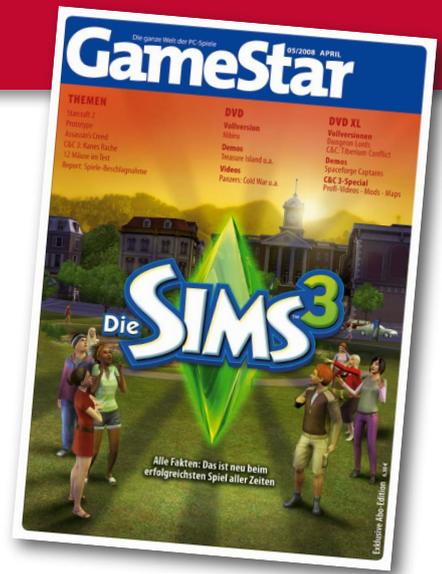


Leserbriefe



Lost: »Gut, man kann sich drüber streiten, ob das nun fair ist oder nicht. Aber jeder Lost-Fan hätte gewusst, was passieren wird.«

Lost

Fans wissen das!

☛ Ich bin schon lange Fan von eurer Zeitschrift, aber eine kleine Kritik zur aktuellen Ausgabe habe ich doch. Daniel Matschijewsky ärgert sich im Test zu Lost darüber, dass der Computer vorschlägt, im Bunker die Nummer 77 einzugeben, woraufhin die Station explodiert und den Spieler tötet. Gut, man kann sich drüber streiten, ob das nun fair ist oder nicht. Aber jeder Lost-Fan

(was Daniel wohl mit einschließt) hätte gewusst, dass der Bunker hochgeht, wenn man diese Zahl eintippt! Florian Berger

☚ Stimmt – als Fan weiß man aber auch, dass der Bunker nicht sofort explodiert. Sonst hätte es Locke in der elften Folge der dritten Staffel wohl kaum aus dem Gebäude geschafft. Davon abgesehen: Muss so ein Spielelement wirklich sein? Ob Fan oder nicht, jeder probiert das Eintippen beim ersten Mal aus und stirbt unwei-

gerlich. Das ist weder witzig noch spannend, sondern einfach nur nervig. Daniel Matschijewsky

GamesCon in Köln

Wir haben die GC groß gemacht!

☛ Als ich die Kolumne »Ver-Messen« von Christian Schmidt las, rollten sich mir die Zehennägel hoch. Die GamesCon soll nach ihrem Umzug nach Köln also nach und nach zur Fachmesse werden. Unter den Gästen dann nur noch »TV-freundliches« Publikum. Ich hab schon vieles gesehen, unter anderem den Fall der ECTS in London und die Minimalisierung der E3 in Los Angeles. Aber das, was da in Köln passieren soll, schlägt dem Fass den Boden aus! Man will uns Hardcore-Fans außen vor lassen, die wir die Games Convention in Leipzig groß gemacht haben! Ich bin gespannt, wie lange sich die GamesCon halten wird. Ich tippe, dass die Messe in rund vier Jahren schon nicht mehr existiert. Tobias Herrmann

☚ Ruhig Blut – noch gibt's die Messe ja nicht, noch kann keiner sagen, in welche Richtung sie sich entwickelt. Wir hoffen nach wie

vor, dass die Hardcore-Spieler in Köln so willkommen sein werden wie in Leipzig. Christian Schmidt

Abschussliste Index

Falscher Vergleich

☛ Im ersten Absatz des Reports »Abschussliste Index?« schreibt ihr: »[Condemned] gilt damit als verboten, genau wie etwa Hitlers Hetzschrift »Mein Kampf«. Das ist falsch. Es gibt kein solches Verbot in Deutschland.

Das Copyright für »Mein Kampf« ging nach dem zweiten Weltkrieg an den Freistaat Bayern, und dieser geht im Rahmen des Urheberrechts (!) gegen Nachdrucke und Kopien vor.

Es ist schade, dass der Irrglaube, »Mein Kampf« wäre verboten, nicht auszurotten ist. Eine offene Auseinandersetzung mit diesem Machwerk würde diesem Buch eine Menge von seiner Mystik nehmen. Daniel Bleher

☚ Daniel hat recht. In jeder Beziehung. Fabian Siegmund

Race Driver Grid

Ist die Nordschleife drin?

