

Leserbriefe

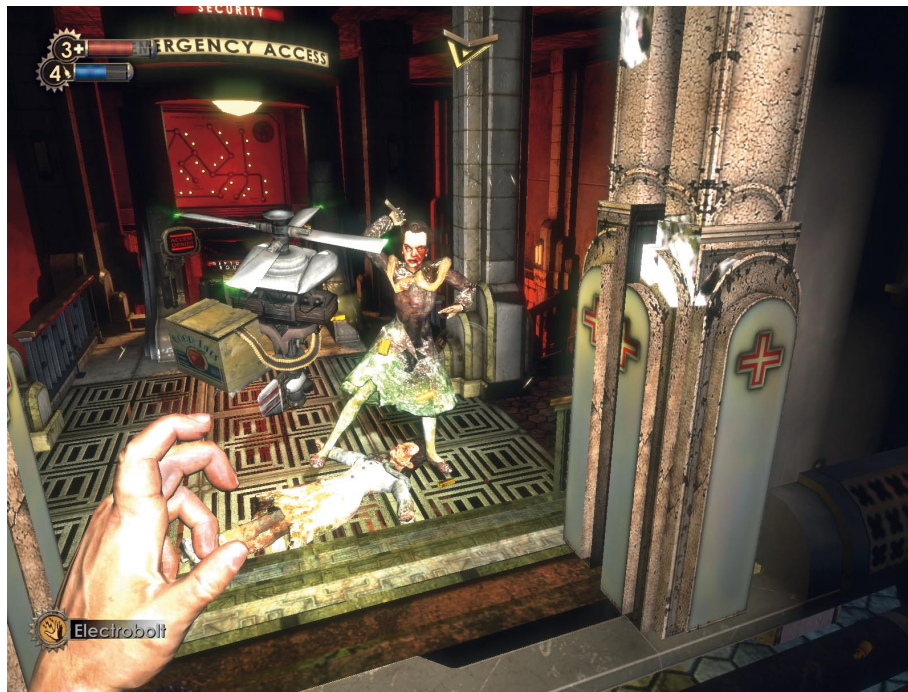
Bioshock

Ungeschliffener Diamant

❖ Im Großen und Ganzen stimme ich eurer Kritik zu. Bioshock hat für mich zwei große Probleme: seine Linearität und seinen Schwierigkeitsgrad. Für ein Spiel, das die positiven Aspekte freier Entscheidungen propagiert, kommt Bioshock zu gradlinig daher. Unterschiedliche Lösungswege und zumindest Ansätze von wirklicher Freiheit findet man eher in Titeln wie Deus Ex, Stalker oder sogar System Shock 2. Zudem ist Bioshock schlichtweg zu einfach. Man kann sich vor Medkits, EVE-Hypos und Dollarnoten schon gar nicht mehr retten. Und wenn das Spiel zu einfach ist, dann hat man irgendwann auch keinen Respekt vor seinen Gegnern. Doch gerade diese ständige, nicht endenwollende Angstsituation ist es doch, die Titel der Shock-Reihe auszeichnet. Nichtsdestotrotz bietet Bioshock eine unglaubliche Atmosphäre, grandiose Handlungsansätze, einen extrem spaßigen Spielablauf und motiviert mit seinen Waffen und Plasmidkombinationen zu mehrmaligem Durchspielen. Kurzum: Dieser ungeschliffene Diamant hätte vielleicht doch zwei bis drei Prozentpunkte mehr verdient. Doch Bioshock schürt beim Spieler die Erwartung von Perfektion, die es leider nicht ganz erfüllen kann, und bringt sich somit selbst zu Fall. *Stefan Sturm*

Steckt Far Cry in die Tasche

❖ Die Story in Bioshock ist euch zu linear? Dann ist F.E.A.R. aber ein reines Fließbänderlebnis. Die Story hat Erklärungslücken? Was, bitte, lieferte in dem Fall Half-Life 2? Seit Deus Ex ist Bioshock der erste Shooter, der storymäßig fesselt! Es macht nicht alles richtig und ist nicht der totale Hammer, der es hätte werden können, aber es ist definitiv mehr als 90 Punkte wert, denn F.E.A.R. und Far Cry steckt es doch locker rechts und links in die Tasche. *Johannes Heim*



❖ Nein. Denn Bioshock besitzt zwar eine herausragende Erzählweise und eine packende Atmosphäre, aber F.E.A.R. und Far Cry sind bessere Shooter. In der Balance und der Spielmechanik unterliegt Bioshock den Genre-Referenzen. Unser Wertungssystem bildet das ab. *Christian Schmidt*

Weniger Schwurbelei!

