Leserbriefe

Crysis: »Ach, halt! So weit kommt's ja gar nicht, denn Crysis hört ja mittendrin auf!«

Crysis

Eure Wertung ist Müll

Als ich den Test zu Crysis sah, musste ich mir an den Kopf fassen. Wie kann dieses Spiel 94 Punkte bekommen? Ein Spiel, das auf den meisten Rechnern auf mittlerer Stufe gerade so läuft und dabei nicht mal besser aussieht als Call of Duty 4 oder Bioshock? Tut mir leid, aber eure Wertung ist totaler Müll! *Christian Wallner*

Wie gut ein Spiel auf welchem Rechner läuft, geben wir in unseren Technik-Checks an. Auf die Wertung hat der Hardware-Hunger in der Regel keinen Einfluss. Die GameStar-Grafikwertung muss berücksichtigen, wie gut das Spiel mit der optimalen Hardware aussieht. Wenn Sie persönlich Bioshock schöner finden, ziehen Sie für sich bei Crysis einfach einen Punkt bei der Grafiknote ab. Bleiben immer noch 93. *Michael Trier*

Das Ende stößt mir sauer auf

Ohne Zweifel ist die Grafik von Crysis genial (auch auf meinem schon etwas angegrauten Rechner), die Physik passt sich – ohne aufdringlich zu wirken – in das Spielgeschehen ein, und die Gegner agieren trotz einiger Detailfehler insgesamt clever. Was mir allerdings wahnsinnig sauer aufstößt, ist das viel zu offene Ende. Eine sinnvolle Erklärung hat man sich mal eben für einen zweiten und dritten Teil aufgehoben. Ich fühle mich als Spieler und ehrlicher Käufer von Crytek und EA – auf gut Deutsch – verarscht. *Michael Endres*

Wo ist das Gedächtnis?

Crysis ist ein tolles Spiel, das beste seit Jahren. Aber misst man es an dem, was versprochen wurde, enttäuscht es. Wo ist zum Beispiel das so groß angekündigte Gedächtnis der Koreaner, die sich die Vorgehensweise des Spielers merken und später je nachdem mehr oder weniger gut mit ihm zusammenarbeiten? Ach, halt! So weit kommt's ja gar nicht, denn Crysis hört ja mittendrin auf! Wie wollten die Entwickler den Gegnern dann ein Gedächtnis geben? Etwa spieleübergreifend? *Steffen Mohr*

Das Ende des PCs?

Könnte konkurrenzlos sein

Mit großem Interesse habe ich euren Artikel zur Krise der PC-Spielewelt gelesen. Mir war nicht klar, dass die Konsolen in anderen Ländern so einen Vorsprung haben. Wenn ich aber jetzt darüber nachdenke, wundert es mich kaum. Das Problem ist wohl tatsächlich, dass der PC zu kompliziert ist. Wenn ich überlege, wie oft meine Freundin Probleme mit dem System hat ... Würden sich die Hardware-Hersteller auf einen Standard einigen, Microsoft sein Windows einsteigerfreundlich gestalten und die Publisher ihre Spiele ohne Fehler veröffentlichen – ich denke, der PC wäre nahezu konkurrenzlos. Immerhin sieht ein Spiel wie Crysis auf dem PC besser aus als ein Kinofilm wie »Lissi und der wilde Kaiser«. Auf welcher Konsole gibt es das wohl? *Thorben Kerkenberg*

Ich habe die Nase voll

Ich bin 30 Jahre alt und spiele inzwischen seit etwa 20 Jahren Spiele am Computer. Ich muss leider sagen, dass ich immer mehr die Nase voll von dieser Plattform habe. Ständig steigende Hardwareanforderungen, ewig lange Installationen, Patchzwang, schlechte Umsetzungen oder Kompatibilitätsprobleme, das alles hängt mir mittlerweile zum Hals raus. Da ist es meiner Meinung nach kein Wunder, dass weltweit immer mehr Menschen die Konsolen bevorzugen und den PC links liegen lassen. *Jürgen Kleinbauer*

