

LESERBRIEFE

GENUG VOM PC

Das war's, ich werde mein Abo kündigen. Das liegt allerdings auf keinen Fall an euch und eurer tollen Zeitschrift. Ich habe einfach keine Lust mehr, immer mehr Geld in meinen PC zu investieren. Als ich mir 2004 einen eigenen Computer zulegte, ahnte ich nicht, wie schnell ich damit nichts mehr spielen kann. Und nun sitze ich, wie ihr es einmal ausgedrückt habt, »auf dem Aufrüst-Schlauch«. Als ich so im Internet stöberte und rechnete, wie viel mich das wohl kosten würde, fiel mir auf: Für den Preis bekomme ich ja eine Xbox 360 mit allem Drum und Dran! Mir fiel die Entscheidung wirklich nicht leicht. Kein Spielen mit Maus und Tastatur. Keine LAN-Partys mehr. Keine Mods. Teurere Spiele. Aber die Gründe, die dafür sprachen, waren auch nicht schlecht: Nie mehr aufrüsten, nie mehr ein Spiel installieren müssen, und vor allem: Ich kann mir jedes Spiel kaufen, ohne dass ich erst nachschauen muss, ob es auf meinem System läuft! Und das hat mich dann überzeugt. Also, macht weiter so mit eurem Heft. Und ich mach jetzt einen auf Markus Schwerdtel und wechsle rüber zur GamePro.

Jakob Kempe

Da ich selber wenig Lust hatte, weiter zahlender Betatester für die Spielefirmen zu sein, und die durchschnittliche Spieldauer von PC-Spielen langsam lächerlich wurde, bin ich vor einem Jahr zur Playstation 2 gewechselt und habe seitdem kein PC-Spiel mehr angefasst. Ich genieße fantastische, bugfreie Rollenspiele wie Final Fantasy X, Dragon Quest 8, Shadow Hearts 2 mit Spielzeiten jenseits von 80 Stunden und hatte noch nie einen Absturz oder Ähnliches. GameStar lese ich trotzdem noch, in der Hoffnung, dass doch noch mal ein gutes Rollenspiel für den PC erscheint. Doch die aktuellen Tests zu Gothic 3 und Neverwinter Nights 2 bestätigten mal wieder, dass alles beim Alten geblieben ist.

Jens Martin

Ich habe mir in den letzten Monaten genau drei Spiele gekauft, nämlich Gothic 3, Neverwinter Nights 2 und Armed Assault. Alle drei sind absolut unfertig auf den Markt gekommen. Nicht nur, dass die KI allge-



Armed Assault: »No chance, meine Damen und Herren Shareholder von den großen Publishern, da werde selbst ich als eingefleischter PCler zum Konsolero.«

mein saublöd reagiert; auch die Lauffähigkeit ist eine Katastrophe. Wenn man die neuen Spiele nicht einmal auf meinem Rechner – X2 3800+ auf 4600+ übertaktet, zwei übertaktete 7800GT XFX in SLI, 2 GB RAM – bei maximalen Details und mit 1240 mal 1048 flüssig spielen kann, dann weiß ich nicht mehr weiter. No chance, meine Damen und Herren Shareholder von den großen Publishern, da werde selbst ich als eingefleischter PCler zum Konsolero.

Michael Brugmayer

Die Kolumne von Gunnar Lott zu den rapide steigenden Hardwareanforderungen der neuesten Spiele sprach mir aus der Seele. Viele Computerspiele entfalten ihre eigentliche Pracht nur auf hochgerüsteten High-Tech-Maschinen. Gunnar stellt selbstkritisch fest: »Wir sind am Grafikhype sicherlich nicht unschuldig.« Richtig. Natürlich ist es wünschenswert für jeden Leser, das gesamte Potenzial eines Spiels im Testartikel dargestellt zu bekommen, jedoch mag die letztendliche Wertung nicht wirklich zutreffend sein. Wie relevant ist eine Wertung für ein Spiel wie Dark Messiah, wenn nur rund ein Drittel der Leser tatsächlich in den Genuss der 90 Punkte Spielspaß kommen kann? Mein Vorschlag wäre, eine weitere Wertung für Standard-PCs einzuführen.