❖ Ihr habt offenbar ein anderes Bioshock als ich gespielt. Verzeiht mir den Untergriff, aber vielleicht hättet ihr weniger übertriebene philosophische Schwurbelei hineininterpretieren und euch mehr auf das eigentliche Spiel konzentrieren sollen. Ich finde Kommentare wie »die Plasmide sind sinnlos, denn man kommt auch mit roher Waffengewalt weiter« komisch. Natürlich komme ich auch nur mit Waffengewalt weiter, das Spiel zwingt mich schließlich nicht, irgendwas zu tun. Es ist halt nur ungleich schwerer, dauert immens länger, und macht bei weitem nicht so viel Spaß. *Thomas Berghold*

❖ Umgekehrt wird ein Schuh draus: Die Plasmide sind in fast allen Kämpfen die schlechtere

Wahl im Vergleich zu den normalen Waffen. Sie vorausschauend und effektiv einzusetzen ist ungleich schwerer, dauert immens länger und führt in zwei von drei Fällen direkt in die nächste Wiederbelebungszone. Abseits von philosophischen Schwurbelei hat Bioshock genau deshalb Wertungspunkte verloren, weil es im Vergleich zu den Referenz-Shootern schlicht leichte Schwächen in der Spielmechanik hat. Dazu gehören die Balance und die Handhabung von Waffen und Plasmiden. *Petra Schmitz*

An jeder Stelle einzigartig

❖ Als ich aufgeregt den GameStar-Test zu Bioshock durchlas, war ich schockiert. Für mich ist es eines der besten Spiele, wenn nicht sogar das beste. Die Wertung erscheint mir unverständlich und auch unfair, denn Bioshock auf das Niveau eines Prey zu stellen (beide 87 Punkte) ist doch recht albern. Die Mängel, die ihr aufzählt, sind für mich keine Mängel. Ich fühle mich in Rapture frei, außerdem kann ich mir zu der halb erzählten Geschichte meine ganz eigene noch dazudenken. In jedem Spiel

gibt es mindestens eine Stelle, an die man sich erinnert. Bioshock war als Ganzes eine Erinnerung, jede Stelle einzigartig. In eurem Test wirkt Bioshock wie ein gewöhnlicher Shooter mit guter Grafik. *Nikolai Wesely*

❖ Bioshock spinnt mich durch seine originelle Erzählweise in eine emotionale Bindung zu Personen ein, deren Geschichten ich mir aus Bruchstücken zusammendenke – das ist hochspannend und grandios umgesetzt. Eben deshalb ist es doppelt frustrierend, dass das Spiel manche dieser Schicksale nicht befriedigend auflöst – inklusive meiner eigenen Rolle als Spielcharakter. *Christian Schmidt*

Ein Stück klassischer Literatur

❖ Für mich persönlich wäre so eine mutige Idee wie die von Bioshock durchaus ein Grund, das Spiel deutlich aufzuwerten. Verglichen mit den hirnlosen Szenarien der meisten Shooter, die bessere Wertungen von euch bekommen haben, ist die Geschichte von Bioshock ein Stück klassischer Literatur. So finde ich es beispielsweise fantastisch, in

Bioshock:

»Bioshock bietet eine unglaubliche Atmosphäre, grandiose Handlungsansätze, einen extrem spaßigen Spielablauf und motiviert mit seinen Waffen und Plasmidkombinationen zu mehrmaligem Durchspielen.«

welchem moralischen Konflikt sich die Figur der Dr. Tennenbaum befindet. Vielleicht ist das alles kein Grund, Bioshock aufzuwerten, aber wenn eine solch intelligente Geschichte nicht belohnt wird, wer rettet uns dann vor den nächsten 200 hirnlosen 08/15-Shootern? *Alexander Kressig*

10 Jahre GameStar



Ihr habt mich begleitet

Ich lese GameStar seit der ersten Ausgabe, und da war ich erst 7! Mit GameStar hab ich sozusagen das Lesen gelernt. Von diesem Zeitpunkt an habt ihr mich auf meinen Wegen durchs Leben begleitet. Ob nun in der Schule, auf Urlaub in Bayern, in Berlin auf dem Funkturm, bei einer Entdeckungsreise in Amsterdam, auf Trekkingtour durch die

