

Leserbriefe

Jack Keane

Wahnsinnige Daten

☛ Mein Mann sorgte vor circa zwei Jahren dafür, dass ich mir einen Laptop leistete. Es war der damals preisgünstigste: Celeron 1,46 GHz. Meine Leidenschaft, Adventures, konnte ich damit austoben, ohne dass wir rechner-technisch aneinander gerieten. Zumindest bis Jack Keane. Schon eure Demo verweigerte ihren Dienst. Die empfohlenen Rechnerdaten sprechen Bände. Ihr habt diesen wahnsinnigen Daten keinerlei Beachtung geschenkt, als ob es normal wäre, so ein Spielchen mit diesen Anforderungen zu programmieren. Keiner in der Redaktion fand das unseriös. Muss ich mir für so ein »Spielchen« ein neues Notebook kaufen? *Christine Welzel*

☛ Auch im Adventure-Bereich steigen die Hardware-Anforderungen, wenn die Spiele moderne 3D-Technologie nutzen. Jack Keane ist dabei noch moderat, der Leistungsbedarf liegt nur wenig über dem von Ankh. So leid es uns tut, aber die Antwort auf

die Frage lautet: Ja, um aktuelle 3D-Adventures sinnvoll spielen zu können, sollten Sie über eine Ausrüstung nachdenken.

Daniel Matschijewsky

Ogre kann mehr

☛ Daniel Matschijewsky schreibt in seinem Artikel zu Jack Keane: »Zwar beherrscht die Open-Source-Grafikengine Ogre, die bereits in den beiden Ankh-Spielen zum Einsatz kam, kein Bump Mapping, HDR oder Shader-Schnickschnack ...« Im konkreten Bezug auf die Engine ist das falsch. Ogre beherrscht sehr wohl Shader bis zur Version 3.X bei Pixel-Shadern und 3.0 bei Vertex-Shadern. Die Engine-Demos auf der offiziellen Ogre-Webseite zeigen diese Techniken ausführlich. Der Artikel gefällt mir ansonsten ausgesprochen gut, ich wollte nur nicht, dass diese leistungsstarke Open-Source-Engine in ein schlechtes Licht gerückt wird.

Christoph Müller

☛ Christoph hat recht. Ogre unterstützt diese Technologien, Jack Keane nutzt sie nur nicht.

Daniel Matschijewsky



Links **Rodrigo** aus Rent a Hero, rechts **Jack** aus Jack Keane: »Die ähneln sich sehr!«



Verblüffende Ähnlichkeit

☛ Wie ihr bin auch ich begeistert von Jack Keane. Doch ist mir etwas Interessantes am Hauptdarsteller aufgefallen. Letztens habe ich das alte Adventure Rent a Hero gespielt, um die Zeit bis zum Erscheinen von Jack Keane zu überbrücken. Da musste ich erstaunt feststellen, dass sich die beiden

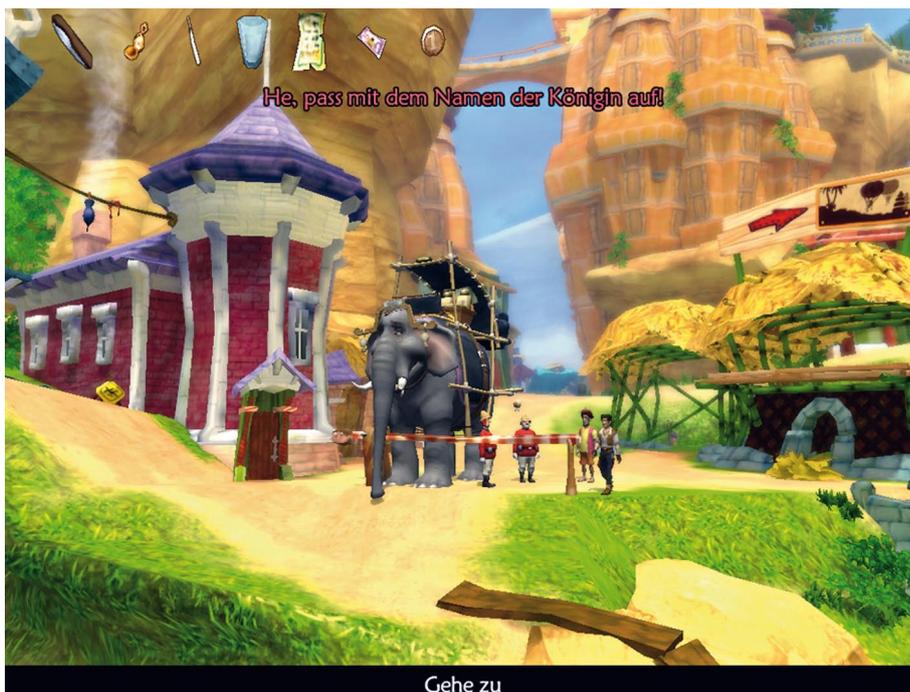
Hauptdarsteller sehr ähneln! Haben sich die Macher von Jack Keane etwa von Rent a Hero inspirieren lassen? *Matthias Scheid*

