

## LESERBRIEFE

### NICHTS FÜR **EINSTEIGER**?

Sind die Spielehits zu schwer für Einsteiger? Ich habe mir letzten Mittwoch Stalker gekauft, sofort installiert und nach zwei Tagen durchgespielt. Als meine ältere Schwester mich fragte, um was es in meinem neuen Spiel ging, sagte ich: »Tschernobyl, Pripyat, Mutanten, Kabumm.« Sie fragte mich, ob sie mal zehn Minuten reinschauen dürfe. Klar darf sie das. Ich wusste nur nicht, wie weit sie kommen würde. Nun, sie ist an der ersten Mission mindestens ein dutzend Mal gescheitert, da sie ein völliger Anfänger ist. Sie hat nicht einmal die Bedienung so richtig verstanden. »Warum schießt man mit einem Linksklick? Was soll das, mit WASD laufen? Kennen die keine Pfeile?«

Da ist mir aufgefallen: Warum sind die meisten Hits von heute eigentlich nur für erfahrene Spieler? Stalker? C&C 3? Gothic? Medieval? Half-Life 2 wurde von euch als »Einsteigerspiel« eingestuft, trotzdem hatte selbst ich Probleme mit den Hubschraubern und den Gegnermassen. Warum gibt es keinen Modus für komplette Anfänger? Mit Zielhilfe, vierfacher Lebensenergie, automatischer Heilung, vielen Hinweisen etc.? Da werden Einsteiger ja komplett abgeschreckt! Zugegeben, die meisten Leute, die einen Computer haben, der gut genug ist für die Ansprüche eines Stalker, sind Profis. Aber es gibt sicher welche da draußen, die vorher nur Moorhuhn gespielt haben und mal was Modernes wollen, aber einfach noch nicht genug Erfahrung haben.

*Felix Jäger*

**GameStar** Richtig beobachtet: Die meisten Computerspiele sind nicht für blutige Anfänger gedacht, sondern für Menschen, die zumindest bereits Erfahrung mit der Maus- und Tastatursteuerung haben. Ihren Nachwuchs rekrutieren Profispiele großteils aus der jungen Spielerschaft, die bereit ist, sich in die Mechanismen einzuarbeiten. Ältere Neugierige landen dagegen eher bei zugänglichen Genres. Adventure-Spiele zum Beispiel sind auch deshalb eine typische Einsteiger-Domäne, weil sie sich mit einfachen Mausclicks und ohne Zeitdruck bedienen lassen. Was meinen Sie, liebe Leser – sollten Hitspiele in Zukunft einsteigerfreundlicher werden?

*Christian Schmidt*



**Stalker:** »Warum schießt man mit einem Linksklick? Was soll das, mit WASD laufen?«

### SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN

Ich bin frustriert. Nun ist es mir schon zum wiederholten Mal passiert, dass ich mir ein Computerspiel gekauft habe, dessen minimale Systemvoraussetzungen problemlos von meinem Computer erfüllt werden. Mit dem Ergebnis, dass ich es zwar starten kann, aber das war's auch schon. Selbst auf der niedrigsten Grafikeinstellung ruckeln die Spiele derart stark, dass ich meinen Spielcharakter eigentlich gar nicht bewegen kann. Am Beispiel des soeben erschienenen Herr der Ringe Online, von dem ich eigentlich ein Riesenfan bin:

- Pentium 4 1,8 GHz  
(ich habe: Pentium 4 2,5 GHz)
- 512 MB RAM (habe ich)
- NVIDIA Geforce 3 oder  
ATI Radeon 8500 mit 64 MB  
(ich habe: ATI Radeon 9700 mit 128 MB)

Mein Rechner sollte also ausreichen, um das Spiel auf der niedrigsten Stufe ruckelfrei zu spielen. Das ist jedoch nicht möglich. Wie kommt der Hersteller auf diese völlig unzureichenden Spezifikationen? Es drängt sich der Verdacht auf, dass er versucht, das Spiel zu verkaufen, ohne Rücksicht darauf, dass vielleicht unzählige Spieler in einer ähnlichen Frustration enden wie ich.