☛ Heikos Preview zu Race Driver Grid hat mir nach dem Reifall ProStreet (das erste Need for Speed, das mir nicht gefiel, und ich habe alle gespielt) wieder Hunger auf ein Rennspiel gemacht. Aber eine Kleinigkeit hat er im Unklaren gelassen. Heiko schreibt vom »Nürburgring«, ohne zu erwähnen, ob die fahrerisch extrem einfache Grand-Prix-Strecke gemeint ist oder das Obersahnestückchen Nordschleife enthalten sein wird. Darauf warte ich seit GP Legends! Martin Schlupp

☚ Der Nürburgring in Race Driver Grid beschränkt sich tatsäch-



Games Convention: »Das schlägt dem Fass den Boden aus: Man will uns Hardcore-Fans außen vor lassen!«

Es liegt ein Hauch von Retro in der Luft. Hirnerweichende Fernsehsendungen leben es vor, Modehäuser ahmen es nach, und bevor man sich's versieht, ist man umgeben von braun-orange-schwarzen Spiralmustern, die nur einem kranken Geist oder einem Drogenraum erreichbar sein können. Selbst wenn man sein Radio anschaltet, erschallen entweder Hits, die längst hätte vergessen werden, oder aber Aufgüsse von Hits, die man schon längst hätte vergessen sollen. Sie nennen das »Remix«.

Nichts Gutes findet sich in der aufkeimenden Retrowelle: Die 70er brachten uns kackbraune Tapeten, die 80er VoKuHiLa und Modern Talking, die 90er solch unvergessene Musikrichtungen wie Eurodance oder Happy Hardcore. Was man da, ganz nebenbei bemerkt, mit gut klingendem Namen zu kaschieren versucht, ist der kommerzielle Erfolg der Unmusikalität.

Ja, es ist wohl klar geworden, dass ich ein Retro-Gegner bin. Denn das Gute an der vergangenen Zeit ist, dass sie vergangen ist. Man sollte tote Dinge in Ruhe modern lassen und sie nicht gebracht hat. Aus und vorbei!

So denke ich - oder dachte, denn es ist etwas passiert, was mich in meinen Grundfesten erschütter hat. Ich stand nichtsahnend in einem Presseladen und hielt die neue GameStar XL in der Hand. In mir breitete sich das bekannte Gefühl aus, dass die Welt wieder in Ordnung sei, da erhaschte etwas meine Aufmerksamkeit. Es war eine blau-bunte Papptasche, die meine Freundin in den Händen hielt. Nicht, dass ich an sowas glaube, aber irgendwer hat sich an diesem Tag gegen mich verschworen. Unschuldlich lächelte sie mich an und fragte mit der Unverfänglichkeit, die nur Frauen an den Tag legen können: »Schatz, was ist denn das hier?« Nun musste ich mir die Papptüte angucken und stellte fest, dass es das GameStar-XXL-Paket war. Und zu allem Überfluss mit einem Extrateil »Retrosplele«.

Gerade wollte ich das Paket mit einem müden Lächeln wieder weglegen, da blinkte in meinem Augenwinkel ein Spielname auf: Stonekeep. Von dem Moment an wurde mir klar, dass nun nichts mehr so sein würde wie vorher. Weitere bekannte Namen aus meiner Vergangenheit tauchten auf und schlugen Korridore der Erinnerung.

Ich kaufte das Paket. Und las innerhalb der ersten paar Minuten das Retro-Heftchen durch. Viele Namen kamen mir wieder in den Sinn. KKnD - war das nicht das Spiel, wo... ach ja - und hier Wing Commander. Mir fiel wieder ein, wie ich neben meinem Klassenkameraden sitze und wir gebannt das frisch gekaufte und extrem teure CD-Laufwerk dabei beobachten, wie es die CD von Rebel Assault einzieht und uns etwas völlig Neues schenkt. Oder wie ich Nächte im Keller eines Freundes verbringe, indem wir Agenten mit Cyberimplantaten ausstatten, nur um unsere Firma dann »Cooper Team« zu nennen. Fast zärtlich taucht das Bild meiner ersten Netzwerkkarte in meinem Kopf auf, und auch die unmenschlichen Anstrengungen, die wir unternommen haben, um mit dem Duke auf die Jagd aufeinander zu gehen.

Nun sitze ich hier und schwelge in Spiele-Erinnerungen. Vielleicht ist etwas Retro doch nicht das Schlechteste... obwohl mich meine Freundin nicht mehr erst nimmt. Während sie dem Release-Termin von Spore entgegenfiebert, kriege ich beim Anblick eines braun-grünen Pixelbreis feuchte Augen und stammele verständliche Dinge über »Mystique-Patch für Lara« oder zitiere »Alles eine Frage der Spezialisierung«...