☛ Holla, gute Beobachtungsgabe! Rent a Hero stammt vom österreichischen Studio Neo und erschien 1999, vor acht Jahren. Wir haben Deck 13 die beiden Vergleichsbilder unter die Nase gehalten. Kreativdirektor Jan Klose lacht: »Was können wir dafür, wenn sich Abenteurer immer gleich anziehen? Interessanterweise hat bei uns niemand Rent a Hero gespielt, und der Illustrator, der die ersten Konzepte von Jack anfertigte, besitzt nicht mal einen Computer. Entsprechend ist es tatsächlich reiner Zufall, dass unser Jack und Rodrigo sich so ähnlich sehen.« *Christian Schmidt*

Beyond Good & Evil

Das ideale Spiel

☛ Herzlichen Dank für die Vollversion von Beyond Good & Evil. Ich bin begeistert! Dieses »alte« Spiel ist den heutigen Titeln weit voraus. Unkomplizierte Steuerung, große Abwechslung und eine hohe Motivation, weiterzuspielen – genau das fehlt den aktuellen Spielen. Das ideale Spiel fürs Sommerloch! *Nicky Löwe*



Jack Keane: »Ihr habt den wahnsinnigen Hardware-Anforderungen keinerlei Beachtung geschenkt.«

Rot-Grün

Mehr Rücksicht nehmen

Die Entwickler betonen, wie fair Starcraft 2 sein wird. Nur lassen sie da einen wichtigen Punkt außen vor: Dass circa 8% ihrer Hauptzielgruppe eine Farbschwäche haben. So wie ich (Rot-Grün-Schwäche). Schon beim ersten Starcraft war's sauschwer, den ROTEN Punkt zu finden, wenn eine Atombombe auf dem Weg war. Oder wenn der Gegner braun-rot war – man erkennt ihn dann nicht ordentlich auf der Minimap, und das kann ziemlich oft den Tod bedeuten. Deswegen meine Bitte: Könntet ihr den Herstellern mal vorschlagen, einen Farbschwäche-Modus einzubauen? Es würde schon helfen, die Gegnerfarben mit einem Tastenkürzel verändern zu können. *Benjamin Fichtner*

Ein sinnvoller Vorschlag, denn in der Tat leiden rund 8% der Männer an Farbsehstörungen. Gerade bei Computerspielen ließe sich dieser Gruppe leicht helfen, wie Benjamin beschreibt, da die technischen Veränderungen marginal sind. Wir würden uns freuen, wenn sich betroffene Spieler sammeln und organisieren, um gemeinsam die Entwickler anzuschreiben. *Gunnar Lott*

Schwarz-Weiß

Tastaturen und Ermüdung

Nicht nur in GameStar, in der ganzen Computerpresse scheint es ja üblich zu sein, dunkle bis schwarze Tastaturen zu bevorzugen. Diese genügen vom ergonomischen Standpunkt aus natürlich nicht den Erfordernissen am Arbeitsplatz, und Spieler sitzen oft genauso lange am PC wie z.B. ein Sachbearbeiter in seinem Beruf. Schwarze Tastaturen (und auch Gehäuse von Monitoren) mögen zwar ihren Benutzern das Gefühl geben, cool zu sein, sind aber Gift für Personen, die lange daran arbeiten bzw. spielen. Sie führen nämlich häufig zur Blendung – auch wenn sie eine matte Oberfläche aufweisen. Dies verstärkt sich nach kurzer Zeit noch durch Ablagerungen des Hautfetts auf der Tastatur. Jeder Hell-dunkel-Wechsel des Auges führt zu einer Reizleitung, die zu einer Beanspruchung führt. Dies wurde bereits vor über 20 Jahren nachgewiesen und in deutsche



Starcraft 2: »Schon beim ersten Starcraft war's sauschwer, den ROTEN Punkt zu finden.«

Normen aufgenommen. Ich finde, dass auch die GameStar, die schon einen gewissen Einfluss auf ihre Leser hat, sich dieses Themas nicht enthalten sollte. *Kai Höllwarth*

Xbox-360-Controller

Force Feedback springt nicht an!

