

LESERBRIEFE

HARDWARE-WAHN

Ein dreifaches Hurra für Gunnars Kolumne! Ich (und andere Spieler wohl auch) frage mich schon seit einiger Zeit, wofür bei nicht wenigen Spielen diese geradezu astronomischen Hardware-Anforderungen gestellt werden. Diesen Aufrüstungswahnsinn mache ich schon lange nicht mehr mit, sondern reagiere im Einzelfall schlichtweg mit Kaufverweigerung.

Alex Segmüller

Was nützen tolle neue bunte Spiele, wenn sie nicht mehr auf dem Rechner laufen? Anscheinend muss man nun alle paar Monate den PC nachrüsten. Zum einen sollte gewährleistet sein, dass Spiele eine bessere Abwärtskompatibilität besitzen, zum anderen sollten die Spiele auch so sauber programmiert werden, dass bestehende Hardware optimal ausgenutzt wird. Oder wird PC-Spielen in der Zukunft ein so teures Hobby, das es nur noch etwas für die »reiche Oberschicht« ist?

Norbert Meyer

Ich kann gut verstehen, warum manche PC-Spieler zum Konsolenspieler werden. Da kauft man sich einmal seine Konsole, und das war's auch schon. Ab dann fließt das Geld nur noch in die Spiele.

Florian Röwer

Meiner Meinung sind die Spielezeitschriften an dieser Entwicklung nicht ganz unschuldig: Die neuen Spiele erhalten sehr gute Noten für die Grafik (siehe Neverwinter Nights 2, Anno 1701 oder Dark Messiah). Von dieser Grafik hat man aber nur was, wenn man einen starken Rechner besitzt. Warum sollten die Hersteller Rücksicht nehmen, wenn sie hohe Noten einsammeln?

Axel Zimmermann

Jeder Hersteller will das schönste Spiel im Handel haben. Aber was nützt mir das, wenn mein PC schon wieder zu langsam ist, um das Potenzial solcher Augenweiden auch nur annähernd zu nutzen? Darum mein Vorschlag: Wie wäre es mit einer Abwertung, wenn ein Spiel derartige Anforderungen an den Durchschnitts-PC stellt, dass nur sehr wenige Menschen es so spielen können, wie es beworben wird?

Andreas Hauk



Gothic 3: »Die Zeiten, in denen ein Spiel ungepatcht durchgespielt werden konnte, sind Nostalgie.«

GameStar Was ist ein Durchschnitts-PC? Auf dem Markt gibt es so viele Komponenten und Konfigurationen, dass eine klare, wertungsrelevante Abgrenzung schwer fällt. Noch dazu ist es äußerst subjektiv, ab wann ein Spiel zu langsam läuft; manche Spieler werfen schon unter 30 Frames das Handtuch, manchen genügen auch 10 Frames. Das hängt auch vom Genre ab. Unsere Wertung bezieht sich auf das Spiel in der bestmöglichen Darstellung bei flüssigem Spielablauf. Wenn das schwer zu erreichen ist, beschreiben wir es ausführlich im Text und im Technik-Check.

Gunnar Lott

GOTHIC 3

Auch Gothic 1 und 2 waren sperrige Spiele, die eigentlich alles falsch machten, was man an einem Rollenspiel falsch machen konnte – bis auf die Tatsache, dass man wie gebannt vor dem Monitor saß und diese Welt unbedingt erforschen wollte. In Gothic 3 wird diese Illusion vor allem durch einige höchst unfaire Momente zerstört. Ich habe ja nichts gegen fordernde Spiele, aber wenn ich als strahlender Held trotz Flammenschwert und immerhin Level 20 gegen ein blödes Wildschwein gnadenlos untergehe, weil ich in einer myste-

riösen Angriffskette gefangen bin, steigt bei mir unweigerlich der Drang, meine Maus an der Wand zu zerschmettern, so wie ich eigentlich das Wildschwein hätte zerschmettern müssen. In solchen Momenten beschleicht mich das Gefühl, 50 Euro in den Müll geworfen zu haben.

