

LESERBRIEFE

STALKER

Michael Trier schreibt in seinem Fazit zu Stalker, dass er dem Spiel gerne mehr Punkte gegeben hätte. Auch ich würde Stalker gerne besser als 90 Punkte bewerten. Aber nicht, weil das Inventargefummel rein objektiv keine höhere Wertung zulässt. Oder der eine oder andere Bug, oder der Sound, der bei anderen Genvertretern dann doch wesentlich besser gelungen ist. Nein, das Hauptmanko liegt woanders: Die Entwickler haben bei der Story sehr viel Potenzial verschenkt. Ja, es gibt eine Handlung im Spiel. Aber das Mysteriöse an Stalker und der Zone hätte man dichter und wirkungsvoller inszenieren können. Und die Auflösung des Ganzen ist ziemlich unspektakulär.

Aber wir sind ja alle genügsam geworden. Es ist ja heutzutage schon fast unerhört, von einem Shooter zu verlangen, dass er eine Geschichte erzählt, präsentiert und erklärt. Nein, was Actionspiele angeht, darf man erzähltechnisch nicht so viel verlangen. Da geht es ja um Grafik. Und Leveldesign. Und Grafik. Wie sonst hätte Half-Life 2 seine 91er-Wertung bekommen? Schade, schade, schade.

Moritz Sterzinger

Auch oder gerade durch euren Test konnte ich es nicht mehr abwarten, bis Stalker erschienen ist. Nun, nach drei Tagen spielen, sind mir einige Sachen aufgefallen, die den ansonsten guten Gesamteindruck des Spiels etwas trüben. Gegner sehen und schießen durch Wände (vor allem durch Tore, aber auch wenn man zum Beispiel in einem Eisenbahnwaggon steht). Manchmal hat die KI starke Aussetzer: Man schießt auf einen Gegner, aber der reagiert nicht. Es fehlt eine Schnelltaste für Spritzen oder andere Mittel gegen Strahlung. Wenn man eine Zufallsquest erledigt, die ein Zeitlimit hat, gilt die Mission als fehlgeschlagen, wenn man vor Ende der Zeit seine Belohnung nicht abholt, auch wenn man die eigentliche Aufgabe schon erfüllt hat. Mir fehlt beim Kaufen von Ausrüstung auch ein Vergleichsfenster, welcher Anzug besser oder schlechter ist. Ich hoffe, dass das eine oder andere mit einem zukünftigen Patch gelöst wird.

Alex Imming



Stalker: »Die Entwickler haben bei der Story sehr viel Potenzial verschenkt. Das Mysteriöse an Stalker und der Zone hätte man noch dichter und wirkungsvoller inszenieren können.«

GameStar Mittlerweile ist der erste Patch für Stalker erschienen, der zumindest das Schießen durch Wände beheben soll. Dass die KI zuweilen Aussetzer hat und die Inventarbedienung noch besser gelöst werden könnte, haben wir im Test beschrieben.

Michael Trier

PARANOIA UND PROTESTE

Gegen Ende des Reports »Paranoia und Proteste« in der letzten GameStar-Ausgabe bedauert ihr, dass »die Spieler ein verzerrtes Bild der Medien und der Politik« bekommen. Ich denke, dadurch, dass die Spieler selbst Opfer einer populistischen Kampagne wurden, erkennen viele zum ersten Mal, dass sie bisher ein verzerrtes Bild von den Medien hatten. Dieselben Mechanismen, die Ängste und Vorurteile gegen rassische, ethnische, sexuelle und religiöse Minderheiten schüren, können natürlich auch auf beliebige andere Volksgruppen oder Einzelpersonen angewandt werden, beispielsweise Computerspieler. Das Problem ist nicht nur die Berichterstattung in den Medien, sondern vor allem der Irrglaube, dass ein Journalist, der jeden Monat einen neuen Skandal aufdeckt, im-

mer ein objektives Bild der Realität zeichnet. Wer sich von Enthüllungs-Journalismus der Marke Panorama und Co. unterhalten lässt, muss sich nicht wundern, wenn auch mal eine Minderheit angeprangert wird, der man selbst angehört.

