

Leserbriefe

Subjektivität

Meinung vor Fakten

☛ In der letzten Ausgabe fragte Michael Trier, wie relevant subjektive Ansichten in Tests seien. Die persönlichen Eindrücke eines Redakteurs finde ich sogar wichtiger als die reinen Fakten. Was euch persönlich an einem Spiel gefallen hat und was nicht, was euch auffiel, was für euch neu war und was gelangweilt hat, damit kann ich mich viel besser identifizieren als mit nackten Informationen. Eure Meinungskästen, Wertungskonferenzen und Videofazits waren für mich (neben dem Anspielen einer Demo) schon immer der entscheidende Kaufgrund. *Mark Härtl*

Die Trennung zählt

☛ Ich halte eine Trennung subjektiver und objektiver Inhalte in Tests für wichtig. Nur auf diese Weise wird es ermöglicht, sich durch Abgleich der objektiven Fakten mit eigenen persönlichen Präferenzen vorab eine Meinung zu dem Spiel zu bilden. Euer Wertungskasten ist hier zur groben Einschätzung, ob man das Spiel interessant finden könnte, eine große Hilfe. Der objektive Haupttest ermöglicht dann eine weitergehende Einordnung. Eure Testberichte empfinde ich hier meist als ausgezeichnet, da sie die Fakten in strukturierter Form nachvollziehbar darlegen. Allerdings kommt bei euch die subjektive Seite zum Teil etwas kurz. Zwar gibt es zu den wichtigeren Spielen immer einen oder mehrere Meinungskästen; die sind jedoch stets beschreibend und neigen teils dazu, die Schwächen eines Spiels überzubetonen. Zudem deckt der Meinungskasten eines Redakteurs in keiner Weise die mögliche Bandbreite von Meinungen zu dem jeweiligen Spiel ab. Hier war ich immer ein Freund eurer Teamcheck-Seite, auf der die wichtigsten Titel von allen Redakteuren, die sie gespielt hatten, nach einem nachvollziehbaren Bewertungsschema subjektiv beurteilt waren. *Sven Giraud*



Pro Evolution Soccer 2008: »Ich bezahle keine 35 Euro für eine verkorkste 2008er-Ausgabe des Spiels.«

Tests mit Herz

☛ Ich muss eurem Leser David Mitterauer zustimmen, denn genau wie er diskutiere ich mit Freunden über Neuerscheinungen, und oft bekommt man neben der eigenen Meinung noch ein paar neue Ansichten zum Spiel. Bei euch finde ich es zum Beispiel äußerst positiv, dass ihr so unterschiedliche Redakteure habt, mit denen man sich identifizieren kann. So vertraue ich oft auf Fabian, wenn er sich freut, dass viel kaputtgeht, oder ich amüsiere mich köstlich über Christians sarkastische Kommentare. Da fühle ich mich beim Kauf sicherer, als wenn man mir alle Fakten des Spieles aufzählt – das hat kein Herz. Wer dennoch die Fakten will, der bekommt sie mit einem Blick in euren Wertungskasten. *Hendrik Prochnow*

Pro Evolution Soccer 2008

Warum ruckelt das?

☛ Euer Test zu Pro Evolution Soccer 2008 ist hervorragend und deckt die Schwächen des neuesten PES-Teils gnadenlos auf. *Chris Trynoga*

Allerdings halte ich die Soundnote für zu hoch. Denn der miserable deutsche Kommentar, den ihr in der Ausgabe 12/06 noch zu Recht als »teils unsinnig« abgestraft hattet, ist nun »ordentlich« geworden, obwohl nach wie vor die gleichen schlechten Sprüche aus dem Lautsprecher hallen. Außerdem halte ich die auf der Verpackung angegebenen Systemanforderungen für eine Frechheit. Auf meinem PC, der die empfohlenen Anforderungen ohne Probleme erfüllt, hat das Spiel manchmal selbst auf niedrigsten Einstellungen so heftige Ruckler, dass das Spielen unmöglich wird. Es sollte doch nicht so schwierig sein, ein Spiel so zu programmieren, dass 22 Spieler flüssig über einen grünen Rasen laufen. *Lorenz Pyta*

Spendenkonto eröffnen!