Matthias Koletzko

Ich habe selten so eine Wut gegen ein Spiel gehabt. Was bitte haben sich die Entwickler dabei gedacht, als sie die Tiere so programmiert haben, dass sie wie ein Maschinengewehr auf einen einschlagen und man nichts mehr machen kann?! Nicht kontern, nicht mal weglaufen. NICHTS! Jedes Mal, wenn ich bei solch einer unfairen Schei** sterbe, darf ich zwei Minuten den Ladebalken beobachten, um danach meistens gleich wieder getötet zu werden. Ich kann meine Wut gar nicht in Worte fassen, ohne herumzufluchen! Wenn das nicht bald mit einem Patch behoben wird, dann erleide ich noch einen Herzinfarkt!

Tobias Sparr

Christian schreibt in seinem Kommentar zum Gothic-3-Nachtest korrekt: »Dürfte so nicht im Laden stehen« und »Dass das Heil-Patchen von kaputten Spielen heutzutage als normal gilt, ist ein Trauerspiel.« Ich kann euch sagen, warum es als voll-

FEHLER!

kommen normal gilt und warum solche Spiele im Laden stehen: Es liegt unter anderem daran, dass Spielezeitschriften solchen Spielen, die auch nach dem ersten Patch noch mit groben Bugs behaftet sind, Bewertungen von 86 Punkten (!) geben. 86 Punkte sind eine klare Kaufempfehlung! Man kann nicht einerseits »Dürfte so nicht im Laden stehen« sagen und andererseits »Dieses Spiel sollte man kaufen«! Den Einwand »Aber das Spiel macht trotzdem Spaß« lasse ich nicht gelten. Wenn bei einem neuen Automodell alle zehn Minuten der Motor kräftig stottert, dann würde kein Automagazin für so ein Auto eine Kaufempfehlung aussprechen – egal wie viel Spaß das Fahren mit dem Flitzer während dieser zehn »guten« Minuten auch machen mag. Kaputt ist kaputt.

Marc Greis

Die Zeiten, in denen ein Spiel bei seinem Erscheinen getrost ungepatcht durchgespielt werden konnte, sind wohl nur noch Nostalgie. Die Hersteller scheinen immer noch zu wenig Geld in eine ordentliche Qualitätskontrolle zu investieren. Ich denke, dass das langfristig die Käufer abschreckt und letztendlich die Verkaufszahlen senkt. Und was lernt der PC-Spieler aus diesen Fakten? Richtig: Kaufe niemals ein Spiel bei seiner Veröffentlichung!

Martin Michael

Vielen Dank für euer tolles Abo-Extra: die Gothic-3-Karte. Ich finde jedoch, so etwas gehört nicht in eine Spielezeitschrift, sondern gleich in die Spielepackung.

Marcel Kunzmann

GOTHIC 3 BUG-VIDEO

Vielen Dank für das lustige Bug-Video zu Gothic 3. Ich halte das für eine hervorragende Art, mit dem Trend der Publisher umzugehen, Spiele immer verfrühter und fehlerhafter auf den Markt zu werfen. Ihr stellt Gothic 3 auf unterhaltsame Art bloß.

Alexander Becker

Das Bug-Video zu Gothic 3 hat durch die extrem lustigen Kommentare von Christian dafür gesorgt, dass ich vom ganzen Lachen Magenschmerzen bekommen habe. Großes Lob an euch dafür!

Benjamin Klatte

SAM & MAX

Ich habe mir grad die Demo von Sam & Max heruntergeladen und war begeistert. Eigentlich spiele ich nie Adventures, der Witz und die Logik der Rätsel haben es mir



Sam & Max: »Nicht auf Hammergrafik kommt es an, sondern auf die Intelligenz und die Liebe, die ein Entwickler in sein Spiel steckt.«

aber angetan. Nach Beenden der Demo habe ich mir das Spiel sofort gekauft und war sehr zufrieden. Wenn die zweite Episode herauskommt, werde ich bestimmt einer der ersten sein, der sie sich herunterlädt. Das beweist mal wieder, dass es nicht auf Hammergrafik ankommt, sondern auf die Intelligenz und die Liebe, die ein Entwickler in sein Spiel steckt. Ich hoffe, dass viele Leute das Spiel kaufen, damit noch weitere Episoden erscheinen.