Sascha Kremers

Ihr habt zwei meiner Meinung nach wesentliche Punkte vergessen. Zum einen behauptet Panorama, dass der Schwarzhandel von derartigen Verboten ebenso hart betroffen wäre wie der legale Handel, obwohl sich beide umgekehrt proportional zueinander verhalten. Zudem wurde die eigentlich für Verbotverfahren zuständige Behörde BPjM, nach deren Einschätzungen sich die »inkonsequenten« Richter und Staatsanwälte richten, gar nicht erwähnt. Stattdessen schien es so, als wären die (des)interessierten Laien des BKA für die Bewertung von Spielen zuständig. Übrigens: Ihr scheint auch nur die Berichte wahrzunehmen, die sich gegen »Killer-spiele« richten. Dabei gibt es auch Gegenbeispiele, etwa eine Ausgabe der Sendung Nano (3-Sat) kurz nach Emsdetten. Die bot eine sehenswerte, differenzierte Darstellung der Gefahren von Spielen. Im übrigen kann ich nur sagen: »Weiter so!«

Matthias Wiechert



Panorama-Bericht: »Wer sich von Enthüllungsjournalismus Marke Panorama unterhalten lässt, muss sich nicht wundern, wenn mal eine Minderheit vorgeführt wird, der man selbst angehört.«

Danke, dass ihr darüber berichtet habt, wie empörend diese Panorama-Sendung war. Was ich noch wichtig zu erwähnen finde: Es gibt auch differenzierte Fernsehreportagen über so genannten »Killerspiele«. Zum Beispiel auf RTL 2 in der Sendung »Welt der Wunder« – der Bericht war ziemlich neutral, viel informativer und gab ein klareres Bild von der Realität.

Joannis Kurtessis

GameStar Wir begrüßen es natürlich immer, wenn sich andere Medien sachlich mit dem Thema Computerspiele und dessen Streitpunkten auseinandersetzen. Das zu loben, sollte aber den Zuschauern und Lesern selbst überlassen bleiben – die Redaktionen von 3-Sat und RTL 2 freuen sich sicher über anerkennende E-Mails.

Gunnar Lott

SPIELE ONLINE KAUFEN

Im Test der Onlineshops merkt ihr bei Amazon.de an, dass die USK-Symbole nicht erklärt werden. Dem ist aber nicht

so. Im Übrigen muss ich euch ein Lob für diesen Test aussprechen. Ich finde ihn sehr informativ und detailliert, was zu einer sehr aussagekräftigen Benotung führt. Ich lese euer Heft seit vielen Jahren und bin immer noch begeistert. Auch euren kritischen und sachlichen Umgang mit dem Thema »Killerspiele« (ich hasse dieses Wort) finde ich sehr gut, was nicht zuletzt an den guten Redakteuren liegt.

René Smolny

GameStar Stimmt, Amazon.de erklärt die USK-Symbole doch – danke für den Hinweis. Allerdings fehlt auf der Produktseite das Symbol selbst, nur eine Textzeile beschreibt die USK-Einstufung. Die Jugendschutz-Note verbessert sich bei Amazon.de auf 2,5; dadurch steigt die Gesamtwertung auf 1,97 (Sehr gut). Amazon.de und Okaysoft teilen sich damit den zweiten Platz im Test.

Christian Schmidt

COMMAND & CONQUER 3

Ich bin enttäuscht von eurer Wertung für C&C 3. Bei einem Strategiespiel kommt es auf Strategie und Taktik an. Davon braucht man in C&C 3 viel zu wenig. Ihr beschwert euch darüber, dass die Entwickler selten Neues ausprobieren. Wieso gebt ihr dann einen so innovationslosen, unkreativen Aufguss eine Traumwertung von 89 Punkten? Guckt euch Supreme Commander an – DAS nenne ich ein Echtzeit-Strategiespiel! Hier braucht man wirklich Taktik, um ans Ziel zu kommen, und im Gegensatz zur schummelnden KI von C&C 3 ist die aus Supreme Commander nahezu genial.

Martin Müller



Command & Conquer 3: »Strategie und Taktik braucht man in C&C 3 viel zu wenig.«

FEHLER!