In diesem Sinne: Vielen Dank, GameStar! Vieles hätte ich schon wieder vergessen, hättet ihr es nicht aufgefrischt. Als Leser seit der ersten Ausgabe möchte ich euch darüber hinaus noch nachträglich gratulieren. Macht weiter so und behaltet euren Humor!

Grüße aus der Vergangenheit,
Krischan (Christian Duwe)

lich nur auf den Grand-Prix-Kurs. Aber es gibt Alternativen in anderen Programmen: Engagierte Fans haben zum Beispiel für das Rennspiel rFactor eine hervorragende Nordschleife-Mod gebaut (www.rf-nordschleife.de). Außerdem steht die »Grüne Hölle« im Mittel-

punkt der nächsten Simbin-Simulation GTR Evolution, die voraussichtlich im Spätsommer 2008 erscheinen soll. Die Entwickler versprechen dabei einen besonders detailgetreuen Nachbau der Nordschleife. *Heiko Klinge*

Martin Deppe

Toller Gastauftritt

❖ Als ich die neue Ausgabe der GameStar in meinem Briefkasten fand, musste ich mir beim Test des Siedler-Addons erstmal die Augen reiben. Das Bild im Kasten des Testers sprang mir sofort ins Auge. Martin Deppe? Das ist Martin Deppe! Ich konnte mir einen ersten Jubelschrei nicht verkneifen, war und ist Martin Deppe doch noch immer mein absoluter Lieblingsredakteur. Leider kam dann die Ernüchterung, dass es sich nur um einen »Gastauftritt« gehandelt hat. Den hat Martin aber in gewohnt hervorragender Manier absolviert. Es ist schön, mal wieder was von den »alten Hasen« zu lesen. Und auch wenn ihr meiner Bitte um ei-

Fehler!

Der schnelle Lauf hatte ihr eine Haarsträhne ins Gesicht geweht. Ungeduldig strich sie die blonde Locke von ihrer Wange und griff nach seiner Hand: »Sag schnell, hast du Nachricht für mich? Wurden neue Fehler an brief@gamestar.de gemeldet?« Mit zart geöffneten Lippen sog sie jedes seiner Worte auf. Hinter ihr leuchteten die Berge.

Kontrollbesuch: Two Worlds

Zorn funkelte in ihren Augen, als sie ihm vor der Mooshütte entgegentrat. »Philipp, du Schuft, du Schwindler!«, fauchte sie. »Hast du gedacht, ich würde die Wahrheit nicht herausfinden? Ich habe im Geißenwirt mit Heinz gesprochen, er hat mir alles gesagt! Die Groms sind nicht die Ork-Variante von Two Worlds, es gibt im Spiel sehr wohl Orks, ich weiß es nun! Gott sei Dank, dass Vater das nicht mehr erleben muss!« Dubberke schwieg; der Wind zerrte an seinem Bart. So standen sie lange Aug in Aug. Von Weitem erscholl der klagende Ton des Alphorns.

Test: 18 Wheels of Steel: Long Haul

Ein Lächeln umspielte ihre Lippen, als sie sich an ihn schmiegte. »Ich habe dein kleines Geheimnis erraten«, flüsterte sie und legte den Finger auf die Lippen: »Schhhh! Sei beruhigt, bei mir ist es wohlbehütet.« Mit keckem Blick sah sie zu ihm auf. »Alle hast du genarrt mit deiner Geschichte von 18 Wheels of Steel: Long Haul, wie du darin zum ersten Mal durch Mexiko gefahren bist. Aber mich nicht! Unten beim Brunnen hat's mir Alice bestätigt: Du warst schon 2004 in Mexiko, mit 18 Wheels of Steel: Voll aufs Gas.« Sie lachte leise. »Ein Schelm bist du, Heiko, ein Gauner!« Klinge legte den Arm um sie und zog sie fest an sich. Mondlicht schien durch die Wipfel der Fichten.

Preview: Mirror's Edge

Tränen flossen über ihre geröteten Wangen. In ihrer zitternden Stimme rangen Stolz und Enttäuschung miteinander. »Dass du mich so sehen musst!«, rief sie schließlich, »ausgerechnet du, dem ich mein Vertrauen schenkte! Dem ich jedes Wort glaubte, als du mir hinter dem Stall verstohlen das Bild von Mirror's Edge zeigtest und schworst, darauf sei ein Kran zu sehen. Und ich dumme Ziege hab's in mein Herz geschlossen und jede Nacht vorm Einschlafen daran gedacht!« Ihre Augen füllten sich mit frischen Tränen. »Und jetzt grade in der Beichte erzähl ich's dem Pastor Schmalzbauer, und da zieht er die Stirn in Falten und brummt, er kenne das Bild, und der Kran sei in Wirklichkeit ein Rohr. Heiko, mein Herz ist gebrochen!« Plötzlich fühlte sie Klinges starke Hand auf ihrer Wange; sanft wischte sein Daumen die Tränen von ihren Lidern. Mit einem Seufzer sank sie in seine Umarmung. Über ihnen zog ein Adler seine Kreise.