Daniel Boston

DEFCON

»Atomkrieg spielen! Geht's noch?«, fragt Petra. Aus meiner Sicht gibt's da nur eine Antwort: Nein! Defcon mag ein gut gemachtes und optisch ansprechendes Spiel sein, mit dieser Thematik braucht es jedoch kein Mensch! Obwohl oder vielleicht gerade weil es so abstrakt ist – ich schicke Millionen Menschen in den Tod, ohne mir tatsächlich über diese Situation Gedanken machen zu müssen, weil ich weder bildhafte noch akustische Eindrücke des Szenarios geliefert bekomme. In jedem Kriegsspiel, sei es Shooter oder Strategie, erhalte ich zumindest eine Ahnung von den Schrecken eines Krieges. Es stellt meiner Meinung nach immer noch einen Unterschied dar, ob ich irgendwo in einer fiktiven Geschichte als Soldat um mein Überleben kämpfe oder ob ich, wie in Defcon, als Manager des Massenmords nur an ein paar Hebeln zu ziehen brauche, um auf einen Schlag ganze Völker auszurotten.

Hannes Vatter



Defcon: »Ich schicke Millionen in den Tod, ohne mir Gedanken machen zu müssen.«

GameStar-Fehler sind Qualitätsfehler. Unter kaum menschenwürdig zu nennenden Bedingungen in den hitzeschwülen Fehlerterminen des Münchener Untertagebaus geschürft, reifen die druckveredelten Rohpatzer 30 Jahre in Eichenholzfässern, bevor sie vom Chefredakteur persönlich mit purpurnen Seidenapplikationen bestückt und im Panzerwagen zur Heftproduktion eskortiert werden. Wenige Tage später bringen sie die Augen auch der anspruchsvollsten Leser zum Glitzern, die uns ihre Begeisterung über neu entdeckte Kleinode an brief@gamestar.de melden.

PREVIEW: ALAN WAKE

»Dass Redakteure nicht gut behandelt werden und auf engstem Raum eingesperrt leben müssen, ist ja hinlänglich bekannt«, weiß Sebastian Storz. »Doch wie klein ist die GameStar-Redaktion eigentlich, dass sich Herr Lott in der Preview zu Alan Wake bereits über die »frei befahr- und begehbaren zehn Quadratmeter Areal« freut?« Zehn Quadratmeter, somit »spielt die Handlung bestimmt im Anhänger des Lastwagens, der zu Beginn in das Auto der Hauptperson rast«, orakelt Manuel Petersen, »da dürfte die Spieldauer dann wohl auch unter eine Stunde liegen«, mutmaßt Stefan Hassel. Was uns dagegen Sorgen macht: Seit drei Tagen hat sich Gunnar in seinem zehn Quadratmeter großen, frei befahrbaren Kühlschranks eingeschlossen und ernährt sich nur von seinem Vorrat in Blattgold gewickelter Kaviar-Trüffel. Soweit natürlich alles paletti, aber er kann jeden Moment wieder herauskommen, und was dann?!

MAGAZIN: GAMESTAR INTERAKTIV

Die Sprechblasen in einem Foto sollten Sie für GameStar Interaktiv ausfüllen, bat Michael Graf und fragte: »Worauf besinnt sich der ältere Herr (Bruce Shelley) auf der linken Seite im Augenblick?« Links, so informierte uns Johannes van Balen, sei aber »da «, und dort steht auf dem Foto Heiko. »Keine Ahnung«, zuckt Johannes die Schultern, »ob Heiko schon als älterer Herr durchgeht.« Natürlich nicht. Richtig wäre »älterer Kerl« oder »älterer Bengel« gewesen. Schuld ist dennoch Michael Graf, der zwar nachweislich an einer Alt-Jung-Schwäche leidet, aber trotzdem in aller Form entschuldigend vor Ihnen buckelt, wie wir auf dem Foto rechts dokumentieren.