☛ Wenn Konami klug ist, eröffnen sie ein Spendenkonto mit dem Namen »Bundesligalizenzen für PES 2009«. Da würde ich glatt 10 Euro rein tun. Aber ich bezahle keine 35 Euro für eine verkorkste 2008er-Ausgabe des Spiels. *Chris Trynoga*

Lizenzen sind nicht alles

☛ Man merkt, dass die Konkurrenz durch Pro Evolution Soccer Fifa nicht gut getan hat. Seit es Pro Evo gibt, sieht Fifa neben dem Konkurrenten jedes Mal schlecht aus. Und selbst wenn Pro Evo dieses Jahr keinen Schritt nach vorne macht, bleibt es trotzdem noch um Längen vor Fifa. Man merkt: Lizenzen sind eben nicht alles. *Daniel Golle*

Feindbilder

Der Russe war's

☛ Gerade habe ich mir das Video zum Strategiespiel Panzers: Cold War auf eurer GameStar-XL-DVD angesehen, und natürlich: Da will der Russe den Amerikaner vernichten. Auch World in Conflict ist ein wirklich interessantes Spiel, keine Frage, aber wieder überfallen die bösen Russen die USA. Und hinter dem Krieg in Call of Duty 4 steckt: ein Russe. Ich halte solche Rahmenhandlungen, in denen irgendein Volk als besonders böse bzw. auffallend aggressiv dargestellt wird, für aufhetzend und provozierend. *Qi Drucil*

❖ Gut beobachtet, Russland ist als Feindbild wieder in Mode. Ein Grund dafür mag sein, dass Populärmedien wie Spiele, Filme und Romane gesellschaftliche Grundstimmungen wiedergeben und verdichten; derzeit ist die politische Lage zwischen Russland und den USA mal wieder angespannt. Derart eindimensionale Feindbilder wie die in den genannten Beispielen haben allerdings auch einen Vorteil: Sie sind meist sehr überzeichnet und so leicht als Fiktion zu durchschauen. *Fabian Siegismund*

Mehr Sensibilität erwünscht

❖ Call of Duty 4 ist wohl einer der besten Ego-Shooter dieses Jahres. Eine so intensive und packende Atmosphäre habe ich selten erlebt. Wirklich aus den Socken gehauen haben mich aber die Intro-Sequenz (Präsidentenhinrichtung) und der Einsatz einer Atombombe. Gerade vor dem Hintergrund der aktuellen Iran-Problematik und der Kündigung des KSE-Abrüstungsvertrages seitens Russlands sollten sich die Entwickler doch mal zusammenreißen und etwas zusammen mit solchen Themen auseinandersetzen. *Sven Müller*

❖ Wir fanden die Auseinandersetzung mit dem Thema in Call of Duty vernünftig gelungen. Den Schrecken der Ermordung und der Atombombe vermittelt das Spiel gerade deshalb eindringlich, weil man als Spieler hautnah dabei ist und die Konsequenzen miterlebt. Das stimmt nachdenklicher als abstrakte Glorifizierung. *Christian Schmidt*

Professionell und objektiv

❖ Spiele, die erfolgreich mit moralischen Aufgaben aufwarten und den brutalsten Einsatz von Massenvernichtungswaffen spar-



Hellgate: London: »Ich habe eine wahre Hassliebe zu dem Spiel.«

am einsetzen, sowie eine Community (vertreten durch mediale Repräsentanten), die differenziert mit dem Thema umgeht, stärken die gesellschaftliche Akzeptanz unseres Hobbys und wirken Pauschalisierungen und Schubladendenken effektiv entgegen. Deswegen danke für solche differenzierten Kommentare wie den von Petra Schmitz im Video »Tod von oben« zu Call of Duty 4. Sie sind genau der Grund dafür, weshalb ich gerne GameStar lese. Nicht nur, weil ich sehe, dass kompetente Leute meine Interessen repräsentieren und vertreten, sondern auch, weil ich merke, dass intelligente Leute PC-Spiele spielen und auch professionell einen objektiven Blickwinkel bewahren. *Wolfgang Nickel*