ne sofortige (Wieder-)Verpflichtung dieses hervorragenden Redakteurs sicher nicht nachkommen könnt, so möchte ich zumindest zum Ausdruck bringen, dass solche Gastauftritte eine richtig gute Idee sind. *Sascha Schlotter*



Race Driver Grid: »Wird das Obersahnstückchen Nordschleife enthalten sein?«

❖ Wenn es sich anbietet, arbeiten wir gern mit den alten Hasen zusammen. Sie haben's sicher schon gesehen – in dieser Ausgabe testet Martin Europa Universalis: Rome für uns. *Michael Trier*

Worldshift

Verpixelte Screenshots

❖ In eurer Preview zu Worldshift sind die Screenshots sehr verpixelnt. Hattet ihr keine besseren Bilder? *Pascal Scheidegger*

❖ Das war ein Fehler. Ein technischer Patzer, um genau zu sein:

Bei der Umwandlung der Rohdaten für die Druckerei sind die Screenshots von Worldshift verpixelnt. Wir haben's in der Redaktion nicht mehr rechtzeitig gemerkt.

Sigrun Rüb

Berufskrankheit

Kann das Testerhirn abschalten?

❖ Ich habe eine Frage an eure Spieletester: Könnt ihr Spiele eigentlich noch wie ein »normaler« Spieler genießen? Wird man als Tester nicht automatisch analytisch, wenn man ein Spiel spielt? Denkt man dann nicht zu oft an die

Patzer: »Ah, das hier hätte man aber noch besser machen können, und das da passt auch nicht so ganz«? Könnt ihr das objektive Denken einfach abschalten, wenn ihr privat spielt? *Nicolas Schulze*

❖ Natürlich lässt sich beim privaten Spielen derartiges Denken kaum vermeiden, zumindest in den ersten Minuten. Aber wenn das Programm sonst fesselt, sehe ich über Kinderkrankheiten oder kleinere Patzer gerne hinweg und genieße einfach nur. Und logisch: Auf meinen Heimrechner kommt eh nur gutes Zeug! *Petra Schmitz*

GameStar hilft

Welches Spiel ist gemeint?

❖ Ich bin Mitglied in einem Forum für Fans von alten Spielen, und es entstand dort eine lebhaftige Diskussion, die bisher noch nicht geklärt wurde. Deshalb ersuche ich um eure Hilfe. Im Spiel **MAG** erscheint für das Jahr 1989 der Hinweis, dass das erste CD-ROM-Spiel für den PC erschienen sei. Aber wir haben es trotz intensiver Recherche noch nicht geschafft, herauszubekommen, welches Spiel da gemeint sein könnte. Ich hoffe sehr, dass ihr



GAMESTAR INTERAKTIV

»Spiele-Award«

Wenn wir nicht schon so eine besonders hübsche Trophäe für unseren GameStars-Award hätten (siehe S. 136) – wir würden glatt eine von Ihnen nehmen! Danke für all die Einsendungen von Award-

Designs und Bastelarbeiten; die drei verleihungswürdigsten Auszeichnungen präsentieren wir Ihnen hier und belohnen die kreativen Designer natürlich wie immer mit einem Preis. **CS**



1 Lukas Schmid 2 Christian Geibig 3 Katja Goeldner 4 Richard Gaus

Die nächste Aufgabe

Zugegeben, Sie und wir erkennen die meisten Spiele auf den ersten Screenshot. Doch wie sieht's mit nachgestellten Szenen wie unserem Beispielbild rechts aus: Wissen Sie, welches Spiel hier gemeint ist? Na? – Wie, zu einfach?! Dann schicken Sie uns doch eine richtige Kopfnuss! Stellen Sie Ihr Lieblingsspiel möglichst kreativ und rätselhaft auf einem Foto nach – und lassen Sie unsere Leser und uns grübeln, was wohl gemeint sein mag.