*David Preuß*

**GameStar** Alle großen Hersteller testen die Lauffähigkeit ihrer Spiele in ihren Hardwarelabors, können aber notgedrungen nur einen Teil der unzähligen Systemkonstellationen abdecken. Wie die Systemangaben auf der Packung letztendlich zustande kommen, darüber können auch wir nur spekulieren – bei unseren redaktionsinternen Tests finden wir regelmäßig sowohl zu niedrige als auch zu hohe Mindestangaben. Wenn ein Spiel bei Ihnen nicht vernünftig läuft, geben Sie es beim Händler zurück – oft können Sie mit Kulanz rechnen. Und lassen Sie den Hersteller wissen, dass Sie sich geärgert haben!

*Gunnar Lott*



**Herr der Ringe Online:** »Mein Rechner sollte ausreichen, um das Spiel ruckelfrei zu spielen. Das ist jedoch nicht möglich.«

## DIE REDAKTION

An der Virginia Tech University wurden jüngst 32 Menschen von einem ihrer Kommilitonen ohne offensichtlichen Beweggrund ermordet. Ihr dreht indessen eine parodierende Redaktions-Comedy, in der ihr euch entfernt an Max Payne haltet, doch eine eigene Story kreiert: Ein geistig augenscheinlich angeknackster junger Mann schießt ohne greifbares Motiv um sich und tötet dabei Menschen. Dies empfinde ich nicht nur als moralisch höchst fragwürdig. Es stellt vielmehr eine Verbindung zwischen virtueller und realer Gewalt her, die doch die ganze Zeit aktiv von uns Computerspielern negiert wird. Mir scheint, ihr habt den Inhalt eures Videos nicht ausreichend überdacht.

*Steffen Sauler*



**Die Redaktion:** »Ein junger Mann tötet Menschen – mir scheint, ihr habt den Inhalt eures Videos nicht ausreichend überdacht.«

**GameStar** Eigentlich wollten wir uns mit der Folge nur über die hirnrissigen Monologe der Max Payne-Reihe lustig machen, genauso wie über die total übertriebenen Ballereien im Spiel. Aber zugegeben: Im Lichte des Virginia-Amoklaufs wirkt die letzte Folge deplaziert. Wir werden uns zukünftig um gemäßigte Drehbücher bemühen.

*Fabian Siegmund*

## WORLD OF WARCRAFT

In der letzten GameStar-Ausgabe habe ich den Leserbrief über Probleme mit Blizzards Support gelesen. Ich kann nur berichten,



**World of Warcraft:** »Bitte verschwendet zukünftig nicht mehr kostbaren Heftplatz mit der wehleidigen Diskussion.«

dass mir der Support sehr entgegen gekommen ist und mein Problem in kürzester Zeit behoben war. Die Game Master sind im Gegensatz zu früher schnell erreichbar, und kostenlose Supportnummern helfen weiter, ohne das man zahlen muss! Es kann sein, dass Blizzard bei den Pet-Freischaltcodes der Collector's Edition Fehler gemacht hat. Aber ich möchte nur klarstellen, dass sich der Support und nebenbei bemerkt auch die Latenzen stark verbessert haben.

*Simon Suiver*

Ich wende mich an euch mit der Bitte, zukünftig nicht mehr kostbaren Heftplatz mit der wehleidigen World-of-Warcraft-Diskussion zu verschwendet (also mit Beschwerdebriefen). Sie geht mir schlicht und ergreifend auf den Nerv. Aber nicht, weil sie gegen Blizzard oder deren Umgang mit Spielern gerichtet ist, sondern weil eigentlich am Ende jeder Beschwerde der gleiche Grundtenor anklingt: Man werde wohl weiterspielen, weil das Spiel ja so geil sei und man immer fein hoffen kann, dass Blizzard sich bessert. Und dass aber der Druck wachsen müsse, allerdings von irgendeiner anderen Seite als vom betreffenden Beschwerdenschreiber selbst. Also ganz ehrlich: Solange ich mit meinem Spiel monatlich neue Umsatzrekorde vermelde und die Leute lieber hoffen als agieren, würde ich als Blizzard gar nichts machen. Denn wenn die Kunden nicht erkennen, dass wir in einer Marktwirtschaft leben und somit sie allein die Zügel in der Hand haben, bleibt alles beim Alten. Da kann man sich die Finger wund schreiben, wie man will. Also GameStar-Team: Verwendet euren Heftplatz sinnvoll.