Thorsten Kempf

GameStar Die GameStar-Wertung ist absichtlich unabhängig von den Hardwareanforderungen, genauso wie niemand die Qualität eines Film danach bewerten würde, auf welchem Fernseher er läuft. Wir stellen stattdessen in unseren Technik-Checks dar, wie gut ein Spiel auf verschiedenen Hardware-Kombinationen und je nach eingebauten Komponenten aussieht.

Christian Schmidt

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Als großer Fan der Serie habe ich mir Splinter Cell: Double Agent schon am Erscheinungstag gekauft, was leider ein großer Fehler war. Was hat sich Ubisoft bloß dabei gedacht, die PC-Spieler so zu behandeln? Erst erscheint das Spiel Wochen nach der Konsolenversion und dann sowas: minutenlange Wartezeiten, abgehackte und fehlende Sätze bei den Zwischensequenzen, und dann erfahre ich aus GameStar auch noch, dass die Konsolenversion mehr erklärt und länger ist. Das ist eine Unverschämtheit. Leider ist das ja kein Einzelfall. Mir kommt es so vor, also ob die Spieleindustrie den PC-Spielern praktisch eine Konsole aufzwingen möchten. Das werde ich aber nicht mitmachen.

Hans-Peter Neffgen



Splinter Cell: Double Agent: »Was hat sich Ubisoft bloß dabei gedacht, die PC-Spieler so zu behandeln? Unverschämtheit.«

Ich bin eigentlich ein großer Fan sowohl von GameStar als auch der Splinter-Cell-Reihe. Über die Falschdarstellungen in eurem Artikel war ich allerdings entsetzt! Das fängt damit an, dass Fabian Siegmund erklärt, im Intro der PC-Version würde nicht erwähnt, was mit Sams Tochter passiert ist. Falsch! Nach der ersten Mission erzählt es Lampert nicht nur, sondern man sieht sogar in einer Zwischensequenz, wie sie überfahren wird. Weiter kritisiert er, dass das Spiel für Profis nicht fordernd genug wäre. Warum ist es dann so verdammt schwer ist, eine Mission mit 100% in der abschließenden Bewertung zu schaffen? Auch dass die KI schlecht schießt, ist gelogen, oder warum stirbt man auf der höchsten Schwierigkeitsstufe sonst schon bei einem Streifschuss?

Sebastian Kraubner

GameStar Wer die Vorgänger nicht kennt, weiß nicht, dass Sam eine Tochter hat und die Frau in der kurzen Szene diese Tochter sein soll. Es mag schwer sein, eine Mission mit 100% zu schaffen, es macht aber spielerisch keinen Unterschied, ob ich nun 100 oder nur 70% erfülle – durchzukommen ist nun mal ziemlich leicht. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist das nicht ganz so einfach, daher haben wir Profis ja auch geraten, gleich da einzusteigen.

Fabian Siegmund

MEDIEVAL 2

Ihr seid schuld! Ja, euch meine ich, eure Strategie-Abteilung! Ich hatte mir vorgenommen, Medieval 2 NICHT zu kaufen. Ich hab doch Rome. Aber euer verdammt Test und vor allem die Demo haben mich dennoch dazu bewegt. Und jetzt hab ich mit drei Völkern schon fast 40 Provinzen erobert! Das habe ich jetzt davon: weniger Zeit, 50 Euro weniger und Spaß vor dem PC wie seit langem nicht mehr. So. Jetzt tragt ihr alle Argumente zusammen und

entscheidet, ob ihr mir etwas Gutes oder etwas Schlechtes getan habt.

Florian Bauer.