Einsendeschluss ist der 13. Mai. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

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



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



The Manhole aus dem Jahr 1989 war das erste PC-Spiel auf CD-ROM.

unserer Suche ein Ende bereiten könnt! *Sebastian Schneider*

❖ Können wir. Gemeinhin gilt das Rätselspiel *The 7th Guest* von 1992 als erstes CD-ROM-Programm. Allerdings war *The 7th Guest* nur das erste kommerziell erfolgreiche CD-Spiel, aber nicht das erste überhaupt. Dieser Titel gebührt dem Kinderspiel *The Manhole*. Das wurde 1989 in einer CD-Fassung veröffentlicht. Entwickler von *The Manhole* war übrigens Cyan – das Studio, das später durch *Myst* weltberühmt wurde. *Christian Schmidt*

Two Worlds

Seltsamer Stimmungswechsel

❖ Phillip schreibt in seinem Kontrollbesuch-Artikel, dass er *Two Worlds* anfangs nicht mochte, dass es ihm sogar »gewaltig auf den Keks« ging, was sich nach dem Patch nun gebessert habe. Zugegeben: Mich hat dieses Spiel bisher nicht interessiert, und das tut es auch jetzt nicht. Dennoch ist mir nicht ganz

klar, warum sich ein so deutlicher Stimmungswechsel mit einer Aufwertung um nur einen Punkt ausdrückt. Mehr noch: Wie kann ein Spiel, das dem Spieler vor dem Patch nur auf die Nerven geht, überhaupt eine 84er-Wertung bekommen? *Alexander Schacht*

❖ Guter Punkt! Wir trennen strikt zwischen Meinungskästen und Artikeltext, weil die objektive und die subjektive Sicht auf ein Spiel manchmal auseinanderlaufen. *Two Worlds* ist ein Klasse-Rollenspiel, das seine Wertung verdient hat. Aber mir – mir persönlich! – sind einige seiner Ecken und Kanten damals sauer aufgestoßen. Deshalb freue ich mich ja auch darüber, dass die Patches die meisten dieser Macken repariert haben. *Philipp Dubberke*

Yassin cheatet

Bedrückende Entdeckung

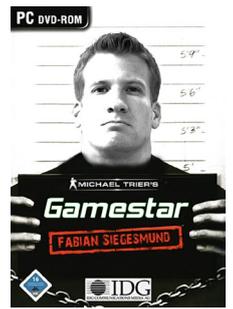
❖ Als die neue GameStar im Briefkasten lag, habe ich gleich einen Blick auf die DVD geworfen. Mit Begeisterung sah ich mir das

Nachreichung

In der letzten GameStar-Ausgabe baten wie Sie, für unsere Interaktiv-Rubrik ein GameStar-Spiel zu entwerfen. Auch nach dem Einsendeschluss gingen bei uns noch Ideen ein – darunter ein paar so gelungene, dass wir sie Ihnen nicht vorenthalten wollen. Die kreativen Köpfe hinter den Spielectovers bekommen natürlich auch einen Preis von uns.



Petrit Vejseli



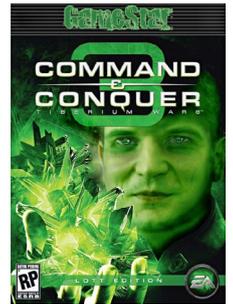
Skander Essadi



Christopher Schott



Nils Nolte



Markus Reimann

Preview-Video zu Panzers: Cold War an – und kam einem unglaublichen Geheimnis auf die Spur! Direkt nach dem Multiplayer-Duell sieht man kurz die Spielstände und deren Namen. Der erste lautet »erster versuch«, da dachte ich noch nichts Schlimmes. Doch dann die Überraschung: der zweite Spielstand heißt »yassin cheatet«. Ich bin schwer bedrückt von diesem Attentat auf die Gefühle aller Nicht-Cheater und fordere hiermit Aufklärung über diesen Spielstand! *Samuel Am*

❖ Wir haben uns von diesem Mitarbeiter getrennt.

Scherz bei Seite, Yassins Praktikum ist ganz normal zu Ende gegangen. Und nein – er hat nicht gecheatet. Das ist eine böse Unterstellung meinerseits, die ich ihm untergejubelt habe, als er gerade nicht an seinem Platz war. Und warum? Weil der Schuft mich in unserer ersten Testpartie absolut niedergemacht hat. Das war quasi meine hinterhältige Rache. Wenn ich mich recht erinnere, habe ich später auch noch Spielstände wie »Yassin ist doof« und »Yassin kann gar nichts« angelegt – die haben es aber zum Glück nicht ins Video geschafft.

Philipp Dubberke



Two Worlds: »Mir ist nicht klar, warum das Spiel nur einen Punkt Aufwertung bekommt.«

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: dvd@gamestar.de

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, 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 die Rechnung abwarten.