*Georg Weidlich*

**GameStar** Zum einen ist GameStar als Sprachrohr der Spieler selbstverständlich das richtige Forum, um über (positive wie negative) Spielerfahrungen zu berichten und so Aufmerksamkeit zu wecken – durch die öffentliche Diskussion könnten durchaus WoW-Interessenten mit dem Kauf warten, bis die Probleme behoben sind. Zum anderen wenden sich die Beschwerdeschreiber in der Regel erst an uns, wenn sie die offiziellen Wege (E-Mails und Anrufe an Blizzard, Foreneinträge) ergebnislos ausgeschöpft haben. Das spricht nicht für Wehleidigkeit, sondern für ehrliche Begeisterung für ein Spiel, dessen Fehler man gern behoben sehen möchte.

*Michael Graf*

## ZWEI MONITORE

Die Tests zu Supreme Commander und Command & Conquer 3 habe ich förmlich

## FEHLER!

Wer schläft, sündigt nicht, sofern natürlich das Schlafen nicht an sich schon eine Sünde ist. Nun schlafen GameStar-Redakteure aber nie. Folglich sündigen sie auch mehr als gewöhnliche Menschen. Im Normalfall beschränkt sich das zwar auf Gewaltverbrechen und Heiratsschwindel, in seltenen Fällen passiert aber doch einmal ein Fehler in einem der heilig gehaltenen Heftartikel. Dann bedarf es aufgeweckter Leser wie Ihnen, die die Sünden der Schlaflosen an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) melden.

### PREVIEW: COLIN MCRAE DIRT

In seinem Preview-Artikel zu **Colin McRae Dirt** schreibt Heiko Klinge unter einem der Screenshots, der Wagen würde durch die spanischen Ardenen driften. Da brodeln der Nationalstolz in Gerard Teissier hoch: »Die Ardenen gibt es NUR in Frankreich!« Nun ja, auch Belgien und Luxemburg haben Anteil daran, Spanien dagegen nicht – was Heiko meinte, waren die Pyrenäen. Schuld, so stammelt der Ertrappte, sei der Kollege Christian Schmidt, aus dessen Mund auf die unschuldige Nachfrage nach dem Grenzgebirge zwischen Frankreich und Spanien die Ardenen nachgerade herausgefallen seien. Das freilich ist Grund genug, Heiko gleich doppelt zu bestrafen: Für den Artikelfehler (10 Euro) sowie für die Dummheit, die nachweisliche Erdkundiniete Schmidt um Rat zu bitten (1.000 Euro).

### PREVIEW: HERR DER RINGE ONLINE

»Ich bin ein großer Fan von euch«, schreibt Anna Richter. Ein noch größerer Fan ist sie aber vom Herrn der Ringe. Die beiden Fan-Seelen in ihrer Brust ringen seit der Preview zu **Herr der Ringe Online** miteinander, denn darin schreibt Patrick Lück durchgehend von Elfen statt von Elben. Wie wichtig der kleine Unterschied zwischen den beiden Buchstaben B und L ist, weiß Patrick inzwischen aus eigener Anschauung, seit wir seinen Nachnamen entsprechend umbenannt haben.