Hellgate: London

Diablo ist überholt

❖ So, wir schreiben den neunten November 2007, und mein Level-28-Hüter hat soeben den letzten Boss gekillt. Fazit: Alles in allem ist eure 80er-Wertung für Hellgate berechtigt. Fast allen Punkten in eurem Test kann ich zustimmen, und ich habe eine wahre Hassliebe zu dem Spiel –

der Suchtfaktor, die unterschiedlichen Klassen und Waffen mit der Upgrade-Vielfalt machen's möglich. Schade ist nur, dass Hellgate wirklich und tatsächlich ein Diablo in 3D ist. Flagship hat dabei nicht bedacht, dass Diablo an sich veraltet und überholt ist – und Hellgate damit die gleichen Fehler wie dieses macht, die natürlich in unserer moderneren Zeit weitaus schwerer wiegen. Spaßig, aber viel Potenzial verschenkt! *Jan Euteneuer*

Appetit auf mehr

❖ Ich habe mir Hellgate: London sofort zugelegt und kann eurer Bewertung nur zustimmen. Das Spiel kombiniert Action- und Rollenspiel-Elemente gut und motiviert dank Sammeltrieb. Auf langer Strecke wirkt das Spiel aber sehr trist. Bei euch genannte Bugs sind auch bei mir häufiger aufgetaucht. Ich hoffe, die Entwickler nehmen sich das zu Herzen und reichen schnell Patches und abwechslungsreichere Levels und Quests nach. Das Potenzial ist da, zumal ich Appetit auf mehr bekommen habe. *Franziskus Stapel*

The Witcher

Atmosphärischstes Rollenspiel

❖ Als langjähriger Abonnent eurer Zeitschrift war ich bisher immer voll zufrieden mit den Tests. Bei The Witcher habt ihr jedoch den Vogel abgeschossen: Gerade mal 73 Punkte gebt ihr für das wohl atmosphärischste Rollenspiel der vergangenen fünf Jahre? Ein Spiel, das vor Storytiefe, Quest-Vielfalt, taktischer Kampftiefe, glaubwürdiger Charaktere und spannender Hintergrundstory nur so strotzt? Okay, das Spiel mag nicht perfekt sein



Call of Duty 4: »Solche Rahmenhandlungen sind aufhetzend und provozierend.«

Fehler!

Sonntagabends am Verhörtisch, wenn die von Lesern an brief@gamestar.de gemeldeten Fehler bearbeitet werden, beginnt in der GameStar-Redaktion die Suche nach den Schuldigen. Wer hat gepatzt, auf wen zeigt der Finger? Nach all den Jahren blättert zufällig einer der Strafverfolger im Impressum von GameStar, stutzt, traut seinen Augen kaum, denn dort steht die Antwort klipp und klar: »Chefredakteur: Gunnar Lott (verantwortlich)!« Ab da war alles ganz einfach.

Test: Team Fortress 2

»Neun klasse Jungs« stand über dem Charakterkasten im Test zu **Team Fortress 2**, aber Andreas Matheis kam (wie viele andere Leser) beim Nachzählen nur auf acht. »Ist der fehlende Junge, der Soldat, etwa nicht klasse?«, fragt er. Emsig rekonstruieren die Artikelautorin Petra Schmitz und die Layouterin Sigrun Rüb, wie Gunnar spätnachts ins Layoutzimmer eingebrochen sein muss, um den Kasten »wahrscheinlich aus Versehen« (Schmitz) umzubauen. »Vermutlich seilte er sich vom Dach ab, schnitt sich dann durch die Glasscheibe des Außenfensters«, erklärt Rüb das Vorgehen des GameStar-Chefredakteurs. Obwohl Lotts Motiv für die beiden rätselhaft bleibt, besteht an seiner Schuld kein Zweifel.