Zurück zum Arbeitsgerät

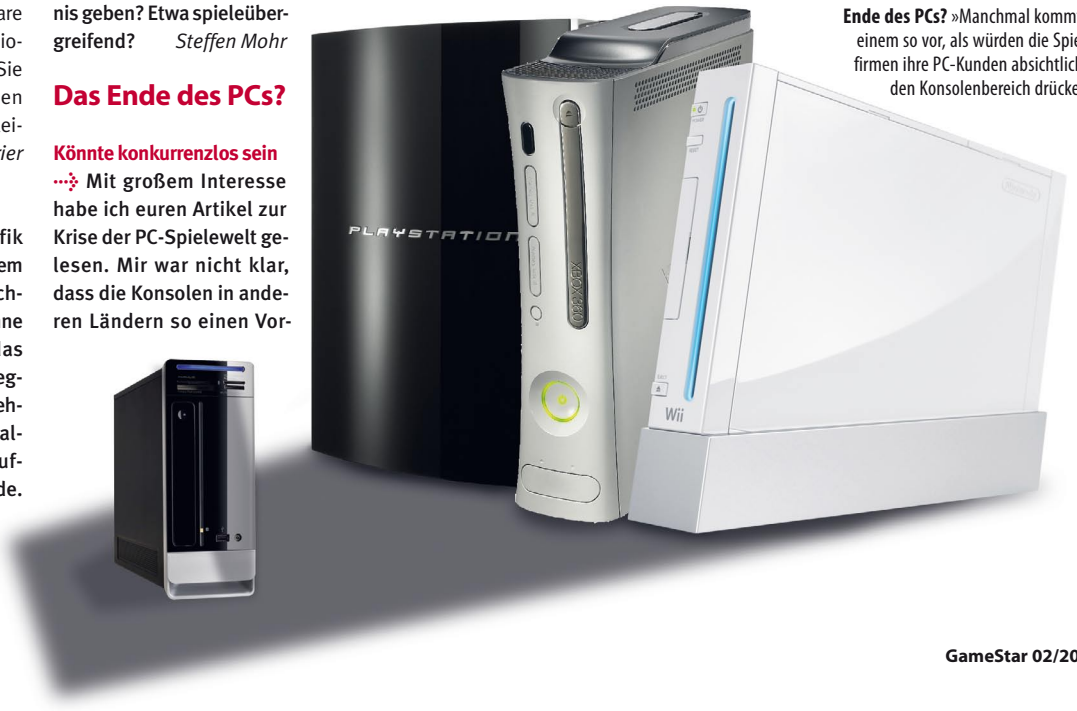
Manchmal kommt es einem so vor, als würden die Spielefirmen ihre PC-Kunden absichtlich in den Konsolenbereich drücken. Wie sonst sind die Qualitätsunterschiede bei manchen Spielen zu erklären, die für Konsole und PC umgesetzt werden? Der PC wird, so leid es einem tut, wieder zu dem werden, was er einmal war: ein Arbeitsgerät. *Olaf Ecke*

Ich wechsle vorerst nicht

Konsolen sind bis jetzt keine Alternative für den PC, die Gründe sind vielfältig: präzise Maus-Tastatur-Steuerung, bessere Grafik, Clantauglichkeit, Foren etc. Aber die Konsolen holen auf. Innovationen im Bereich Controller, Community oder Bildqualität gleichen die Unterschiede zum PC nach und nach aus. Da sich auch die Spieleindustrie darauf einstellt, wird es also irgendwann nur logisch sein, zum Spielen die Konsole zu nehmen und sich auf dem PC nur noch mit Word rumzuplagen. Ich persönlich wechsle aber nicht, bevor ich auf den Konsolen meine Shooter genauso präzise spielen kann wie auf dem PC. *Benny Glosser*

Wer zuerst kauft, ist der Dumme

Mich ärgert die kurzsichtige Verkaufspolitik der Publisher: Das sofortige Kaufen eines PC-



Ende des PCs? »Manchmal kommt es einem so vor, als würden die Spielefirmen ihre PC-Kunden absichtlich in den Konsolenbereich drücken.«