### PREVIEW: UNIVERSE AT WAR

Apropos der Alien-Rasse Novus im Strategiespiel **Universe at War** sei von japanischen Manga-Filmen inspiriert, schreibt Gunnar Lott in seinem Preview-Artikel. »Es gibt überhaupt keine Manga-Filme!«, protestiert prompt Marco Gödde. »Mangas sind japanische Comics. Als bewegte Bilder heißen sie Anime.« Der GameStar-Chefredakteur Gunnar, dessen Aussehen von opulenten Herrschergemälden des Mittelalters inspiriert ist, kommentiert solche an ihn herangetragenen Nebensächlichkeiten lediglich durch nachlässiges Werfen einiger Goldbarren in die grobe Richtung des Botschafters. Wie aber soll man jemanden bestrafen, der einen Duden-Sonderdruck auf Diamantpapier besitzt, in dem das Wort »Fehler« gestrichen ist? Natürlich indem man siebengescheit ist, unter »P« wie »Patzter« nachschlägt – und dort das eigene Foto findet. Das mehrstündige Lachen von Gunnar muss die millionenteure Investition in personalisierte Dudenausgaben wert gewesen sein.

### TEST: 32ND AMERICA'S CUP

A pro pos millionenteuer: Im Test zu **32nd America's Cup** erklärt Heiko Klinge, dass jede der dort startenden Yachten rund 100 Millionen Dollar teuer sei. Wer trotzdem dabei sein wolle, könne sich ja das Spiel kaufen und würde so 999.950 Dollar sparen. Philipp Weritz hat (ebenso wie viele andere Einsender) nachgerechnet und herausgefunden, dass jedes Exemplar des Spiels 32nd America's Cup ergo 99 Millionen und 50 Dollar kostet. »Heiko Klinge muss unheimlich reich sein«, staunt Georg Girlinger. Das ist falsch. »Das kann sich dann ja nur der Gunnar leisten«, kommentiert Lucas Thielmann. Das hingegen ist richtig. Das einzige verkaufte Exemplar der Segelsimulation steht als Türstopper in Gunnars Portogold-Kammer und wird zweimal täglich von Heiko mit Feinseide abgestaubt.

verschlungen und mir auch beide Spiele gekauft. Zu meiner Überraschung hat Supreme Commander eine sehr nette Option, die ihr in eurem Test gar nicht erwähnt hattet: Das Spiel unterstützt einen zweiten Monitor! Auf dem hat man dann die komplette Karte. Das hilft der Übersicht ungemein. C&C 3 bietet diese Möglichkeit leider nicht. Schade, dass solche Ideen noch zu selten realisiert werden. In Zeiten von SLI und Dual-Cores sind wohl auch Dual-Monitor-Systeme nicht mehr undenkbar bzw. unbezahlbar. Es wäre klasse, wenn ihr in euren nächsten Tests auch auf diese Option hinweist.

Tom Metzdorf

**GameStar** Wir haben im Test zu Supreme Commander auf die Monitor-Unterstützung hingewiesen, sowohl im Artikeltext selbst als auch im Wertungskasten. Und werden das auch in Zukunft machen, wenn Spiele zwei Bildschirme nutzen.

Heiko Klinge

## DANKE!

Als zufriedener Abonnent seit mittlerweile sechs Jahren möchte ich euch danken. Und zwar nicht nur aufgrund eures großartigen Hefts, sondern für eure Art, wie ihr mit dem (leider immer wieder) aktuellen Thema der »Killerspiele« umgeht. Während sich in anderen Spielezeitschriften wenig oder gar nicht damit befasst wird, landet die Diskussion bei euch wie selbstverständlich auf der Titelseite, und ihr füllt etliche Hefte mit langen und nützlichen Berichten: zahlreichen Reports, Interviews mit Politikern und Psychologen, der Redaktionsfolge »Die Spielejäger« und sogar dem Titelthema von /GameStar/Dev. Eure ganze Arbeit habt ihr super und gleichzeitig so traurig in dem Satz zusammengefasst: »Wir können eigentlich nicht mehr.« Aber: Egal ob euer Einsatz etwas bewirkt oder bewirkt hat, zumindest bei mir habt ihr euch mit eurer Arbeit ein Denkmal ge-

setzt. Ich sage euch deshalb vielen Dank für die Repräsentation aller friedfertigen PC- und Videospiele in Deutschland.