DVD-Einleger

Auf dem Rücken des **DVD-Einlegers** steht monatlich die GameStar-Vollversion ausgedruckt; letzte Ausgabe war's angeblich Call of Duty 4. Eigentlich sollte dort Restricted Area stehen, das wäre nämlich korrekt gewesen. Doch muss Gunnar wohl mit einem selbstprogrammierten Virus die Redaktionscomputer so manipuliert haben, dass die den Text unwiderruflich austauschten, fanden die DVD-Abteilung und das Layout gemeinsam heraus. »Durch ein vertracktes System von Spiegeln gaukelte Gunnar uns bei den Korrekturdurchgängen vor, auf dem Einleger stünde noch die richtige Vollversion«, entlarvt DVD-Mann Alexander Beck die Methoden des GameStar-Chefs. »Warum er sowas macht, ist mir schleierhaft«, so Beck weiter, »ich weiß nur: er war's.«

Video: Test-Check

Der Designer Benoît Sokal sei ein Franzose, behauptet Heiko Klinge im **Test-Check-Video** zum Adventure Sinking Island. Falsch, korrigiert Marcus Obando Amendt: »Der Mann ist Belgier!« Er könne sich seinen Ausrutscher nicht erklären, rätselt Heiko; der Verdacht liege nahe, dass er vor dem Vertonen des Videos einer Gehirnwäsche durch Gunnar unterzogen worden sei. »Er hat mir wahrscheinlich ein exotisches Kaktusgift in den Kaffee gemischt, mich dann in seinem Kellerlabor hypnotisiert«, löst Heiko nachvollziehbar das Puzzle. Über einen implantierten Hirnsender steuerte der Chefredakteur dann das Sprachzentrum seines Mitarbeiters fern. »Er wird wohl seine Gründe gehabt haben«, zerbricht sich ein sichtlich aufgewühlter Klinge den Kopf, »aber das Wichtigste ist jetzt, dass Gunnar wie ein Mann reagiert und seine Verantwortung erkennt. Man muss zu seinen Fehlern stehen.«

und hat sicher die eine oder andere ungeschliffene Kante, aber seit dem ersten Patch funktioniert The Witcher reibungslos. Ach ja, das bugverseuchte Gothic 3, das in seiner Urfassung nahezu unspielbar ist, habt ihr mit 87 Punkten bewertet – nur mal zum Vergleich. *Hans-Martin Holweger*

❖ The Witcher hat wegen seiner Bugs Wertungspunkte eingebüßt, genau wie damals Gothic 3. Den größeren Abschlag gibt's aber für Fehler beim Spieldesign. Dem Spiel fehlen Abwechslung, Logik und viel Feinschliff. Wenn Patches Probleme ausbessern, überprüfen wir auch unsere Wer-

tung – so wie in dieser Ausgabe geschehen. *Christian Schmidt*

Nur für Erwachsene?

Junge Spieler ausgeschlossen
 ❖ Mir fällt auf, dass die meisten aktuellen Superknaller wie Crysis, Call of Duty 4, Timeshift, The Wit-

cher oder auch Hellgate: London keine Jugendfreigabe von der USK bekommen. Der Grund dafür liegt meiner Meinung nach daran, dass Spiele immer realistischer aussehen. Ich hoffe, dass die Entwickler bald merken, dass auch jüngere Menschen Interesse an guten Spielen haben! Ansonsten ist das

GAMESTAR INTERAKTIV Helden des Alltags

Viele von Ihnen haben das Glück, einen waschechten Spielehelden im Haus zu haben. Zumindest diejenigen, die sich den Kerl selbst gebastelt haben. Letzten Monat haben wir Sie, einen Alltagsge-

genstand in einen Helden aus einem Spiel zu verwandeln. Die originellsten Einsendungen zeigen wir Ihnen hier und belohnen sie mit einem Preis. Danke an alle, die mitgemacht haben! **CS**