Dolomiten oder in Zeiten der GC. Warum ich euer Magazin lese? Ganz einfach: Eure Artikel sind leicht verständlich, eure Wertung immer durchschaubar, und außerdem sucht ihr immer Kontakt zu den Lesern. Das ist das wichtigste für ein Magazin. Auf die nächsten 10 Jahre! *Tobias Herrmann*

Humor und Seriosität

Jeden Monat gehe ich in den Kiosk und hole euer Magazin, denn es informiert über alles Wesentliche und hat großen Charme. Es ist schön, dass Menschen so viel Humor in so einem seriösen Magazin haben. *Tobias Scheffler*

Danke für euren Journalismus!

Wow, zehn Jahre GameStar! Dass ihr euch so lange an der Spitze behaupten könnt, liegt nicht nur an dem von Anfang an genialen Konzept, sondern auch daran, dass ihr immer bemüht seid, noch besser zu werden und die Nähe zu euren Lesern zu wahren. Ich möchte euch für euren einzigartigen Spielejournalismus loben und danken. Ihr habt mich schon vor so manchem Fehlkauf bewahrt und mich auf diverse geniale Spiele aufmerksam gemacht, die ohne euch einfach an mir vorbeigegangen wären. Auf die nächsten zehn Jahre – ich bin auf jeden Fall dabei. *Jacob Klein*

Freudiges Wiedersehen

Vor zehn Jahren kaufte ich meine erste GameStar als Schüler in der Mittelstufe und war nahezu außer mir vor Freude, als ich darin einen klitzekleinen Screenshot zu Duke Nukem Forever entdeckte. Heute, nach Abitur, Zivildienst und abgeschlossenem Studium kaufte ich mir aus Nostalgiegründen mal wieder eine GameStar, und siehe da:

Der Duke wird immer noch in der Liste »Aktuelle Erscheinungstermine« geführt – seit zehn Jahren. Grandios! *Manuel Franz*

Games Convention

Nur noch Show

Ich war jetzt zum sechsten Mal auf der Games Convention und musste zu meinem Bedauern feststellen, dass die GC stark an Qualität verloren hat. Ich habe das Gefühl, dass alles nur noch auf Show ausgerichtet ist. An jeder Ecke ein Stand, der mit einer wahnsinnigen Lautstärke Musik spielt und dessen Moderatoren ins Mikrofon brüllen: »Wer will was kostenlos haben? Dann schreit ganz laut xyz!« Es geht offenbar gar nicht mehr um die Spiele selbst, sondern nur noch darum, so viele Gratis-CDs, -Poster oder -Schlüsselbänder wie möglich zu bekommen. Wie ich mitbekommen habe, ist die E3 zugrunde gegangen, weil sie sich nur noch auf die Show konzentriert hat. Die GC ist auf dem besten Wege dahin. *Silvio Leuteritz*

GameStar hinter Glas

Vier Stunden fährt hab ich in Kauf genommen, um mir an meinem einzig freien Tag die GC näher anzuschauen. Eigentlich hat mich nur eine Halle interessiert: Halle 2! Und auch nur ein Stand: Der GameStar/GamePro-Stand! Ich war die letzten Jahre immer so positiv überrascht von euren spontanen Einfällen und Aktionen, doch heute schien alles hinter einer Glasscheibe zu sitzen, um ja seine Ruhe zu haben vor diesen ach so nervigen Leuten da draußen. Ja, die Interviews auf der Bühne waren schon interessant und stellenweise lustig, aber es fehlte etwas. Etwas mehr



Games Convention: »Heute schien alles hinter einer Glasscheibe zu sitzen, um seine Ruhe zu haben vor diesen nervigen Leuten da draußen.«

Fehler!

Hallo und willkommen im GameStar-Stadion, wo die Fehler ausgetragen werden, die Sie an brief@gamestar.de melden!