Ich habe selten erlebt, dass ein Produkt auf dem Markt geworfen wurde, das so viel Fehler hat. Es ist eine Frechheit, was sich Creative Assembly erlaubt. Für ein Spiel 50 Euro zu kassieren, das nicht einmal 10 Euro wert ist. Warum kann man zum Beispiel keine Generäle produzieren, was soll der Blödsinn mit den Kettern und Hexen? Es gibt Einheiten, die hat es nie gegeben (Abas / Osmanen), die geschichtliche Beratung ist unter aller Sau! Warum werden nur meine Einheiten zu Rebellen? Der KI-Gegner hat diese Problem kaum. Die Überquerung vor Flüssen klappt nicht! Die eigenen Truppen laufen neben dem Pfad durchs Wasser, warum? Die KI baut in den Städten keine Gebäude und Straßen, und der Handel floriert trotzdem. Die Diplomatie ist genau so schlecht wie in den Teilen davor. Die KI verhält sich in den Schlachten genau so dumm wie der Programmierer beim Programmieren. Antwort: Die bei Creative Assembly sind dämlich, dämlich, dämlich! Die wollten nur vor Weihnachten das schnelle Geld machen! Und die PC-Zeitschriften unterstützen diesen Blödsinn noch mit einer Benotung von ca. 90%. Das Spiel ist umgehend abzuwerten auf 75%. Die Programmierer müsste man auf die Straße setzen. Das Spiel und die Serie wurden mit diesem Teil zu Grabe getragen!

Dieter Hauschulz

GameStar Ein bisschen unfair sind Sie jetzt aber schon, oder? Es mag sein, dass Medieval 2 historisch nicht ganz korrekt ist und die KI ihre Macken hat (worauf wir im Test auch hingewiesen haben). Trotzdem macht das Spiel einen Heidenspaß.

Michael Graf

ENTSCHEIDUNGEN

Immer mehr Spiele setzen auf eine dynamische Handlung. Zum Beispiel Splinter Cell: Double Agent, das den Spieler vor wichtige Entscheidungen stellt, oder auch Gothic 3, dessen Welt sich an die Vorgehensweise des Spielers anpasst. So viel dazu in der Theorie. In der Praxis muss man feststellen: Beide Spiele haben viel Potenzial verschenkt, weil sie dem Spieler eine halbgare pseudodynamische Geschichte mit Storylücken en masse vorsetzen. Oft geht es um Entscheidungen, die den Spieler vom Regen in die Traufe bringen: Geisel erschießen = moralischer Konflikt, Geisel nicht erschießen = erschwelter Spielverlauf. Wenn die Story spannend, fesselnd und nachvollziehbar ist, dann brauche ich

FEHLER!

Deutschland 2007: Rekordschulden, die Jugend verroht, Trabantstädte sagen sich in offener Rebellion vom Gemeinwesen los, Schmetterlinge sterben aus. Schuld daran: Fehler! GameStar stimmt sich gegen diese Entwicklung. Helfen Sie mit! Wenn Sie Falsches in dieser Ausgabe entdecken, melden Sie es an brief@gamestar.de. Es ist Ihre Pflicht als Staatsbürger.

NEWS: CHARTS

Mancher Spielehersteller wacht mit Argusaugen über GameStar. »Könnt ihr mal checken, warum Neverwinter Nights 2 nicht in euren Charts ist?«, fragt uns Michael Röder, Pressesprecher von Atari. Die Antwort ist schnell gefunden: Vergesslichkeit und Schlamperei von Daniel Matschijewsky, der die **Chart-Seite** beantwortet. Wenn dort ein Spiel fehlt, laufen die Käufer nicht mehr in die Läden, Atari steht vor dem Aus, Deutschland drohen Rekordschulden! Um das Unheil abzuwenden, zwingen wir Daniel, eigenhändig genug Exemplare Neverwinter Nights 2 zu kaufen, damit die Kanzlerin vom »Wirtschaftsboom« schwärmen kann.