- 1 »Indiana Jones« (Sina Rücker)
- 2 »Simon the Saucerer« (Attila Möhl)
- 3 »Saurons Frühstück« (Patrick Neugebauer)
- 4 »Medieval-Man« (Lorenzo Madde)
- 5 »Jacke Carver« (Gerald Peterseil)
- 6 »Test-Man« (Mike Menke)
- 7 »Streichholzschatel-Pyro« (Valentin Metzner)
- 8 »Alarm für WC 11 – Die Klo-Polizei« (Claude Thielen)
- 9 »Das Rayman-Bunny« (Dominik Sahn)

Die nächste Aufgabe

Es wird wieder Weihnachten! Und die GameStar-Crew würde sich freuen, wenn Sie ihr eine Weihnachtskarte schicken. Ja, Sie! Und zwar nicht irgendeine Karte, sondern eine selbst gemachte. Gemalt, gebastelt, geschrieben, wie auch immer. So wie das laienhaft, aber nicht untalentiert hingeschulderte Beispiel von uns da rechts. Schicken Sie uns originelle Grüße! Die gelungensten Karten drucken wir in der kommenden Ausgabe ab.



Einsendeschluss ist der 10. Dezember. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrem Namen und der vollständigen Postadresse.

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

Oder per E-Mail an:
 interaktiv@gamestar.de
 Betreff: »Frohe Weihnachten!«

Hobby Spielen am PC in naher Zukunft nur noch für Erwachsene zugänglich. *Martin Hutzelmeier*

❖ Der Trend zum Realismus ist unübersehbar, und weil's vor allem in Actionspielen in erster Linie ums Schießen auf Menschen geht, ist die folgerichtige Konsequenz: nur für Erwachsene. Jugendlichen geht so der Zugang zu ganzen Genres verloren. Auf PC-Spielen müssen sie trotzdem nicht verzichten. Nach wie vor bekommt der überwiegende Teil aller Spiele eine Freigabe ab 12 Jahren oder darunter, inklusive praktisch alle Sport-, Strategie- und Adventure-Spiele. *Heiko Klinge*

Herr der Ringe Online

Es hat sich einiges verändert!

❖ Ich lese nun schon seit Jahren euer Magazin und bin immer wieder begeistert von euren kritischen, aber dennoch fairen Bewertungen. Umso enttäuscht bin ich über euer Schweigen über Herr der Ringe Online. Ich hatte gehofft, dass World of Warcraft endlich von seinem Thron verdrängt wird. Leider war dies nicht der Fall. Ich muss zugeben, vor ein paar Monaten hätte ich Herr der Ringe Online wahrscheinlich auch nicht mehr Punkte gegeben als ihr, aber mittlerweile hat sich einiges verändert. Bitte überprüft dieses Ergebnis noch einmal.

Christian Schenner

❖ Machen wir – für nächste Ausgabe ist ein Kontrollbesuch zu Herr der Ringe Online eingeplant, bei dem wir Buch 11 und alle Veränderungen davor unter die Lupe nehmen. *Daniel Matschijewsky*

Anzeigen-Ärger

Wie ein Katalog

❖ Ich bin gerne GameStar-Leser, doch eure letzte Ausgabe hat mich sehr wütend gemacht. Jede dritte Seite in eurer Zeitschrift war Werbung! Ich kauf mir doch nicht die GameStar, um einen Katalog zu lesen, sondern um etwas über die Qualität von Spielen zu erfahren. *Edwin Foro*

❖ Wir könnten den Ärger verstehen, wenn die Anzeigenseiten auf Kosten der Redaktionsseiten gehen würden. Das tun sie aber nicht. Das Anzeigenverhältnis liegt in GameStar seit jeher stabil bei

rund einem Drittel der Gesamtseiten. Das ist im Zeitschriftenmarkt sogar eher wenig; bis zu 50% sind üblich. Anzeigen gehören zu den normalen Einnahmequellen jedes Magazins und sorgen dafür, dass der Heftpreis nicht stark steigen muss. Und im Zweifel sind sie schnell überblättert. *Michael Trier*