Krisensitzung! Eng scharen sich die Redakteure um das Audienzbett, in dem GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott im goldbestickten Bademantel grüblerisch die Unterlippe kaut. Der Drucktermin naht, und noch ist kaum ein Fehler im Heft! Dabei ist auch nächsten Monat eine Fehlerrubrik zu füllen, mindestens vier saftige Patzer müssen von Lesern entdeckt und an brief@gamestar.de gemeldet werden! Streng stiert der Chef in die Versagerunde, die dort Geduckten wissen: Nun sind Vorschläge gefragt, aber schnell!

SZENE-NEWS: LUCASARTS-KLASSIKER

»Ich hab da diese News über neu aufgelegte LucasArts-Klassiker«, dringt als erstes das dünne Stimmchen von Daniel Matschijewsky durch die Stille, »ich könnte behaupten, dass die Spiele nicht XP-kompatibel wären.« Zehn Redakteurslungen halten wie im Chor den Atem an, dann das erlösende Nicken aus der Tiefe der Kissen – Plan genehmigt! Der Fehler schlägt ein wie eine Bombe, Activision-Pressesprecher Bernd Reinartz greift persönlich zum Telefon, um die Richtigstellung in die Redaktion zu drahten. Mit viel Pomp und Zeremoniell wird Daniel zum öffentlichen Bastonade-Platz geführt: 100 Schläge auf die nackten Fußsohlen! Was niemand ahnt: Die Rute ist aus Pappe, Klatscher und Schreie kommen vom Band, und während das Volk draußen jubelt, entspannt der »Bestrafte« längst im Rotweinpool in Gunnars streng geheimer Luxusgrotte.

PREVIEW: SACRED 2

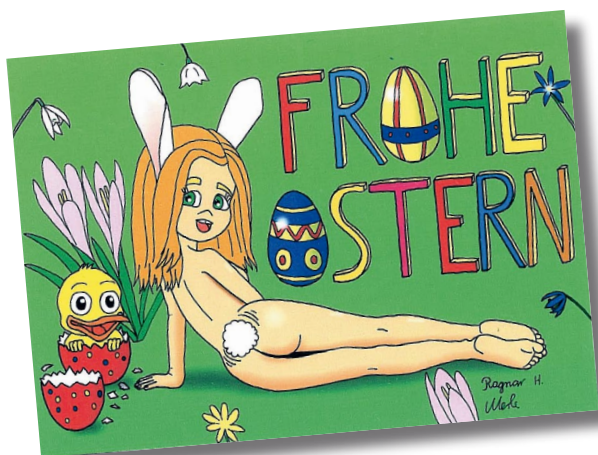
Langsam hebt sich der Arm von Heiko Klinge: »Wie wär's damit: Ich schreibe in der Preview zu Sacred 2 über den ägyptischen Totengott und nenne ihn »aus Versehen« Horus statt Osiris?« Die Idee stößt erst auf Beifall, dann auf Sven Fröhlich, der Fehler im gedruckten Heft erspäht und meldet. Der in Lumpen gehüllte Schlucker, der dem ägyptischen Konsulat feierlich zum zehnjährigen Strafbuddeln in besonders sandigen Ausgrabungsstätten übergeben wird, ist ein täuschend echt hingeschminkter Heiko-Klinge-Roboter; der echte Heiko lässt sich derweil in Gunnars Luxusgrotte von Frauenrobotern Weintrauben in den Mund drehen.

TEST: COMMAND & CONQUER 3

»Ich hab was!«, platzt es als nächstes aus einem mutig gewordenen Michael Graf heraus, »Command & Conquer 3 erscheint doch am 29. März. Ich schreib' im Test einfach 28. Februar!« Altgediente Redakteure seufzen still in sich hinein, aber es sind schwere Zeiten, da greift man auch zu Billigfehlern, die in besseren Tagen nie durch die Qualitätskontrolle gelangt wären. So hat der GameStar-Leser Hans Lienshöft bald darauf den Patzer im Heft gefunden, und unter dem Jubel des Volks wird ein fröhlich grinsender Michael Graf zu den Krokodilen in den Palastgräben gestürzt, die darauf abgerichtet sind, unter viel Radau einen blutigen Ziegenkadaver zu zerreißen, während Graf ungesehen zur Unterwasserluke der Luxusgrotte taucht.