Die Xbox-360-Controller von Microsoft stehen bei euch auf Platz 1 und 2 in der Gamepad-Hitliste. Vielleicht ist es euch nicht aufgefallen, aber das Force Feedback funktioniert auch eineinhalb Jahre nach der Veröffentlichung nicht. Die größte Softwarefirma der Welt scheint unfähig zu sein, einen ordentlichen Treiber herauszubringen. Ich hab von über 20 Renn- und Sportspielen nicht eines gefunden, bei dem das Force Feedback anspringt. Okay, der Controller ist hübsch, gut verarbeitet und präzise. Aber ich bezahle doch nicht zusätzlich für eine Funktion, die ständig deaktiviert ist! Was mich ärgert, ist erstens, dass Microsoft das Problem nicht behebt,

und zweitens, dass ihr das fehlerhafte Pad immer noch als Referenz führt. *Stephan Müller*

Wir ziehen daraus Konsequenzen: In der nächsten GameStar-Ausgabe werden wir daher das Gamepad erneut testen und bei Bedarf mehr als die bisherigen zwei Strafpunkte abziehen. *Henrik Weins*

Half-Life 2 Insurgency

Eine der besten Mods

Ich danke euch, liebes GameStar-Team, für eure Mod-Rubrik. Ohne euch wäre eine der besten Mods der letzten Jahre für mich unentdeckt geblieben. Half-Life 2: Insurgency zeigt so manchem Vollpreistitel, wie es gemacht werden sollte. Pikanter Realismus, schicke Charaktermodelle und unglaublich gute Waffensounds – und das alles bugfrei in eine stimmige Welt verpackt. Und das Team macht das unentgeltlich und mit einer wesentlich besseren Interaktion mit der Fangemeinde als professionelle Entwickler. Modder



Half-Life 2: Insurgency: »Davon sollten sich die Großen mal eine Scheibe abschneiden!«

Fehler!

Eigentlich hatten wir vor, zum Jubiläum die zehn unterhaltsamsten Fehler aus zehn Jahren GameStar vorzustellen. Dann haben wir aber in der Heftgeschichte recherchiert und festgestellt: Wir haben insgesamt nur drei Fehler gemacht. Vier, wenn man einen leicht verwischten Buchstaben in einer Teilausgabe von Ausgabe 7/98 dazuzählt. Und das, obwohl wir Sie seit Jahren auffordern, entdeckte Ungereimtheiten an brief@gamestar.de zu melden! Also zeigen wir Ihnen eben statt zehn nun die drei unterhaltsamsten Fehler, die zufälligerweise alle aus der letzten Ausgabe stammen.

Preview: Space Siege

Das erste Spiel von Chris Taylor sei Hardball 2 gewesen, schrieb GameStar-Chef Gunnar Lott ganz richtig in der Fußzeile zur **Space Siege**-Preview, um dann zu behaupten, es handle sich um »eine Basketball-Simulation«. Da reit's Dennis Beck glatt von der ersten Base: »Hardball ist eine Baseball-Simulation!« Basketball, Baseball ... wenn man sich als schwerreicher Zeitschriftenmagnat für Sport interessiert, dann sowieso nur wegen der Frage, welches Team man als Prestigegründen aufkaufen sollte. Da schmerzt es »Russen-Gunnar« (Branchenverbeugung) auch wenig, wenn man ihn zu Strafzwecken für alle Zukunft vom Baseball-Business ausschließt. Er wechselt eben achselzuckend zum American Football: »Egal ob Chicago Bulls oder Eisbären Berlin, Hauptsache Premier League!«

Video: Clanspiel des Monats

Wo wir gerade bei Ligen sind: Im Video zum **Clanspiel des Monats** besteht Walter Reindl beharrlich darauf, das Counterstrike-Team würde zu Bombspot B laufen, wenn's gut erkennbar Bombspot A war. »Steht doch riesengroß an der Wand!«, spöttelt Christian Knerr, der wie viele andere den Patzer meldete. Unter Tränen gesteht Walter im Kreuzverhör, er habe damals die Sesamstraßen-Folge verpasst, in der die Buchstaben A und B durchgenommen wurden. Gerührt stellen wir ihn vor die Wahl: a) einen Koffer voller Geld, neuen Sportwagen und eines von Gunnars ehemaligen Baseball-Teams als Privatmannschaft oder b) Prügel. Die Antwort fällt wie erwartet und vollständig in unserem Sinne aus.