Editorial

Lott läuft, umspielt den Gegenleser Schmidt, lupft den Text elegant über Lektorin Schneider, zieht ab und ... TOORI! TOOOOR! Ein schöner Fehler, ein Traumfehler! Da jubeln die schwarzgelben Massen vor den Heften wie zum letzten Mal 1997 beim Sieg im UEFA-Cup-Finale! Wunderbar, wie Lott diese Verwechslung im Editorial ausgeführt hat, wie er vom Dortmunder UEFA-Sieg schwärmt, dabei war's doch die Champions League, die Dortmund »durch ein grandioses 3:1 gegen Juventus Turin« (Thomas Gellen) gewann, nicht »dieser popelige UEFA-Cup« (Gellen), der an »irgendwen aus der Ecke Herne-Ost ging, mir fällt der Name grad nicht ein« (Gellen). Da reißt sich ein zu Recht triumphierender Lott das blau-weiße Trikot vom Leib, lässt sich von den Fans feiern! Der Stift Gottes, so nennen sie ihn, denn wie gewohnt verwandelt der Libero des GameStar-Teams auch diesen Patzer souverän weit außerhalb des Strafraums, wo weder Ab- noch Anpfiff zu befürchten sind.

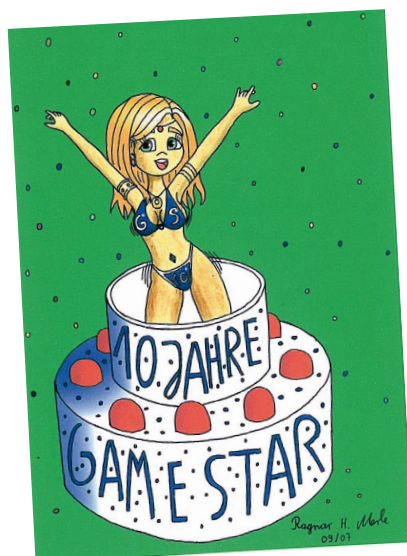
Video: Die Redaktion

Nein, nein, ist das denn die Möglichkeit! Völlig ungedeckt dribbelt Lukas Stürzenbecher durch die Reihen des Produktionsteams der »Die Redaktion«-Videos, stürmt auf das offene Tor zu: »In der Folge heißt es, Herberts PC besäße nur ein CD-Laufwerk«, täuscht Stürzenbecher an, lässt die verdatterten Verteidiger aussteigen, verwandelt: »Am Laufwerk selbst prangt aber klar der DVD-Schriftzug!« Und da ist der Fehler auch schon im Kasten.

Eine traurige Vorstellung der Mannschaft, die sich nun gegenseitig die Schuld zuschiebt: Drehbuchautor, Requisite, Produzent, alle hätten reingrätschen müssen. Natürlich tobt da Trainer Lott, der Held von München 1997, am Spielfeldrand, zerspreißt ragerot den Halbzeitknüppel überm Knie, erkennt erst dann: Wie die Bande nun strafen? Sie wieder nackt spielen lassen wie damals im Rekordwinter '99 in Sibirien? Ihnen alle WM-Sammelbildchen wegnehmen und durch FCK-Aufnäher ersetzen? Dann siegt doch Lotts humane Ader, seine Jungs dürfen duschen gehen, freilich mit nur einem Eimer Wasser statt sonst zwei.

Report: Happy Birthday, GameStar

Markus Lindstedt am Elfmeterpunkt, legt sich die Kugel zurecht. Läuft an: »Im Jubiläums-Rückblick schreibt ihr, dass der Ausgabe 10/03 Serious Sam 2 beilag.« Anspannung beim Torwart Schmidt, wo zielt Lindstedt hin? »Sehr beeindruckend, wenn man bedenkt, dass das Spiel erst im Oktober 2005 erschienen ist ...« Tor! Pfeifend schneidet das Leder am schock-erstarten Keeper vorbei ins Netz, dem schwant: Er hat Serious Sam 2 mit Serious Sam: Second Encounter verwechselt. Aber – was macht Schmidt? Zieht das Trikot ab, streift sich ein schwarzes Hemd über, zückt die Karte – rot für Lindstedt! Dem Chef der Fehlerrubrik hat noch keiner einen Treffer verpasst, ohne selbst vom Platz gestellt zu werden.



GameStar-Liebblingszeichner **Ragnar Merle** steuerte eine Jubiläumskarte bei – vielen Dank!