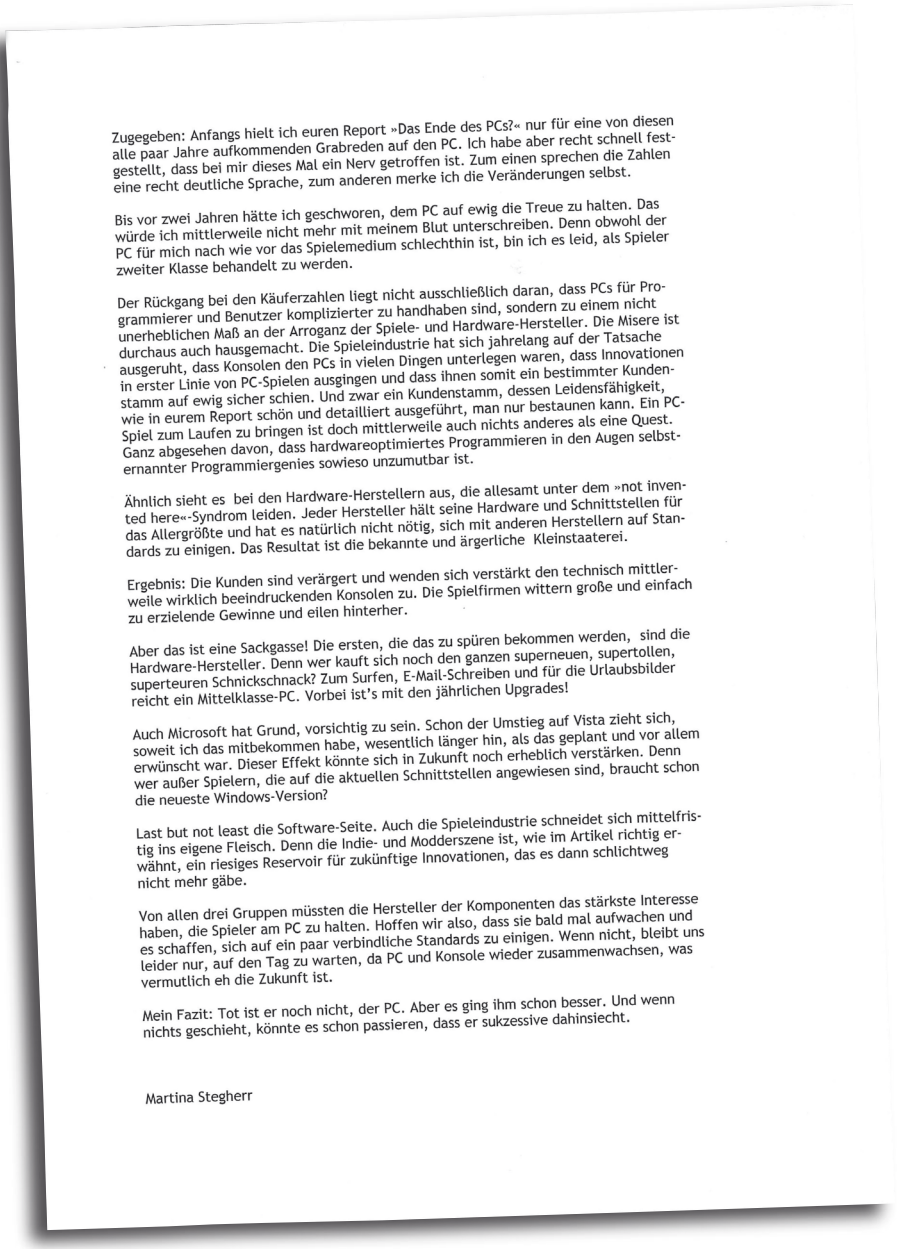
Spiels wird nicht belohnt. Zum einen sind die meisten Spiele ein halbes Jahr später bedeutend billiger, zum anderen wird man in der frischen Verkaufsversion mit Bugs und Performanceproblemen überschüttet. Warum soll man für teures Geld auch noch den Betatester für die Entwickler geben, wenn man für weniger Geld ein besseres Spielerlebnis bekommt, halt nur ein bisschen später? *Stefan Achilles*