Bitte warten

Ein gewisses Maß an Neid

❖ Assassin's Creed kommt im November 2007 – oder auch nicht. Es ist mal wieder das leidige Thema: Man wartet und freut sich monatelang auf ein augenscheinlich grandioses Spiel. Und dann? Kommt die Nachricht vom Entwickler, dass die PC-Nutzer noch bis Ende Februar warten dürfen, während sich die Konsoleros pünktlich zum angegebenen Termin an einem herrlichen Spielerlebnis ergötzen dürfen! Es mag ein gewisses Maß an Neid aus mir sprechen, aber ich sehe diese Politik nicht ein. Zumal PC-Spieler zusehends zu Beta-Testern degradiert werden. *Sandro Hiermayer*

❖ Der PC leidet seit geraumer Zeit unter solchen Verschiebungen und anderen Benachteiligungen. Woran das liegt, analysieren wir in dieser Ausgabe ausführlich ab Seite 140. Assassin's Creed ist ein Beispiel dafür, dass solche Verschiebungen auch ihr Gutes haben können, wenn die Hersteller die Zeit nutzen: Auf den Konsolen haben sich Schwächen des Spiels herausgestellt, die für den PC hoffentlich noch ausgemerzt werden! *Christian Schmidt*

Kostenlose Spiele

Anarchy Online vergessen

❖ Als langjähriger und interessierter Leser eures Magazins war ich umso erstaunter, im aktuellen Heft den Bericht über kostenlose Spiele zu lesen und dabei festzustellen, dass ihr nicht ein Wort über Anarchy Online verloren habt. Der Hersteller Funcom bietet das ursprüngliche Spiel ohne Erweiterungen seit ca. drei Jahren gänzlich kostenlos an. Diese Aktion ist zwar jederzeit zeitlich begrenzt, wird aber vermutlich auch in diesem Jahr wieder um ein weiteres Jahr verlängert. *Mika Thiele*

❖ Dass es Anarchy Online seit einigen Jahren kostenlos gibt, ist



Assassin's Creed: »Nun dürfen PC-Spieler bis Ende Februar warten!«

nach wie vor großartig für SciFi-Rollenspieler. Aber im Report ging es um ein anderes Thema; nämlich um Spiele, deren Geschäftsmodell es ist, ihren Kunden durch den Verkauf von Gegenständen und Spielvorteilen Geld abzuknöpfen. Spieler von Anarchy Online müssen zahlen, wenn sie die offiziellen Addons nutzen wollen, was in diese Richtung geht. Aber das Grundspiel ist komplett frei, inklusive aller Spielelemente. *Petra Schmitz*

Abschied

Tschüss Spori, Walter, Uwe!

❖ Mit Erschrecken musste ich heute lesen, dass drei eurer Kollegen verabschiedet werden. Mit dabei auch der Lustigste von allen – Jörg »Spori« Spormann. Ein großer Verlust, wie ich finde, vor allem für »Die Redaktion«. Ich wünsche allen dreien alles Gute!

Tobias Auth

Spielesucht

Danke für die Aufklärung!

❖ Ich kam eben ins Wohnzimmer zu meinen Eltern. Die guckten ge-

rade die Abendschau des Bayerischen Rundfunks, als plötzlich ein Beitrag zum Thema »Spielesucht« angekündigt wurde. Mir schwante ein Hetzbericht im Stil von Panorama oder Frontal, aber meine Vorahnung wurde NICHT bestätigt. Stattdessen kam ein gut recherchierter, leicht verständlicher Bericht. Meine Eltern, die von Computerspielen wenig Ahnung haben, haben sofort alle wichtigen Fakten begriffen. Doch der Höhepunkt war der Auftritt von Michael Trier, der den Zuschauern eine objektive Meinung darlegen konnte. Am Ende waren meine Eltern (und sogar ich) besser informiert. Danke, Michael, für die tolle Aufklärung! *Tobias Herrmann*

❖ Danke für das Lob! Wir arbeiten immer gerne mit den entsprechenden Redaktionen zu solchen Themen zusammen. Das Tolle ist: Sowohl private als auch öffentlich-rechtliche Sender begreifen zunehmend, dass wir keine Lobby-Propaganda machen, sondern als Experten differenzierte Positionen vertreten. Sie suchen daher häufiger Rat bei uns. *Michael Trier*

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-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.