Entertainment, etwas mehr GameStar, oder kommt nun ein Imagewechsel zu einer total seriösen Informationsquelle in Heftform? Ich hoffe nicht. *Tim Dreher*

Die GameStar- und GamePro-Redakteure waren auf der Games Convention nicht nur zum Leser-

Treffen (auch wenn wir uns das gewünscht hätten!), sondern vor allem, um dort zu arbeiten – also Spiele anzuschauen, Interviews zu führen und rund um die Uhr News für GameStar.de zu schreiben. Statt im stillen Kämmerchen haben wir das hinter der Glasscheibe gemacht, damit man uns dabei be-

obachten kann. Statt einer Entfernung von unseren Lesern war's also im Gegenteil ein Näherrücken. An allen Messetagen waren aber auch fast ständig Redakteure außen am Stand, um Fragen zu beantworten. Keine Sorge, wir suchen natürlich weiterhin den Kontakt zu unseren Lesern! *Gunnar Lott*

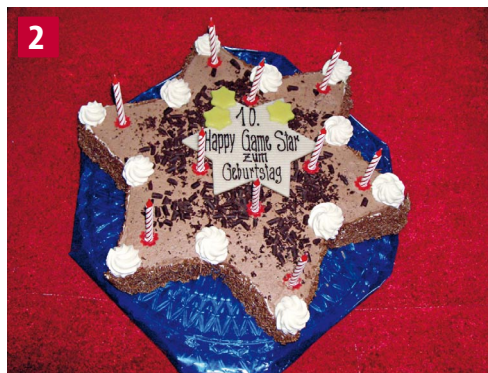
Darf ich angeben?

Die Games Convention war an sich schon der Hammer, aber als ich dann zu eurem Stand kam, war ich weg vor Begeisterung! Als dann auch noch Gunnar auftauchte und mit uns geredet hat, ging für mich ein Traum in Erfüllung. Mit den Bildern und Autogrammen

GAMESTAR INTERAKTIV Kuchen

Anlässlich unseres zehnten Geburtstags haben Sie uns leckere Kuchen gebacken. Für uns blieb statt dem Gaumen- zwar nur der Augenschmaus, trotzdem freuen wir uns über die zahlreichen Ein-

sendungen und stellen die acht schönsten Backwerke auf dieser Seite vor. Natürlich belohnen wir diese Mühen wie immer mit einem Preis. Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner! **AP**



- 1 Dennis Jovanovic
- 2 Fabio Schellenberg
- 3 Rupert Walter
- 4 Christoph Heike
- 5 Daniela Müller
- 6 Ivo Knezevic
- 7 Katja Führer
- 8 Michael Schlesinger



Die nächste Aufgabe

Hefte raus, Schulaufsatz! Ihre Aufgabe bis zur nächsten Stunde, pardon, Ausgabe: Schreiben Sie einen kurzen Aufsatz zum Thema »Mein schönstes Computerspiele-Erlebnis«. Kurz heißt dabei: maximal drei Sätze. Aber Moment! In Ihrem schönstem Computerspiele-Erlebnis müssen ein Lattenrost, drei Spanferkel und Petra S. vorkommen. Viel Spaß beim Schreiben! Ein ideenloses Beispiel lesen Sie rechts:

»Als sich mein Blick auf dem Weg zum Monitor wieder von Petra S.' Porträt löste, geschah das Unglaubliche: Gothic 2 hatte endlich den Spielstand geladen! Mit Freudentränen in den Augen umarmte ich meine drei Spanferkel und sprang vor Glück in die Luft. Leider hatte ich das Kabel vergessen und brach beim Sturz aufs Bett durch den Lattenrost.«

Einsendeschluss ist der 13. Oktober.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrem Namen und der vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningar-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Aufsatz«

von euch musste ich natürlich erst mal angeben (hoffe, ihr habt nichts dagegen)! *Micha Braun*

❖ Ausnahmsweise ...! Das nächste Mal lassen wir dich mit Abo-Formularen angeben ... *Michael Trier*

NHL 08

Da fehlt die Konkurrenz

❖ Mit Schrecken musste ich die Tests von Madden NFL 08 und NHL 08 lesen. Wieder einmal hat Electronic Arts die alte Engine verwendet und lässt die PC-Spieler somit im Regen stehen. Wie kann man für diese kleinen Änderungen 50 Euro verlangen? Wahrscheinlich fehlt EA einfach die Konkurrenz. *Florian Stock*

Böse sein

Aragorn, der Massenmörder

❖ »Ist es nicht abgrundtief böse, Menschen leiden zu lassen oder sie abzuschlachten?«, fragt Martin Friedrich in seinem Leserbrief. Und weiter: »Welcher gestörte Geist will so sein oder das spielen?« Fakt ist: Was »gut« ist und was »böse«, liegt ganz im Auge des Betrachters. Als Beispiel greife ich gerne Martins Beispiel von Der Herr der Ringe auf. Wie viele Orks, Uruks und Trolle wurden von den Menschen, Elben und Zwergen abgemetzelt? Allein Aragorn dürfte wohl als echter Massenmörder gelten. Was ist der Unterschied zwischen den Zielen der Orks und Menschen? Beide Seiten dienen ihren jeweiligen Herrschern, für beide Seiten sind die anderen die Bösen. Sauron will die Welt vernichten,

und die Welt will Sauron vernichten. Ist doch das Gleiche. Aber das Wichtigste ist, was manche GameStar-Leserbriefschreiber in letzter Zeit anscheinend gerne vergessen: Es ist NUR EIN SPIEL.