Markus Grimm

## DUKE NUKEM FOREVER

Der Artikel »Phänomen Unreal-Engine« hat mich sehr interessiert. Doch musste ich zuerst einen Schock überwinden. Duke Nukem Forever mit der Unreal Engine 3?! Habe ich etwas verpasst? Sollte die GameStar eine Information über ein Spiel haben, dessen Entwicklung geheimer ist als die Aktivitäten in Area 51? Ich habe erstmal selbst im Internet nachgeschaut, aber keine Information gefunden, die diese Behauptung unterstützt. Bei solchen Aussagen will ich doch nächstes mal eine Quellenangabe und nicht nur eine vage Behauptung, nur damit der Duke auch erwähnt wird!

Christoph Schäfer

## FOTOROMAN-WETTBEWERB

# GameStar

interaktiv

Aller guten Bilder sind drei! Ob nun im Foto- oder Screenshot-Roman. Letztes Mal hatten wir Sie gebeten, uns Ihre eigene dreiteilige Fotostory zu schicken. Die beiden besten Werke stellen wir Ihnen an dieser Stelle vor und belohnen sie wie üblich mit einem Preis. Herzlichen Glückwunsch an die Gewinner!

AP

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

Oder per E-Mail:  
[interaktiv@gamestar.de](mailto:interaktiv@gamestar.de),  
Betreff: »Superheld«

### DIE NÄCHSTE AUFGABE

Für die nächsten Ausgaben haben wir uns etwas ganz Besonderes ausgedacht. Sie entwerfen gemeinsam mit GameStar den Superhelden »Captain Interactive-Man«. Dazu bitten wir Sie, uns innerhalb von drei Monaten einzelne Abschnitte Ihres Helden zu schicken, aus denen wir am Ende unseren Heroen zusammensetzen. Fürs kommende Heft schicken Sie uns bitte einen Entwurf für einen Kopf – egal ob gezeichnet, gemalt oder fotografiert. Ein Beispiel, wie es zum Schluss aussehen könnte, sehen Sie rechts.

Einsendeschluss ist der 9. Juni. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.



Fotoroman von Hendrik Prochnow

»Killerspiel 2017« von Roman Sostin

**GameStar** Die Aussage, dass Duke Nukem Forever voraussichtlich die Unreal Engine 3 verwenden wird, haben wir auf der Game Developers Conference von mehreren normalerweise gut unterrichteten Entwicklern gehört, unabhängig voneinander. Dennoch bleibt es nach wie vor ein Gerücht, und darauf hätten wir im Artikel tatsächlich besser hinweisen müssen.

Heiko Klinge

Seit Jahren rätseln wir, was es mit Duke Nukem Forever auf sich hat. Und werden es nicht leid, immer neue Witze darüber zu machen. Doch was, wenn mehr dahinter steckt? Was, wenn es sich um eine gemeingefährliche Verschwörung handelt? Ich persönlich bin zu dem Schluss gekommen, dass Duke Nukem Forever gar nicht existiert. Ich denke, dass das Spiel nie entwickelt wurde und es sich nur um einen PR-Gag handelt. Dieser PR-Gag sollte dazu führen, dass 3DRealms im Gespräch bleibt.

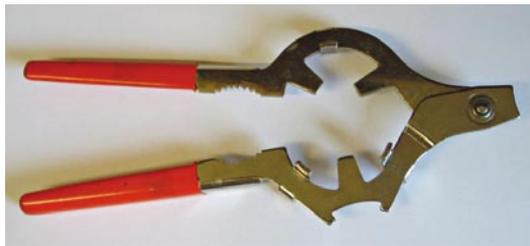
Anja Weinhold

**GameStar** Was ja offensichtlich gelingt.

Christian Schmidt

## GURKENGLÄSER

Auf der Teamseite der letzten Ausgabe seufzt Christian Schmidt, in seinem Küchenschrank stünde ein halbes Dutzend Gurkengläser, die er nicht aufbekomme. Es darf nicht sein, dass einem leitenden Redakteur der Genuss seiner Gurken vorenthalten wird! Hilfe naht: Es gibt tatsächlich professionelle Werkzeuge zum Öffnen der Gläser (siehe Foto). Sie nennen sich »Deckelöffner« oder auch »Schraubdeckelöff-