Titelstory: Far Cry 2

»Andre Hippolyte wuchs in Port-au-Prince, Haiti, auf«, erzählt Fabian Siegismund im Kumpel-Kasten der Titelstory zu **Far Cry 2**. »Im Auftrag eines kolumbianischen Drogenkartells sollte Hippolyte 2003 den haitianischen Ex-Präsident Aristide im Exil ermorden. Er weigerte sich und ...« – »Und was?!«, fragt Johannes Schmitz schier rasend vor Erwartung, denn der Text endet mitten im Satz. Wurde reich? Wurde arm? Starb an Cholera? Heiratete die Prinzessin? Änderte seinen Namen in Fabian Siegismund? Nichts da, das geheimnisumwitterte Satzende lautet: »... tauchte in Afrika unter.« Genau wie Fabian also, der sich Gerüchten zufolge nun Andre Hippolyte nennt und in Kinshasa Baseball spielt.

bekommen meiner Ansicht nach sowieso viel zu wenig Beachtung in der titelgesteuerten Fachpresse. Dabei scheinen gerade die Modder, weil nicht an Einnahmen gebunden, ihre Prioritäten bei Funktionalität, neuen Ideen und Spielersupport zu setzen – die »Großen« sollten sich davon mal eine Scheibe abschneiden. Dass ihr darüber schreibt, ist ein großer Schritt für die Moddergemeinde und sehr löblich. *Daniel Hölischer*

Kamera-Ärger

Man justiert nur noch

☛ Das mag ja altmodisch klingen, aber ich möchte keine drehbare Kamera in Spielen, die aus der Vogelperspektive gespielt werden. Ich habe keine Lust mehr auf das dauernde Drehen und Gucken, was sich hinter dem Berg in Heroes of Might & Magic 5 befindet. Was soll auch die ständig zu drehende Kamera bei Neverwinter Nights 2? Man spielt ja nicht mehr, man justiert nur noch, oder ist das jetzt das eigentliche Spielprinzip? Dass es auch mal anders geht, beweist zum Beispiel Titan Quest: Gut durchdachtes Level-design in 3D auch ohne einstellbare Kamera. *Vitali Walter*

Böse sein

Wer will das spielen?

☛ Der Leserbrief von Mathias Dietrich hat mich ins Grübeln gebracht. Ich beantworte die Frage »Warum kann ich in keinem Spiel so richtig böse sein?« anhand mehrerer Beispiele, was Bösessein überhaupt bedeutet. Knights of the Old Republic: Ein böser Sith-Lord bombardiert einen Planeten, auf dem Millionen Menschen leben. Herr der Ringe: Sauron züchtet mal eben eine Armee, um mit dieser ganze Völker zu vernichten und zu versklaven. Halo: Die Allianz verbrennt ganze Planetensysteme und tötet Milliarden Menschen. Ist es nicht abgrundtief böse, Menschen leiden zu lassen oder sie abzuschlachten? Wenn ich mir diese Aspekte des Bösesseins ansehe, frage ich mich, welcher gestörte Geist so sein oder das spielen will? *Martin Friedrich*

Weißer Titelseite

Ihr habt euch stark verbessert

☛ Das neue Layout mit dem weißen Rand auf dem Cover lässt

euch seriöser und glaubhafter wirken. Seit ich euch kaufe, habt ihr euch stetig verbessert, besonders stark aber jetzt in letzter Zeit. Macht weiter so!

Nelo-Thara Wallus

Schlichter weißer Rand

☛ Ich wollte euch eigentlich schon beim offiziellen »Relaunch« der GameStar gratulieren für euer geglücktes Outfit. Aber beinahe zu früh gefreut. Ich war gestern ganz aus dem Häuschen, als ich die Ausgabe 09/07 im Poststapel fand. Die rahm' ich mir ein! Jetzt kommt alles zueinander, gut recherchierte Inhalte, seriöses Auftreten und ein Outfit, das einfach edel ist. Was ich meine, ist der schlichte, weiße Rand – etwas Besonderes. Weiter so!