NEWS: STAR TREK LEGACY

In den **Szene-News** berichtet Daniel Matschijewsky, dass Ubisoft für Star Trek Legacy Original-Synchronsprecher angeworben habe. Zwei Seiten weiter erklärt Petra Schmitz in den Spiele-News, dass Ubisoft für Star Trek Legacy Original-Synchronsprecher angeworben habe. Klarer Fall von »Mein Artikel ist besser als deiner?«, fragt Marc Sander. Nein, klarer Fall von »Hoppla, übersehen« beim News-Verantwortlichen Michael Trier, der beide Artikel durchgewunken hat. Solche Doppelinformationen steigern das Sinnlosigkeitsgefühl bei Kindern, Frust staut sich auf, die Jugend verroht! Nur durch die Ausgabe von Millionen Neverwinter-Nights-2-Exemplaren an deutsche Schulen kann Michael den kollektiven Abrutsch ins soziale Aus noch verhindern.

DVD-EINLEGER

»Brüllende Dieselmotoren treiben unseren Zug Tiger-Panzer unaufhaltsam vorwärts«, beschreibt Sascha Mutschler auf dem **DVD-Einleger** ausdrucksstark die Vollversion Panzers: Phase 1. »Dummerweise waren die Tiger-Panzer mit Otto-Motoren ausgestattet«, zerstört Ralf Christian Semrau das schöne Bild. Die Folge des Patzers: GameStar-Leser lernen falsches Geschichtswissen, verlieren das Zugehörigkeitsgefühl zu Deutschland, Trabantstädte sagen sich in offener Rebellion vom Gemeinwesen los! Um das Vertrauen in den hiesigen Rechtsstaat wiederherzustellen, finden wir ein probates Mittel: Brüllende Mobs treiben unseren Sascha Mutschler unaufhaltsam vorwärts.



TERMIN-UPDATE

Markus Hager stutze bei Lesen des **Termin-Updates**: »Frühestens im April 2007 sei mit dem Spiel Spiel zu rechnen«, heißt es dort über Crysis. »Spiel Spiel? Ist in Crysis noch ein Spiel versteckt?«, fragt Markus verwundert. Nein, nein, versichert Christian Schmidt glaubwürdig, das sei schon richtig. Schließlich sei Crysis so vielversprechend, dass das einfache Wort »Spiel« gar nicht mehr ausreiche. Christian, zufällig auch der Betreuer der Fehler-Rubrik, kann kein eigenes Versagen entdecken, also ist auch Deutschland nicht bedroht. Durch die allgemeine Umweltverschmutzung sterben lediglich die Schmetterlinge aus.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN**MEHRWERTSTEUER**

Ab Januar steigt die Mehrwertsteuer in Deutschland auf 19% an. Wird dadurch auch GameStar teurer?

Nein. Zeitschriften gehören zur Gruppe der Güter mit ermäßigtem Mehrwertsteuersatz, derzeit 7%. Der ist von der aktuellen Erhöhung nicht betroffen. GameStar wird nicht teurer.

CALL OF DUTY 3

Seit einiger Zeit gibt es den Shooter Call of Duty 3 für Konsolen. Kommt das Spiel auch für den PC?

Nein. Call of Duty 3 ist ein reiner Konsolenabieger der Shooter-Serie und wurde nicht vom ursprünglichen Team Infinity Ward entwickelt, sondern von Treyarch. Gerüchten zufolge arbeitet Infinity Ward allerdings bereits an Call of Duty 4.

solche Entscheidungen gar nicht. Mafia und Freelancer fallen mir da ein, in denen Freiheit groß geschrieben wurde und die es trotzdem geschafft haben, eine Geschichte zu erzählen, die bis zum Ende motiviert.

Marian Hilgers

WERBUNG IN GAMESTAR

Inhaltlich finde ich euer Magazin eines der besten, wenn nicht gleich als DAS beste. Aber wie die Werbung bei euch mittlerweile überhand nimmt... braucht ihr echt soviel Kohle? Heute schneite eine weitere GameStar bei mir ins Haus, und was konnte ich dort vorfinden? Zwei dicke Werbeeinlagen und eine Probepackung Haargel... ja was soll das denn? Ich komme auf 74,5 Seiten Werbung bei 224-Seiten Inhalt, das macht nett gerundete 33% Werbung. Nein danke, dafür bezahle ich doch nicht rund fünf Euro pro Monat. Bei diesem Anteil gehe ich bald dazu über, mein Abo zu kündigen, wenn ihr euer Magazin aus Profitgier schlimmer als ein Boulevardblatt gestaltet.