Den Online-Markt nicht vergessen

Viele Firmen erwirtschaften mittlerweile im Internet große Gewinne, die bei der Betrachtung des PC-Spielemarktes miteinbezogen werden sollten. Erstens: Der Online-Verkauf von handelsüblichen Spielen. Download-Plattformen wie Steam, Gametap oder Gamesload sind inzwischen keine Nische mehr und werfen mit Sicherheit eine Menge Geld ab. Zweitens: Online-Rollenspiele mit monatlichen Abogebühren. Dahinter stecken mittlerweile gewaltige Summen, siehe World of Warcraft. Drittens: Casual-Plattformen. Im Internet gibt es viele Seiten, auf denen man gegen kleine Gebühr Tetris- und Bejeweled-Klone spielen kann. Das habt ihr zwar am Ende erwähnt. Aber nicht, dass damit schon jetzt eine Menge Geld gemacht wird. Der PC-Markt ist also viel größer, als mancher denkt. *Dieter Klein*

Kampf um den Fernseher

Ich und vermutlich auch viele andere, die gerne auf einem 50-Zoll-Full-HD-Fernseher hemmungslos ihrem Lieblingshobby als »Konsolero« frönen möchten, sehen sich mit erbarmungsloser Konkurrenz in Form eifersüchtiger Ehefrauen bzw. Lebensabschnittsgefährtinnen oder gar quengelnden Nachwuchses konfrontiert, die den Wohnzimmerfernseher mit allen Mitteln für das Recht auf »Deutschland sucht den Superstar«, »Grey's Anatomy«, »Desperate Housewives« u.Ä. verteidigen. Und wir Spielbegeisterten ziehen uns angesichts dieser schauderhaften Alternativen gerne an den warmen, kuscheligen PC zurück, um vor dem karg beleuchteten 22-Zoll-TFT-Monitor weiter unser bescheidenes Leben als leidenschaftliche PC-Spieler zu fristen. *Torsten Stüber*



Zugegeben: Anfangs hielt ich euren Report »Das Ende des PCs?« nur für eine von diesen alle paar Jahre aufkommenden Grabreden auf den PC. Ich habe aber recht schnell festgestellt, dass bei mir dieses Mal ein Nerv getroffen ist. Zum einen sprechen die Zahlen eine recht deutliche Sprache, zum anderen merke ich die Veränderungen selbst.

Bis vor zwei Jahren hätte ich geschworen, dem PC auf ewig die Treue zu halten. Das würde ich mittlerweile nicht mehr mit meinem Blut unterschreiben. Denn obwohl der PC für mich nach wie vor das Spielemedium schlechthin ist, bin ich es leid, als Spieler zweiter Klasse behandelt zu werden.

Der Rückgang bei den Käuferzahlen liegt nicht ausschließlich daran, dass PCs für Programmierer und Benutzer komplizierter zu handhaben sind, sondern zu einem nicht unerheblichen Maß an der Arroganz der Spiele- und Hardware-Hersteller. Die Misere ist durchaus auch hausgemacht. Die Spieleindustrie hat sich jahrelang auf der Tatsache ausgeruht, dass Konsolen den PCs in vielen Dingen unterlegen waren, dass Innovationen in erster Linie von PC-Spielen ausgingen und dass ihnen somit ein bestimmter Kundenstamm auf ewig sicher schien. Und zwar ein Kundenstamm, dessen Leidensfähigkeit, wie in eurem Report schön und detailliert ausgeführt, man nur bestaunen kann. Ein PC-Spiel zum Laufen zu bringen ist doch mittlerweile auch nichts anderes als eine Quest. Ganz abgesehen davon, dass hardwareoptimiertes Programmieren in den Augen selbsternannter Programmiergenies sowieso unzumutbar ist.