TEST: DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Andreas Niebauer wunderte sich über den Test zu Dark Messiah of Might & Magic von Petra Schmitz: »In der Test-Wertung hat das Spiel 9 Punkte bei der Grafik und im Leveldesign. In der Action-Liste steht aber Grafik 10 und Leveldesign 8!« Nun ist es ja so: Petra hat's nicht so mit Zahlen. Ob man ihr nun drei oder dreitausend Euro Gehalt zahlt, sie lächelt immer wie ein schnulperlutsches Honigkuchengör. Schweißausbrüche und Angstschübe beim Nachrechnen können wir ihr trotzdem nicht ersparen; nach rund vierzig Minuten Fingerzählen wird unter dem Schreibtisch die Antwort hervorgeweint: Korrekt ist die Punkteverteilung aus dem Test. Tröstend legen wir hinterher »eine Million« Schokolebkuchen (zwei) auf Petras Schreibtisch und erfreuen uns an ihrem perlenden Kinderlachen.

EXTRALEBEN: MODS

»Die Mod«, schrieb Petra Schmitz im Extraleben-Teil über Civilization 4: The Ancient Mediterranean, »liegt genau wie das Hauptspiel in fünf Sprachen vor – Deutsch, Italienisch, Französisch und Englisch.« Da stützte Martin Bürki, rechnete und kam trotz mehrmaligen Nachzählens nur auf vier Sprachen. Nun ist es ja so: Petra hat's nicht so mit Zählen. Sie habe »alle Sprachen aufgelistet, die's auf der Welt überhaupt gibt«, erklärt sie ernst, »und sogar noch eine hinzuerfunden, dieses Französisch oder so.« Nun wissen wir aus gut unterrichteter Quelle, dass es noch mindestens zwei erfundene Sprachen mehr gibt, nämlich Klingonisch und Latein, Petra also mit etwas Sorgfalt und Recherche diesen dussligen kleinen Fehler hätte vermeiden können. Doch wie jemandem bestrafen, dem man nichts wegnehmen kann, weil sie eh nicht weiß, wie viel sie vorher hatte? Natürlich durch sofortige Verbannung in Gunnars Kühlschranks, wo sie seither selig auf »zehntausend« frei befahrbaren Quadratmetern lebt.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN**SPIELETESTS****Wie wird eigentlich entschieden, welcher GameStar-Redakteur welches Spiel testet?**

Alle GameStar-Redakteure haben Genre-Spezialisierungen. Wer ein Spiel testet, hängt von dieser Spezialisierung ab, aber auch von Erfahrung mit den Vorgängern und vergleichbaren Titeln. Die Entscheidungen darüber, wer welches Spiel testet, fallen auf den wöchentlichen Redaktionskonferenzen. In den allermeisten Fällen melden sich die Redakteure freiwillig für ihre Tests.

DIRECTX10**Brauche ich eine neue Grafikkarte, um Spiele mit DirectX 10 spielen zu können?**

Ja. Sie profitieren nur dann von DirectX-10-Effekten, wenn Ihre Grafikkarte DirectX 10 auch unterstützt. Die meisten Spiele werden auf absehbare Zeit trotzdem laufen, allerdings mit DirectX 9. Um eine Aufrüstung kommen passionierte Spieler aber über kurz oder lang nicht herum.

BATTLEFIELD 2142

Ich bin etwas verwundert über den Test zu Battlefield 2142. Im Text wird mit keinem Wort erwähnt, dass es in dem Spiel Werbung gibt; und zwar aus dem Internet geladene und für den Spieler angepasste Werbung. Neben dem Datenverkehr dafür dürfte es für nicht wenige Spieler auch um Bedenken gehen, welche Daten nun genau ausgelesen werden. Trotz Werbung ist das Spiel mindestens so teuer wie Battlefield 2, obwohl es mehr oder weniger eine Neuauflage ist. Das hättet ihr im Test erwähnen müssen.