**Gurkengläser:** »Es gibt professionelle Werkzeuge – sie nennen sich »Deckelöffner« oder auch »Schraubdeckelöffner.«

ner«, aber nicht einmal Wikipedia kennt sie ([http://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_der\\_Küchengeräte](http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Küchengeräte)) – wie also soll man auf sie aufmerksam werden? Viel Erfolg für die Zukunft beim Gurkenglasöffnen und Artikelschreiben! Und nicht vergessen: Frauen setzen »Männer« gleich mit »Gurkenglasöffner«, Christian sollte also besser nicht mehr in diese Verlegenheit geraten.

Ben Stiefelmaier

Habe mit Interesse gelesen, dass sich bei Christian die Gurkengläser stapeln. Als langjähriger GameStar-Leser fühle ich mich natürlich zur ersten Hilfe verpflichtet. Anbei ein Bild aus dem indizierten »Gurkenshooter«, das vielleicht hilfreich ist.

Tipp 1: Man schlägt vorsichtig mit der Kante des Deckels so lange gegen eine Wand oder Türrahmen, bis sich das Geräusch ändert. Dadurch wird der Unterdruck abgebaut, und das Glas lässt sich spielend öffnen. Alternativ dazu kann das Glas natürlich auch gegen die Wand geworfen werden, was aber unschöne und zeitraubende Renovierungsarbeiten nach sich zieht.

Tipp 2: Mit der stumpfen Seite eines Küchenmessers so lange gegen die Kante des Deckels klopfen, bis sich die in Tipp 1 beschriebene akustische Veränderung einstellt. Alternativ dazu kann natürlich auch mit der scharfen Seite des Messers so lange auf den Deckel eingestochen werden (siehe Duschszene aus »Psycho«), bis sich ein Teil davon hochbiegen lässt. Vor dieser Variante sollte man sich aber sicherheits- halber informieren, wie Druckverbände auf stark blutende Wunden fachmännisch mit einer Hand angelegt werden.

Ich hoffe, nun kann Christian seine versiegelten Gurken endlich genießen.

S. Reinicke

**GameStar** Danke für die Tipps! Mir sind gleich mehrere GameStar-Leser beige-sprungen, um mir beim Aufstemmen rentierender Gläser unter die Arme zu greifen. Das ist einerseits wunderbar tröstlich, denn jetzt weiß ich, dass ich mit meinem Problem nicht allein bin; andererseits natürlich ein Skandal und doppelt beschämendes Versagen der gurkenglaserherstel-

lenden Industrie, denn man müsste die Gläser doch auch so verschrauben können, dass normalstarke Endzwanziger den Deckel bezwingen können. Dank der Leserhilfe lebe ich jetzt jedenfalls glücklicher, bequemer und vor allem gurkenreicher.

Christian Schmidt



**Gurkengläser:** »Anbei ein Bild aus dem indizierten »Gurkenshooter.«

### SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar-Leserbrief  
Lyonel-Feininger-Str. 26  
80807 München

Oder per E-Mail an:

[brief@gamestar.de](mailto: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](mailto:tech@gamestar.de)

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD wenden Sie sich bitte an:

[dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Kundenservice  
Tel.: 0711 / 72 52-275 Standardgebühren  
Fax: 0711 / 72 52-377  
E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

## GamePro 7/2007 mit DVD - ab 6. Juni 2007 am Kiosk!

**Titelstory:** WWE Smackdown vs. Raw 2008: Die Wrestling-Rasselbande prügelt schöner als je zuvor in brachialen Showkämpfen.

**Preview:** Halo 3: Wir stürzen uns in den Betatest und metzeln mit dem Masterchief! Mit ausführlichem Video-Special!  
Tony Hawk's Proving Ground: Alles über Neversofts neues Skater-Rollenspiel und seine Charakterklassen.

**Im Test:** Rennspielduell – Colin McRae: Dirt vs. Forza Motorsport 2, Overlord, Shadowrun, Mario Strikers u.v.m.

**Technik:** Mit der Konsole ins Internet

