten auf einem Schlachthof oder in einem Tierversuchslabor, Alkohol, Drogen etc. Auch ein Spiel kann dazu beitragen, genau wie ein Film, ein Buch, oder das Fernsehen. Und statistisch gesehen haben wahrscheinlich mehr Mörder an den Bundesjugendspielen teilgenommen, als an einer LAN-Party. Noch etwas zu der Bemerkung über »die Ausprägung religiöser Überzeugungen«: Die Anzahl von Morden aus eben solchen Überzeugungen (quer durch alle Religionen) ist so erschreckend hoch, da spielt das Gefährdungspotential von Doom3 ungefähr in einer Liga mit Bambi.

David Martinez

Jeden 3D-Shooter-Spieler als Mörder zu bezeichnen (Zitat R. Wurlitzer: »Ich bin der Meinung, dass Töten in PC-Spielen um keinen Grad harmloser ist als im realen Leben«), ist schlichtweg Schwachsinn. Genauso könnte man von jedem Strategiespieler behaupten, Kriegsverbrecher zu sein oder jeden Trackmania-Fahrer als rücksichts- und gewissenlosen Raser abstempeln. Ich respektiere die Meinungen anderer, aber Vergleiche von Äpfeln (Computerspiele) mit Birnen (realer Mord) sind sinnlos.

Christian Sonnenberg

Ja, ich entscheide selbst ob ich in Far Cry usw. einen Gegner »erschiesse«, aber was habe ich damit getan? Nichts, das Spiel endet an den Rändern des Bildschirms. Und die habe ich immer im Blick! Während ich spiele, erlebe ich eine Geschichte, die mich zwar fesselt, aber niemals real ist.

Marijn Delhaes