VIDEO: TEST-DRIVE-HISTORIE

Selbstzufrieden löst sich die redaktionelle Krisenrunde auf, die angepeilte Fehlerquote scheint gesichert. Nur einer bleibt gedankenvoll zurück – Christian Schmidt, der Fehlerbeauftragte, auf dem jeden Monat schwer die Verantwortung lastet. Er weiß: Die Vorschläge, so gut sie gemeint sein mögen, werden nicht reichen, noch klafft eine letzte Lücke in der Fehlerrubrik. Was unerfahrene Fehlerbeauftragte in Panik stürzen würde, zieht keine Falte in die Stirn des abgebrühten Veteranen. Denn Schmidt hat freie Auswahl unter den rund 25 Fehlern, die er seit Jahren vorsorglich in jeden seiner Artikel streut – wie etwa der kunstvoll hingeschluderte Satz im Historienvideo zur Test-Drive-Serie, dass der erste Teil von Test Drive Offroad nie in Deutschland erschienen sei, was vom GameStar-Leser Cedric Müller natürlich im Handumdrehen widerlegt wird. Strafe hat der Fehlerbeauftragte nicht zu fürchten, das ist sein Privileg; freilich kann er auch von der Luxusgrotte nur träumen, in der die jungen Kollegen wohl gerade Schokoladenmousse verdücken und in gedankenlosem Glück denjenigen vergessen haben, der ihnen Monat für Monat die Tür in jenes Paradies öffnet.



GameStars eifrigster Leserzeichner **Ragnar Merle** wünschte der Redaktion mit dieser frechen Karte frohe Ostern.

ALTERSKONTROLLE

Wir leben in gefährlichen Zeiten. Nein, damit meine ich nicht die Kriege und zu schnelles Fahren in Ortschaften, sondern ich spreche von unserem liebsten Hobby – den Computerspielen. Konservative Politiker wetzen bereits das Gesetzes-Messer, um vermeintlichen »Killerspielen« den Garaus zu machen. Unterstützt von den Medien (hier ein Lob für den guten Artikel in der letzten Ausgabe) und vorgeblich wissenschaftlichen Studien würden sie lieber heute als morgen verbieten, was sie nicht verstehen. Im Moment ist die einzige Waffe dagegen das gut funktionierende System der USK. Umso gefährlicher, wenn Spieler wie Herr Paskuda in einem Leserbrief ein zuviel an Kontrolle bemängeln. Er schreibt, eine Verkäuferin sei nicht berechtigt, den Ausweis zu kontrollieren. Nun, das ist falsch – sie ist bei Spielen und Videofilmen genauso wie bei Genussmitteln und Feuerwerk dazu verpflichtet. Dies ergibt sich aus dem Jugendschutzgesetz, denn das verlangt eine Überprüfung des Alters bei Medien, Filmen und Genussmitteln etc. Bereits §2 schreibt dies vor. Und wie soll die Verkäuferin das Alter prüfen? Durch einen Blick in das lieb lächelnde Gesicht des Kunden? Durch einen IQ-Test?

Ich jedenfalls zeige an der Kasse lieber meinen Ausweis vor, auch bei USK-6-Spielen,

ehe Beckstein und Kollegen mit ihrem Entwurf durchdringen. Wir müssen meiner Meinung nach aufpassen, nicht sinnvollen Jugendschutz – selbst wenn er an manchen Stellen übertrieben wird – mit den völlig überzogenen Verbotsforderungen gleichzusetzen. Und vor allem sollten wir nicht denken, der Jugendschutz sei nur deswegen zu vernachlässigen, weil die Mehrheit gegen ein Verbot ist. Daher: Strenge Alterskontrollen und kompetente Verkäufer in den Läden, ehe ein Verbot kommt!

Gunter Arentzen

PROBLEM BLIZZARD

Die treue Spielergemeinde soll erfahren, wie Blizzard mit zahlenden Kunden umgeht. Ich bin eigentlich ein geduldiger Mensch, aber nun habe ich nach Wochen des vergeblichen Wartens den Hals voll. Es geht um die Freischaltung des Pets, das Teil der Collector's Edition von World of Warcraft: Burning Crusade ist. Ich bin tatsächlich »stolzer« Besitzer einer speziellen Version des Addons Burning Crusade... hätte ich gehaut, wie speziell die ist, hätte ich das Teil niemals angerührt.