Sebastian Pohl

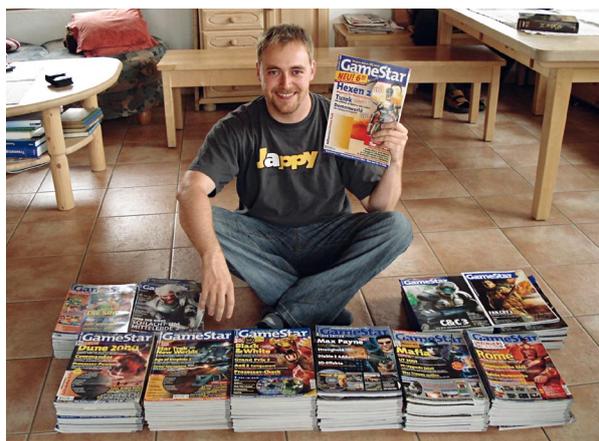


Weißes GameStar-Cover: »Lässt euch seriöser und glaubhafter wirken.«

Die Redaktion

Guybrush kann nicht sterben!

☛ Ich habe mit allergrößtem Schrecken die letzte Folge von »Die Redaktion« gesehen. Ich hoffe, euch ist klar, dass ihr damit allergrößtes Misstrauen in eurer Glaubwürdigkeit erzeugt. Denn aus Monkey Island 3 ist allgemein bekannt: Man KANN in Adventures von LucasArts gar nicht sterben! Also ist die Schlusszene eindeutig gefälscht: Es geht nur ein jämmerlich schlechtes Stunt-Double von Guybrush Threepwood zu Boden, nicht der echte Adventure-Pirat. Er selbst hingegen ist derzeit mit Elaine Marley im Urlaub, um sich auf den nächsten Teil von Monkey Island vorzubereiten, der wieder zu Point-and-Click zurückkehrt und an die Stärken des dritten Teils anknüpft. Erscheinungstermin: zeitgleich mit Duke Nukem Forever. *Dominik Fendrich*



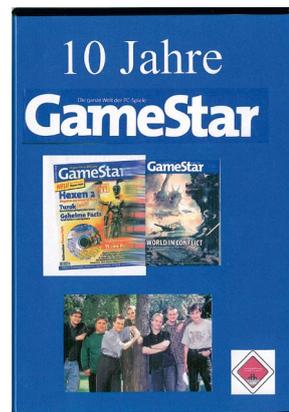
GameStar-Abonnent **Johannes Bauer** und seine GameStar-Sammlung.

Happy Birthday!

So hat es angefangen

☛ Ich kam vor einigen Tagen auf der letzten Seite der aktuellen GameStar an und durfte feststellen, dass die nächste Ausgabe dem zehnjährigen Jubiläum gewidmet sein wird. Ich begann zu überlegen, wann ich wohl meine erste GameStar gekauft habe – das müsste doch irgendwann 1997 gewesen sein? Um meine Theorie zu überprüfen, ging ich in den Speicher und durchsuchte mein chronologisch sortiertes, klimatisiertes GameStar-Archiv. Und siehe da, meine erste GameStar: Ausgabe 10/97!

Wenn ich mich noch richtig erinnere, wurde ich damals durch eine Fernsehwerbung auf die GameStar aufmerksam. Ich saß beim meiner damaligen Freundin auf der Couch und legte fest, dass ich mir dieses neue Magazin kaufen werde. So hat es angefangen, und ich habe seitdem keine Ausgabe mehr versäumt! Als Beweis



Markus Klimt schickte uns als Jubiläumsgeschenk einen selbst produzierten Rückblick mit großen Zusammenschnitten aller GameStar-Videos auf insgesamt vier (!) DVDs – danke, Markus!

meiner großen Worte habe ich noch ein Foto von mir und meinen gesammelten GameStars geschossen. Mittlerweile komme ich aufgrund von Arbeit und anderen Hobbys nicht mehr so viel zum Zocken, aber durch die GameStar bleibe ich trotzdem weiterhin am Ball. *Johannes Bauer*