Alexander Girod

GameStar Der übliche Anteil von Werbe-seiten in Zeitschriften liegt bei 40%. In Ausnahmen kann er auf bis zu 50% steigen. Eine dieser Ausnahmen ist zum Beispiel das Weihnachtsgeschäft, das sich gerade in GameStar stark auswirkt. Deswegen erweitern wir die Heftumfänge, um

Anzeigen mit redaktionellen Artikeln auszugleichen, und liegen so bei den genannten 33% Werbung – also klar unter dem Durchschnitt. Das alles mag ein schwacher Trost sein, wenn einem die Anzeigen subjektiv zuviel werden. Aber ohne die Erlöse wäre GameStar schlicht nicht zu finanzieren. Von Profitgier kann keine Rede sein.

Gunnar Lott

PATCH IT UP, BABY!

Als Spieler nerven mich Publisher, die unfertige Spiele herausbringen. Ich will mich deshalb direkt an die Hersteller wenden und ihnen sagen: Hörst auf den King! Hörst auf Elvis! Er hatte bestimmt etwas anderes im Sinn, als er das Lied »Patch it up, baby« sang, aber es passt zum Problem. Also, liebe Hersteller, hört euch das Lied an und befolgt den Rat des weisen Elvis!

We've got to patch it up baby
Before we fall apart at the seams
We've got to patch it up baby
We can with time unravel our dreams
Let's go back and test it again
One more ride is all I ask
Get that feelin', that old feelin', it is here

Daniel El Noshokaty

GAMESTAR & DARM

Ich habe euch dank meines Dünndarms entdeckt. Als ich im Spital lag, brachte mir eine Tante ein GameStar-Magazin. Ich fand es echt klasse. Darum habe ich euch neulich abonniert. Ihr seid spitze, und auf »Die Redaktion« freue ich mich immer schon, bevor der neue Monat anbricht!

Yannick Manz

TSCHÜSS, MARKUS!

Der Schock sitzt mir immer noch tief in den Knochen: Ich bin zutiefst getroffen, denn Markus Schwerdtel verlässt das Team. Ich spreche euch hiermit mein tiefstes Mitleid

aus. Ich verstehe ja, dass sich Herr Schwerdtel für euch nur im nächsten Flur befindet, aber für uns Leser ist das natürlich gleich ein ganzes Heft weiter! Ich werde seine Artikel sehr vermissen. Mach's gut, Markus! Bleib wie du bist!

Manuel Schmuck

Wie hat es mir immer gefallen, den Test-Check mit Markus anzusehen! Und was wird nur aus den Redaktionsfolgen, wenn es keinen aggressiven Bayern mehr gibt? Ein Gastauftritt ist, denke ich, immer noch drin, oder? Auf alle Fälle viel Glück, Erfolg und vor allem Spaß in der neuen Position!

Michael Schriegl

GameStar Aber ja, ein Gastauftritt ist immer drin, so mich denn die feinen Kollegen ins Drehbuch schreiben. Wenn nicht, muss ich wohl wieder laut werden...

Markus Schwerdtel

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:

cd@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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

GamePro 2/2007 mit DVD - ab 03.01. am Kiosk!

Wii-Härte-test: Was taugen Red Steel, Call of Duty 3 und Tony Hawk auf Nintendos Wunderkiste?

Previews: Blue Dragon, C&C 3, Final Fantasy III, G.R.A.W. 2, Metal Gear Solid: Portable Ops u.v.m.

Star Trek total: Wir beamen euch in die Star-Trek-Titel für Xbox 360, PS2 und PSP

Legend of Zelda: Kann die GameCube-Version dem Wii-Vorbild das Wasser reichen?

Hardware: Großes HD-Special mit Beamer- und TV-Empfehlungen für jeden Geldbeutel.