Der Inhalt der Box ist soweit ganz ansprechend. Ob man dafür 80 Euro ausgeben will, muss jedem selber überlassen sein, mir war es der Inhalt wert. Auch wusste ich bereits aus diversen Quellen, auch von GameStar, dass es Probleme bei der Aktivierung der Pets geben würde, da Blizzard Mist bei den Codes gebaut hatte. Das habe ich aber noch akzeptiert, in der Hoffnung, dass es schon eine einfache Lösung geben würde, diese Schoßtierchen zu erhalten. Falsch gedacht. Blizzard wälzt die Lösung des Problems komplett auf den Käufer ab, indem dieser einen Beweis für den Kauf und Besitz der Collector's Edition erbringen und per Post (!) nach Frankreich einsenden muss.

Dazu muss man a) seine Collector's Edition zerfleddern und b) das Porto selbst bezahlen. Aus Sicherheitsgründen habe ich ein Einschreiben bevorzugt (auch

wenn das im Nachhinein ein Fehler war, ich hätte sogar besser ein Einschreiben mit Rückschein verwenden sollen).

Nachdem ich nach dem vorgegebenen Limit von zehn Tagen immer noch nichts von Blizzard gehört, geschweige denn meine Pets erhalten hatte, kontaktierte ich den Rechnungssupport von Blizzard.

Das Gespräch verlief sehr ruhig, mit dem Ergebnis: Man wüsste von nichts, die externe Firma (Custom Promo) würde schon alles bearbeiten, und es wäre bislang noch kein Brief weggekommen. Außerdem würde man mich auf eine Liste setzen und mich kontaktieren, sobald es Neuigkeiten gebe. Im Grunde genommen wäre man aber für nichts zuständig und würde für keine Fehler haften.

Bis heute habe ich natürlich nichts mehr von Blizzard oder einem anderen Verantwortlichen gehört. Ich werde wohl bis zum St. Nimmerleinstag auf meine Pets warten müssen. Währenddessen halte ich mich im Blizzard-Forum auf dem Laufenden und bin beeindruckt, wie viele Kunden es schon getroffen hat (derzeit bereits 50 Seiten im dem Thread!) – und das ist bestimmt nur die Spitze des Eisbergs.

Auch habe ich einen Nachforschungsantrag bei der Post gestellt, um zu klären, wo das Einschreiben denn nun gelandet ist. Mit dem Ergebnis, dass dieses zwar an die französische Post überstellt worden ist, aber der weitere Verlauf ab dann immer noch nicht geklärt werden konnte... ein Schelm, wer Böses dabei denkt.



Pet-Freischaltung für World of Warcraft: Burning Crusade:
»Als zahlender Kunde ist man bei Blizzard nichts wert.«

GamePro 6/2007 mit DVD - ab 9. Mai 2007 am Kiosk!

Top-Preview: Super Paper Mario, Colin McRae Dirt, Devil May Cry 4, Riddick Next-Gen, Hour of Victory u.v.m.

Im Test: The Elder Scrolls 4: Oblivion für die PlayStation 3 + Mega-Addon Shivering Isles, Command & Conquer 4, Eledees, Die Siedler DS u.v.m.

Technik: Homebrew-Software für DS und PSP, Zubehör für die PlayStation 3

Dossier: Need for Speed – Alles über die ruhmreiche Raser-Reihe



Ich bleibe natürlich dran und gebe keine Ruhe, bis ich ein genaues Ergebnis, Schwarz auf Weiß, vor mir liegen habe. Und ganz ehrlich: Ich sehe es auch nicht ein, mit dem Sachmangel der Collector's Edition leben zu müssen, und möchte als gelackmeierter Kunde mein Recht haben. Und wenn es mir nur gelingt, auf die Missstände bei Blizzard aufmerksam zu machen und andere Kunden vor den Geschäftspraktiken der Firma zu warnen. Denn leider ist man als zahlender Kunde bei Blizzard nichts wert, der Support ist miserabel und Antworten im Forum oder telefonisch sucht man vergeblich. Klar, ich könnte den Account bei World of Warcraft auch ganz kündigen, aber dazu macht mir das Spiel noch zuviel Spaß, zumal ich mit vielen Freunden auf einem Server zusammen bin und auch viele neue, nette Leute kennengelernt habe. Aber ich habe eben auch viel Geld in dieses Hobby investiert (und tue es noch) und hoffe auf Besserung – der Druck auf Blizzard muss wachsen.