Ähnlich sieht es bei den Hardware-Herstellern aus, die allesamt unter dem »not invented here«-Syndrom leiden. Jeder Hersteller hält seine Hardware und Schnittstellen für das Allergrößte und hat es natürlich nicht nötig, sich mit anderen Herstellern auf Standards zu einigen. Das Resultat ist die bekannte und ärgerliche Kleinstaaterei.

Ergebnis: Die Kunden sind verärgert und wenden sich verstärkt den technisch mittlerweile wirklich beeindruckenden Konsolen zu. Die Spielfirmen wittern große und einfach zu erzielende Gewinne und eilen hinterher.

Aber das ist eine Sackgasse! Die ersten, die das zu spüren bekommen werden, sind die Hardware-Hersteller. Denn wer kauft sich noch den ganzen superneuen, supertollen, superteuren Schnickschnack? Zum Surfen, E-Mail-Schreiben und für die Urlaubsbilder reicht ein Mittelklasse-PC. Vorbei ist's mit den jährlichen Upgrades!

Auch Microsoft hat Grund, vorsichtig zu sein. Schon der Umstieg auf Vista zieht sich, soweit ich das mitbekommen habe, wesentlich länger hin, als das geplant und vor allem erwünscht war. Dieser Effekt könnte sich in Zukunft noch erheblich verstärken. Denn wer außer Spielern, die auf die aktuellen Schnittstellen angewiesen sind, braucht schon die neueste Windows-Version?

Last but not least die Software-Seite. Auch die Spieleindustrie schneidet sich mittelfristig ins eigene Fleisch. Denn die Indie- und Modderszene ist, wie im Artikel richtig erwähnt, ein riesiges Reservoir für zukünftige Innovationen, das es dann schlichtweg nicht mehr gäbe.

Von allen drei Gruppen müssten die Hersteller der Komponenten das stärkste Interesse haben, die Spieler am PC zu halten. Hoffen wir also, dass sie bald mal aufwachen und es schaffen, sich auf ein paar verbindliche Standards zu einigen. Wenn nicht, bleibt uns leider nur, auf den Tag zu warten, da PC und Konsole wieder zusammenwachsen, was vermutlich eh die Zukunft ist.

Mein Fazit: Tot ist er noch nicht, der PC. Aber es ging ihm schon besser. Und wenn nichts geschieht, könnte es schon passieren, dass er sukzessive dahinsiecht.

Martina Stegherr

Konsolenfeindlich?

Unfaire Vergleiche

Ich finde es echt nicht mehr toll, wie ihr in eurem Heft mit den Spielekonsolen umgeht. Ich war echt erschüttert über den Bericht zu Assassin's Creed. Egal, was über die Grafik, den Sound oder die Steuerung gesagt wurde, jedes Mal kam der Kommentar »Wird auf dem PC auf jeden Fall besser«. Ich weiß zwar, dass man mit dem Nachrüsten immer einen Vorteil gegenüber Konsolen hat, aber nicht jeder kommt in den vollen Genuss der »besseren Grafik«. Wenn ich wie ihr in einer Redaktion arbeiten würde, könnte ich auch einfach sagen, mit einem Monster-PC sieht das Spiel viel besser aus, denn dann brauch ich ja auch keinen Cent dafür zu bezahlen. Ich finde das echt nicht okay, dass ihr in euren Berichten immer den PC hochlobt und Konsolen runtermacht. *Patrick Marx*

GameStar ist ein PC-Magazin. Es versteht sich von selbst, dass wir unseren Schwerpunkt auf die Stärken des PCs legen. Was nicht bedeutet, dass wir Konsolen herunterputzen; allein ein Blick auf den Report »Das Ende des PCs?« in der letzten Ausgabe macht das deutlich. Zudem schreiben wir im Artikel zu Assassin's Creed, was wir uns für die PC-Fassung an Verbesserungen wünschen, nicht, dass auf jeden Fall alles besser wird. Zu guter Letzt: Die GameStar-Redakteure testen Spiele auf ein bis zwei Jahre alten PCs. *Christian Schmidt*