So erreichen Sie GameStar

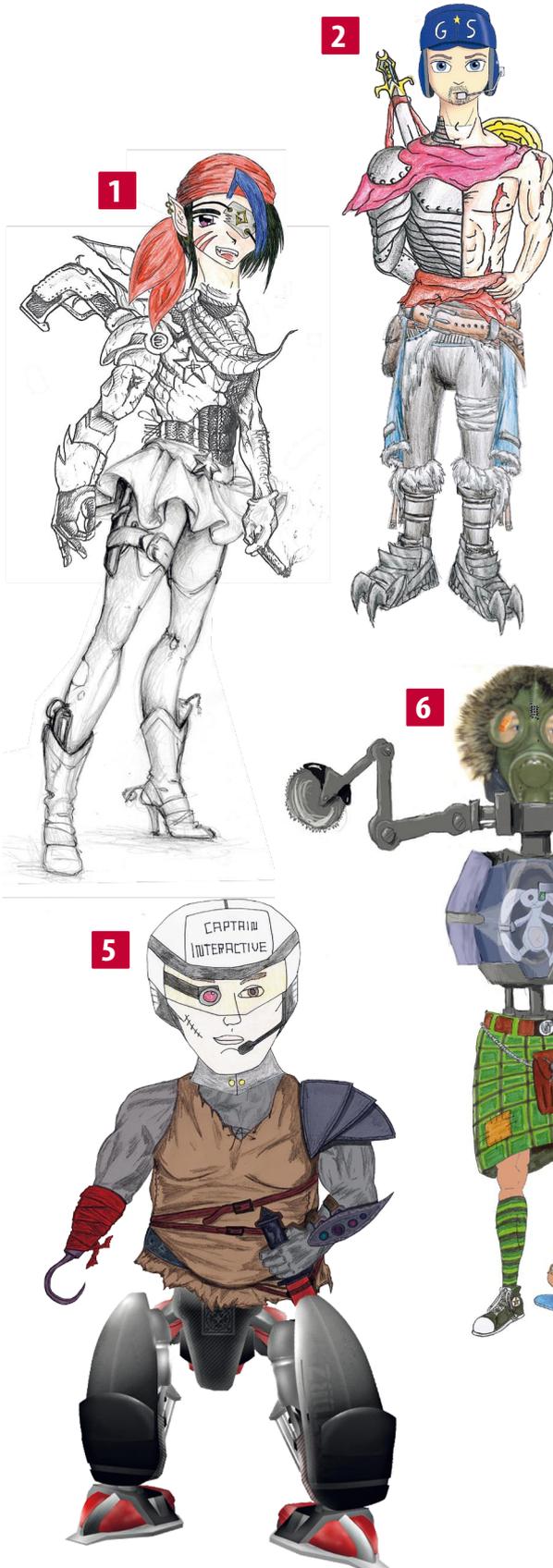
- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningner-Str. 26, 80807 München
- ▶ Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

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-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.

GAMESTAR INTERAKTIV

Superheld



Sie haben es geschafft! Captain Interactive-Man ist komplett. Letzte Ausgabe haben wir Sie gebeten, uns die Beine unseres Helden zu schicken. Nun setzen wir den dreiteiligen Heroen zusammen. Doch Moment, sollte es nicht nur einen Superhelden geben? Ja, aber wir haben so viele

schöne Einsendungen bekommen, dass wir gleich sechs Beine mit einem Preis belohnen und ebenso viele fertige Helden auf dieser Seite vorstellen. Die sechs Captain Interactive-Men danken ihren Schöpfern vielmals und senden einen herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner! **AP**

Beine **1** von Cordula Geistefeldt
 Beine **2** von Bettina Salficky
 Beine **3** von Moritz Kleemann
 Beine **4** von Roman Dirks
 Beine **5** von Fabian Dornhecker
 Beine **6** von Balthasar Marko



Die nächste Aufgabe

Juhu! GameStar feiert zehnten Geburtstag! Deswegen haben wir Hunger. Hunger auf leckeren Geburtstagskuchen! Da Redakteure aber generell nichts zu essen bekommen, reicht uns auch schon ein Foto. Feiern Sie also mit uns, und backen Sie GameStar zur ersten Dekade einen originellen Geburtstagskuchen. Anschließend müssen Sie nur noch ein Foto von sich und Ihrem Prachtwerk machen und uns schicken. In der nächsten Ausgabe stellen wir dann die besten Teigkünstler vor. Zwei rechtsschluderte Beispielgebäcke sehen Sie rechts. Wir wünschen viel Spaß beim Backen!

Einsendeschluss ist der 8. September. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
 IDG Entertainment Media GmbH
 GameStar Interaktiv
 Lyonel-Feiningger-Straße 26
 80807 München

Oder per E-Mail an:
 interaktiv@gamestar.de
 Betreff: »Kuchen«