Paul-Martin Köckeritz

Das ist keine Realität

❖ Herr Friedrich hat einen entscheidenden Fehler gemacht, den viele Politiker leider ebenso machen: Nur weil ich etwas spielen möchte, heißt das nicht, dass ich auch in Realität so sein möchte. Ich möchte in der Realität kein Offizier sein – dennoch spiele ich Spiele wie Panzers oder World in Conflict. Das sollte berücksichtigt werden, wenn es um die Beurteilung von Menschen geht. *Bastian Gabrielli*

Goldgräber

Pro-Gilden kaufen kein Gold

❖ Pro-Gilden finanzieren sich ihre Raids nicht durch Goldkäufe, sondern durch den Verkauf von herstellbaren Items. Es handelt sich dabei um schwer zu erreichende Gegenstände im High-End-Bereich, die auch Reagenzien aus den großen Instanzen benötigen. Die werden dann für Gold verkauft, das der Raidbank zukommt. Zusätzlich »verkaufen« wir Plätze in den leichteren Schlachtzugs-Instanzen an Spieler, die nicht die Möglichkeit haben, diese regelmäßig zu besuchen. Nach dieser Methode verfährt nicht nur meine Gilde, sondern auch viele andere erfolgreiche Top-Gilden. Niemand von uns würde es riskieren, seinen Account zu verlieren, nur um sich etwas E-Bay-Gold zu kaufen. *Emanuel Eder*

Sword of the New World

Kostenlose Spiele aufwerten?

❖ Seit langer Zeit bin ich auf der Suche nach einem kostengünstigen Online-Rollenspiel. Als ich den Artikel zu Sword of the New World gelesen hatte, habe ich mich daher sofort an den Rechner gesetzt und das Spiel heruntergeladen. Da kam die Überraschung: Sword of the New World ist nun komplett kostenlos! Es gibt die Levelbeschränkung, die Petra Schmitz im Test in der letzten Ausgabe angemerkt hat, nicht mehr. Ich finde, dass das Spiel unter diesen Umständen durchaus auch in der Wertung hochgestuft werden sollte. *Gottfried Werner*

❖ Der Preis fließt nicht in unsere Wertung ein, sondern nur in die Preis-Leistungs-Note. Und da hat Sword of the New World bereits ein »Sehr gut«. *Petra Schmitz*

Drache vs. Lindwurm

Lindwürmer sind keine Drachen!

❖ Was ich in den Fußnoten zum Drakensang-Artikel in Ausgabe 08/07 gesehen habe, hat mich schockiert: Ihr setzt dort mehr-

mals den Drachen mit dem Lindwurm gleich. FREVEL! Die edle Gestalt des Drachen hat kaum etwas mit der des niederen Lindwurms gemein. So wird schon in der germanischen Mythologie der Lindwurm als schlangenartiges Wesen mit meist nur zwei, selten vier kurzen Beinen und gerade mal rudimentären Flügeln bezeichnet, welche noch dazu kaum flugtauglich sind, vgl. Fafnir im Nibelungenlied. Der Drache hingegen wird meist als viel imposantere, geflügelte Echse dargestellt, die außerdem im Gegensatz zu den Lindwürmern auch des Feuerspeiens mächtig ist. Gelegentlich kommen auch Mischformen vor, vgl. Tiamat aus dem babylonischen Mythos. So kann man den Lindwurm höchstens als niedere Unterart des Drachens sehen, sollte ihn aber nicht gleichsetzen. *Randy Spona*

Orange Box

Ich hab sie schon

❖ Schaut, ich hab die ORANGE BOX eher als ihr! *Florian Schmeier*

❖ Mann! Können wir dir die Box für FANTASTISCH VIEL GELD abkaufen? *Christian Schmidt*

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-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 »Tehtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: cd@gamestar.de

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: gamestar@zenit-presse.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