Need for Speed ProStreet

Das Flair ist fort

Ich stimme eurer Meinung zu Need for Speed: ProStreet in allen Punkten zu. Ich habe alle Teile der Reihe gespielt und muss sagen, dass ProStreet der einzige ist, der mich in jeder Hinsicht enttäuscht. Der größte Kritikpunkt ist für mich, das vom NfS-Flair nichts mehr zu spüren ist. Keine Stadt mehr zum Erforschen, keine Story, und die Steuerung – naja, die ist ja auch völlig daneben gegangen. Von NfS erwarte ich keinen Fahrsimulator! *Max Wolf*

Zum ersten Mal mit Bremse

Ihr kritisiert das neue Fahrverhalten als untypisch für die Serie?

Es entfernt sich von diesem Pur-Vollgas-Verhalten der letzten Teile, das ist wahr. Dafür sind die Rennen nun weitaus spannender, da zum ersten Mal seit langem die Bremse eine Rolle spielt. Besonders mit G25 und H-Schaltung kommt so ein irres Renngefühl auf. Klar sind manche Rennen schwerer als andere. Aber das ist in jedem Rennspiel so, da man die eine Strecke schneller beherrscht als andere. So ist der neue Teil der Serie nicht schlechter oder besser als die älteren. Er ist anders. »Schade«, sagen Vollgas-Raser, »zum Glück«, sagen etwas anspruchsvollere Rennspieler. *Matthias Hinnemann*

Unreal Tournament 3

Erklärung erwünscht

Petra hat im Video von Unreal Tournament 3 ein Kartenkonzept erwähnt, das leider nicht näher erklärt wurde. Was genau ist eine »asynchrone Map«?

Lothar Kimmeringer

Normalerweise sind Capture-the-Flag-Karten spiegelbildlich angelegt, die Areale der beiden Teams gleichen sich. In UT 3 finden sich auch Karten, in denen das nicht so ist. Das Gelände und die Vehikel der Mannschaften unterscheiden sich voneinander. Das sind asynchrone Maps. *Petra Schmitz*

Guitar Hero 3

Profimodus für Profis

Ich finde den Test zu Guitar Hero 3 gelungen, vor allem die Abwertung bei der Bedienung. Wenn ein Spiel auf einem halbwegs aktuellen Rechner nahezu unspielbar ist, gehört das abgestraft! Was ich allerdings kritisieren muss: Ihr gebt bei der Balance als negativen Punkt an, es sei auf »Profi« wahnsinnig schwer. Ich kann diese Kritik nicht verstehen. Der Profimodus heißt doch nicht umsonst Profimodus! *Jan-Christoph Knoop*

Guitar Hero 3: »Der Profimodus heißt nicht umsonst so!«

Ich verstehe mich durchaus als Guitar-Hero-Profi. Teil 3 ist aber derart schwer, dass ich einige der Lieder niemals schaffen werde, egal, wie viele Jahre ich noch übe. Die haben Passagen, die ich für nicht menschenmöglich halte. Okay, einige Youtube-Videos

GAMESTAR INTERAKTIV
»Frohes Fest!«

Weihnachten ist bekanntlich die Zeit der Besinnung, der Ruhe und des höchsten Glühweinkonsums – nicht so bei den GameStar-Redakteuren. Die müssen nämlich arbeiten, schuften und rackern noch dazu. Umso schöner, dass so viele von Ihnen an uns gedacht und die Redaktion mit Weihnachtskarten überhäuft haben. Darum hatten wir Sie nämlich in der letzten Ausgabe gebeten. Die gelungensten Einsendungen zeigen wir Ihnen hier und belohnen sie mit einem Preis. Vielen Dank an alle Teilnehmer! YCH

1

2

3

4

5

1 **»GameStar-Klänge«** (Katja Goeldner)

2 **»Weihnachts-AllStars«** (Florian Schneider)

3 **»Christi Geburt Remix«** (Stefano Döring)

4 **»Späte Bescherung«** (Patrick Nesemann)

5 **»Hoch hinaus«** (Silvio Tschörtner)