Ralf Poensgen

KAMPFSYSTEM

Mit großer Vorfreude warte ich auf Herr der Ringe Online, aber dennoch hatte ich eine dunkle Vorahnung, die sich leider wieder bestätigt hat. Ich spreche vom Kampfsystem, das in den meisten Spielen des Fantasy-Genres verwendet wird: Zwei Gegner prügeln abwechselnd aufeinander ein. Es gewinnt, wer die bessere Waffe oder Rüstung trägt. Während ihr neue Kampfsysteme lobt, verliert ihr auf der anderen Seite kein Wort über dieses in meinen Augen veraltete System.

Emanuel Zöchling

GameStar Diese Art von Kampfsystem ist taktikorientiert, weil der Erfolg nicht von der Geschicklichkeit, sondern von der Vorplanung und den Entscheidungen des Spielers abhängt. Viele Spieler bevorzugen dieses System, auch weil es sich gut für Teamaktionen eignet. Es gibt durchaus Online-Rollenspiele, die mit action-reicheren Varianten experimentieren; etwa das vor Jahren erschienene Neocron oder das angekündigte Tabula Rasa.

Daniel Matschijewsky

DIE REDAKTION

Ihr habt es geschafft! Ihr habt geschafft, dass ich mich vor Lachtränen fast selbst ertränkt habe. Vielen Dank für diese geniale Folge von »Die Redaktion«! Wie ihr jeden Monat erneut aus aktuellen politischen, wirtschaftlichen oder einfach nur



Die Redaktion: »Sowas tut nach der sinnlosen Killerspiel-Debatte verdammt gut!«

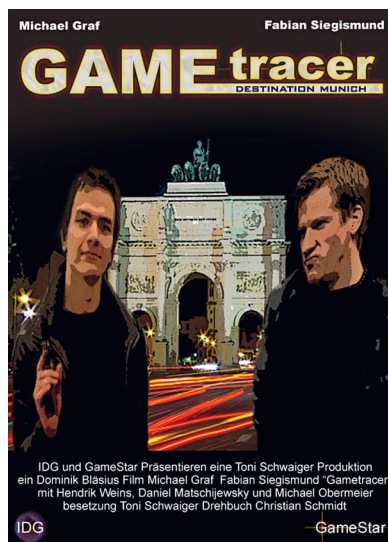
spaßigen Themen so geniale selbstgedrehte Comedy-Videos auf die DVDs bringt, finde ich einfach beeindruckend.

Maximilian Späth

Eine Superidee, die Medien und den Staat auf die Schippe zu nehmen, die unser Hobby mit einem gefährlichen Halbwissen torpedieren! So viele schöne Szenen in diesem Video! Der langhaarige Hardcore-Gamer am Schluss war der Hammer – Michael und Fabian waren richtig getroffen, als sie dieses Schmankerl der Spezies Gameus Solitatem Introveticus fanden...

Christian Tarara

Da schreib ich erst jahrelang keinen einzigen Brief, und nun schon der zweite innerhalb von zwei Tagen... aber ich muss euch einfach was sagen: IHR SEID DER



GameStar-Leser **Dominik Bläsius** schickte uns das selbstgemachte Filmplakat mit den Helden aus der letzten Folge von »Die Redaktion«.

WAHNSINN!!!! Euer Fun-Video »Die Redaktion: Spielejäger« ist das beste Video, das ihr jemals hattet! Ich hab Tränen gelacht... sowas tut nach der ganzen sinnlosen Killerspiel-Debatte verdammt gut.

Alex Imming

GameStar Fanden wir auch. Deshalb haben wir die Spielefahnder losgeschickt. Sie erzählen uns jeden Abend, wie erfolgreich sie wieder waren. Wir nicken dann und seufzen.

Christian Schmidt

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar-Leserbrief
 Lyonel-Feiningger-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 wenden Sie sich bitte an:

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

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