Christian Steuck

GameStar Diese Werbung gibt es derzeit noch nicht im Spiel, es sind lediglich Platzhalter für die Zukunft vorgesehen. Aber ja, stimmt: Wir hätten darauf hinweisen sollen und werden das in Zukunft auch tun.

Fabian Siegismund

TEAM-CHECK

Ich habe die seit neun Ausgaben existierende Rubrik »Team-Check« mal analysiert. In neun Ausgaben GameStar wurden im Team-Check 45 Spiele dem Redakteursurteil unterzogen. Die Höchstwertung bekamen nur Oblivion, Spellforce 2 und Prey. Das Minimum von einem Stern sahten

das Euleberg-Experiment und D&D Online ab. Die von den Redakteuren vergebene Durchschnittswertung liegt bei 2 von 3 Sternen. Action, Strategie und Abenteuer sind fast gleichmäßig repräsentiert und waren zwischen elf- und 15mal vertreten, Sportspiele dagegen nur sechsmal. Fleißigste Redakteure waren Markus Schwerdtel und Heiko Klinge, sie haben alle Spiele bewerten können. Dazu kommt Jörg Spormann, der in den drei Ausgaben seines Team-Check-Dienstes noch nicht so viele Gelegenheiten hatte, ein Spiel zu verpassen. Richtig faul waren dagegen Christian Schmidt und Petra Schmitz (liegt's am Namen?) – beide haben sieben Spiele ausgelassen. Strengster Redakteur war Mick Schnelle, der im Durchschnitt nur 1,7 Sterne verteilte. Fabian Siegismund war mit 1,8 nicht viel gnädiger. Gönnerhaft gaben sich dagegen Gunnar Lott, Michael Trier, Markus Schwerdtel und Jörg Spormann mit einer Durchschnittswertung von 2,3. Weitere Statistiken gibt's auf Anfrage. ;-)

Fabian Sobotka

MACH'S GUT!

Liebe GameStar! Ein abgefallenes Blatt kehrt nicht zum Baum zurück. Ich möchte dir diese E-Mail widmen, da du mir nach all den Jahren meines Abonnements näher gekommen bist als irgendeine Zeitschrift mit bloßen Bildern und Buchstaben. Wie man es auch bei einem guten Freund macht, der zum Beispiel in eine andere Stadt weg zieht, möchte ich mich bei dir verabschieden. Mein oberstes Fach im Regal ist jetzt komplett gefüllt mit dir – von Januar 2001 bis zur aktuellen Ausgabe Dezember 2006. Das sind insgesamt 60 Ausgaben, 60 Erinnerungen, die mich mein Leben lang begleiten werden, wie du auch mich treu begleitet hast. Leider gehen unsere Wege in verschiedene Richtungen, so dass ich leider nur noch wenig Zeit habe, mich mit der Spielewelt zu beschäftigen. Ich hoffe, du verzeihst mir diese Entscheidung. Ich werde dich auf jeden Fall öfters besuchen kommen... dann zwar in digitaler Manier auf deiner Webseite, aber so ver-



Philipp und seine GameStar-Sammlung.

lieren wir uns bestimmt nicht aus den Augen. Viele Grüße und bleib so, wie du bist!
Philipp Ruch

GameStar Lieber Philipp, danke, dass du mir all die Jahre die Treue gehalten hast! Deine Abschieds-E-Mail war rührend. Ich werde dich vermissen... aber ich freue mich, wenn wir uns online sehen! Alles Gute,

Deine GameStar

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feininger-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 Kundendienst
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 01/2007 mit DVD - ab 01.12. am Kiosk!

Großer GamePro-Relaunch: Neues Wertungssystem, neue Optik!

Titelstory: Wii kommt: Alles zum Launch von Nintendos Wunderkonsole + Megatest von Legend of Zelda: Twilight Princess.

Außerdem: Playstation 3 in Japan und USA, wir durchleuchten Hardware und Spiele.

Previews: Final Fantasy 12, Lost Planet, Alan Wake, Okami u.v.m.

Im Test: Action-Kracher Gears of War und Rainbow Six: Vegas.