Die nächste Aufgabe

Bald ist Neujahr! Und damit beginnt das Spekulieren, Wahrsagen und Vorsätzevornehmen. Wir sind schon ganz gespannt darauf, was das neue Spielejahr bringen wird – und bitten Sie, es uns zu verraten! Und zwar, indem Sie Ihre Vision in Blei gießen und das Ergebnis für uns deuten. Natürlich brauchen wir als Beweismittel für Ihre Wahrsagekunst sowohl ein Foto als auch die Deutung als Text. Wir haben hier übrigens schon mal was zurechtgeschmolzen – ganz eindeutig der Spieleheld Altair, der 2008 zum Sturzflug auf den PC ansetzt. Die gelungensten Gießereien mit den fantasievollsten Vorhersagen schaffen es in die kommende Ausgabe.

Einsendeschluss ist der 14. Januar. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrem Namen und der vollständigen Postadresse.

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

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

beweisen, dass manche Leute »Through The Fire And Flames« tatsächlich spielen können, aber das sind keine Profis – das sind Wahnsinnige. *Fabian Siegismund*

WoW nervt

Krankmachende Omnipräsenz

Die exzessive Erwähnung von und Lobhudelei um World of Warcraft führt zu einer krankmachenden Omnipräsenz. Es nervt ungemein, wenn auf JEDER VERDAMMTEN SEITE mindestens einmal »Wie in WoW« oder »... aus World of Warcraft bekannt« steht. Dass gerade ihr trotz des offensichtlichen Unterschieds zwischen quantitativen Accounts und tatsächlicher Qualität die allgegenwärtige Präsenz von WoW weiter fördert, führt bei mir zu Unverständnis. Das kann nur zwei Gründe haben: Entweder wollt ihr WoW-Fanboys als Heftkäufer gewinnen und behalten, oder Blizzard fördert derartige positive Berichterstattung auf finanzielle Art. Beides wäre armselig und widerspricht einer freien, unabhängigen Berichterstattung.

Christian Rohn

Beides ist falsch, und mit Verlaub: Uns nerven derartige Unterstellungen. Man muss World of Warcraft nicht mögen. Aber das wichtigste Online-Rollenspiel zu ignorieren, kann sich kein Spielemedium leisten. Und logisch, dass man Vergleiche zu dem zieht, was die meisten Menschen kennen! »Schmeckt wie Hühnchen.« Ganz abgesehen davon, dass wir mit WoW durchaus kritisch ins Gericht gehen, wie im Report in der vergangenen Ausgabe. World of Warcraft ist nicht nur das populärste, sondern immer noch eines der besten Online-Rollenspiele. Einen »offensichtlichen Unterschied« zwischen Qualität und Spielerzahl zu sehen, heißt, die neun Millionen WoW-Spieler für dumm zu erklären – das ist wirklich armselig. *Christian Schmidt*

World of Warcraft: »Die exzessive Erwähnung führt zu einer krankmachenden Omnipräsenz.«

Indizierungsgefahr

Tests im Ab-18-Abo?

Petra schreibt in der Action-Kolumne, dass ihr manche Spiele nicht im Heft testet, weil sie eventuell indiziert werden. Bei den Kioskausgaben kann ich das verstehen, aber ich hab das »Ab 18«-Abonnement. Was soll das also?

Karsten Kupper

Indizierte Spiele dürfen in Deutschland nicht beworben werden, und eine Berichterstattung kann uns als Werbung ausgelegt werden. Dieses Werbeverbot ist unabhängig vom Alter. Da nützt uns leider auch die Ab-18-Ausgabe nichts. *Petra Schmitz*

GameStar

Ableger in Ungarn?

Ich habe beim Surfen im Internet eine Seite entdeckt, deren Name mir bekannt vorkam: gamestar.hu. Ist das ein Nebenprojekt von euch? Oder war da nur jemand sehr beeindruckt und hat ein Magazin gegründet, das euch als Vorbild nimmt? *Daniel Löber*

Das ist weder ein Nebenprodukt noch ein Plagiat, sondern das Spieleheft des ungarischen Zweigs unseres Verlags IDG, der weltweit Ableger in 85 Ländern besitzt. Weil GameStar in Deutschland so erfolgreich ist, wurde die Marke auch in anderen Ländern gestartet. GameStar-Hefte oder Websites gibt's in der Tschechei, der Slowakei, in Polen, Italien, China und den USA, jeweils mit einer eigenen Redaktion. Übrigens: Weil die Kollegen Artikel von uns übernehmen, kommt's schon mal vor, dass Michael Grafs Portraitfoto in China herumgeht. *Gunnar Lott*

Die aktuelle GameStar-Ausgabe unserer **ungarischen Kollegen**.

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, 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 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.

Fehler!

Der französische Prophet Nostradamus hinterließ der Nachwelt einen Schatz von vierzeiligen Gedichten, die große Katastrophen der Weltgeschichte vorhersagen. Es wundert die Experten daher nicht, dass einige der Rätselsprüche aktuellen Analysen nach auf Fehler in GameStar hindeuten.

Titelbild GameStar XL

Der weise Löwe liegt im Sterben
Senkt sein Haupt und blickt in rote Lachen
Entdeckt in ihnen keinen Abglanz seiner selbst
Zurück da starren nur Drachen

Seit der Renaissance gilt das luzide Doppelcouplet als Ankündigung des zweiten Weltkriegs, erst in jüngster Zeit weist eine Neudeutung der Präkognitionsforscher schlüssig nach: Nostradamus hat in dem um das Jahr 1556 entstandenen Verspaar einen Fehler in GameStar-Ausgabe 1/08 vorhergesehen. Auf dem Titel der XL-Ausgabe – so lässt sich aus den Zeilen herauslesen – werde eine Demo eines Spiels namens »Nostradamus« angekündigt, aber mit einem Bild aus dem Spiel »Age of Empires 3: Asian Dynasties« illustriert. Dechiffriert man die Anfangsbuchstaben der letzten Zeilen nach einer Variante des Alberti-Codes, ergibt sich der Urheber des Unheils: Michael Trier.

Video: Assassin's Creed

Eine Krähe kreist über der heiligen Stadt
Denkt Erhellung, ruft Disput
Trägt Babylon in ihren Schwingen
Unten fließt aus allen Ohren Blut

Lange Zeit stand diese Viererfolge als Ankündigung des Zweiten Weltkriegs, erst um 1999 entschlüsselten Experten die wahre Bedeutung als Vorausahnung der Talkshow »Berlin Mitte« mit Maybrit Illner. Was dann natürlich auch wieder falsch war; neuere Forschungen weisen auf das GameStar-Video zu Assassin's Creed hin. Dass Petra Schmitz darin den Helden penetrant »Altär« nennt, wo sein Name doch »Alta-ir« ausgesprochen wird, lässt sich den Zeilen drei und vier deutlich entnehmen; zudem auch der Tatsache, dass die Buchstaben aus »Petra Schmitz« alle im Text vorkommen, bis auf das »m« und das »z«.

Titelstory: Assassin's Creed

Zwei Erinnerungen an die Zeit der Zwietracht
Eine steht im Zeichen der Drei
Eine handelt nur von deren Eltern
Einer setzt sie gleich und denkt sich nichts dabei

Ganz klar: Hier geht's um den Zweiten Weltkrieg. Dachten zumindest die Zeitgenossen von Nostradamus (1503-1566). Inzwischen weiß man: Der Meister ahnte nicht nur den Hollywood-Film »Königreich des Himmel« voraus, sondern auch den falschen Bezug darauf im Assassin's-Creed-Artikel in GameStar. Der Film spielt nämlich (anders als behauptet und anders als das Spiel) nicht während des Dritten Kreuzzugs, sondern davor. Eines konnte allerdings auch der allwissende Michel de Nostredame aus Saint Rémy de Provence nicht vorhersehen: Dass in der fernen Zukunft Menschen Namen wie »Daniel Matschijewsky« tragen würden.