

Leserbriefe



Grand Theft Auto 4: »Sind Spiele nun salonfähig, oder erregen sie nur dank Gewalt so ein Aufsehen?«

Grand Theft Auto 4

Die Medien merken auf

❖ Ich bin mittlerweile wirklich überrascht. Und zwar über Grand Theft Auto 4. Anscheinend geht der stetig steigende Erfolg der Spiele-Industrie nicht an den Medien vorbei. Heute sah ich einen Beitrag auf NTV über GTA 4. Dass ein Nachrichtensender über Videospiele berichtet, scheint wohl am Erfolg des Spiels zu liegen. Oder auch am Gewaltgrad, der kritisiert wurde. Sind Spiele nun salonfähig, oder erregen sie nur dank Gewalt so ein Aufsehen? Ein schmaler Grat. Der Höhepunkt des Berichtes von NTV war der Auftritt von Markus Schwerdtel – ein erfreuliches Wiedersehen mit einem ehemaligen Redakteur! *Matthias August*

❖ Über den Rummel um GTA 4 berichten wir im Report auf Seite 138. Dass die GTA-Serie wegen ihres Gewaltgrads umstritten ist, trägt sicher zum Medieninteresse bei. In erster Linie wird das Spiel aber deshalb so sehr beachtet, weil es in Sachen Popularität und Umsatz derzeit jeden Hollywood-Blockbuster schlägt – und weil es ein faszinierendes Thema hat. Das zeigt auch der Beitrag der heute-Nachrichten im ZDF von 13. Mai, bei dem unser Chefredakteur Michael Trier als Experte mitgewirkt hat. *Christian Schmidt*

Jobs in der Spielebranche

Geld und Zukunft?

❖ Ein großes Dankeschön für den Start der Serie »Jobs in der Spielebranche«! Auf so etwas habe ich seit Langem gewartet: ein richtiger Einblick in die an der Spiele-Entwicklung beteiligten Berufe. Für mich war es besonders interessant, da ich seit längerem Medieval 2 modde und gerade an einer Map für UT3 arbeite. Der Artikel über Game-Design war dabei eine große Hilfe für mich, da ich ihn meinen Eltern zeigte, die meinem Wunsch, ein Game-Designer zu werden, bisher kritisch gegenüberstanden. Inzwischen halten sich nur noch Argumente wie »Wenn du älter bist, wirst du gefeuert, weil du nicht mehr weißt, was gerade modern ist« oder »Das meiste Geld bekommt der Publisher, da verdienst du doch nichts!« Von daher wäre noch interessant zu wissen, was man in welchem Beruf durchschnittlich verdient und wie hoch die Gefahr ist, später »ausgemustert« zu werden. *Jannik Rosenbauer*

❖ Die Sorge, mit zunehmendem Alter den Anschluss an die Jugend zu verlieren, ist unbegründet. Spiele zielen längst nicht mehr nur auf Jugendliche, sondern auf alle Altersgruppen bis

hin zu Senioren; als Game Designer wächst man quasi mit der Zielgruppe mit. Das ist ähnlich wie in allen Kreativberufen, von Filmregisseuren bis zu Musikern, die mit zunehmender Reife ein anderes Publikum ansprechen (wobei ein Steven Spielberg auch in fortgeschrittenem Alter noch die Jugend mitzureißen weiß). Der Verdienst andererseits hängt stark vom Projekt, dem Arbeitgeber und der Berufserfahrung ab. Um dürre Lehrjahre kommt kaum ein Kreativer herum. Erfahrene Designer sind aber hochqualifizierte Fachkräfte – und verdienen entsprechend gut. Zumal professionelle Entwicklerteams mit Gewinnbeteiligung arbeiten. Wie händierend die deutsche Branche gerade Fachkräfte sucht (und wie man den Einstieg schafft), beschreibt die aktuelle Ausgabe unseres Entwickler-Magazines /GameStar/dev (Quicklink: 5179). *Heiko Klinge*

GamesCon in Köln

Das war nicht abzuwenden

❖ Ich habe den Leserbrief von Tobias Herrmann zum Thema »GamesCon in Köln« gelesen und bin mit seiner Meinung nicht ganz einverstanden. Es ist zweifelsohne klar, dass wir Spieler bzw. die Spielebranche der Stadt und Messe Leipzig einiges zu verdanken haben. Aus diesem Grund



finde auch ich es schade, dass man jetzt quasi – ohne sich zu einigen – eine andere Messe in Köln aufbaut und die Games Convention ausbluten lässt.

Ein Wechsel bzw. eine Veränderung war aber auch nicht mehr abzuwenden. In den letzten Jahren waren die Messehallen dem Ansturm und Platzbedarf der Hersteller schlichtweg nicht mehr gewachsen. Wenn Besucher nicht mehr reingelassen werden oder ganze Hallen zwischenzeitlich wegen Überfüllung geschlossen sind, muss ich mir als Veranstalter meine Gedanken machen. Dazu kommt, dass die Übernachtungssituation in Leipzig zuletzt eine Katastrophe war. Wenn alle Hotels schon ein Jahr im Voraus um baldige Buchung bitten, ist das ein denkwürdiges Zeichen. Meiner Meinung nach war ein Wechsel in eine größere Messestadt wie Köln nicht mehr aufzuschieben. Es bleibt allerdings abzuwarten, ob das Konzept für die GamesCon genauso gut ist wie das der Games Convention.

Nils Grimm

Zehn Fortsetzungen

Einmaliges Meisterwerk

❖ Vielen Dank für die Erwähnung von Planescape Torment im Artikel »10 Fortsetzungen, die wir uns wünschen«! Meiner Meinung nach ist es immer noch das beste Rollenspiel, sogar einen Tick besser als Baldur's Gate 2. Leider halte ich eure Einschätzung zu einer Fortsetzung für richtig. Ich fürchte, dass Planescape ein einmaliges Meisterwerk bleibt. Aber lieber das als ein vermurkter zweiter Teil. *Andreas Follner*

Eins der innovativsten Spiele

❖ Ich habe in eurem Fortsetzungs-Artikel ein mögliches Dun-



Dungeon Keeper: »Ärgerlich, wenn die Lizenz vergammelt.«

geon Keeper 3 schmerzlich vermisst. Ich würde mich echt ärgern, wenn die Lizenz bei Electronic Arts vergammelt. Man stelle sich vor, wie gut man mit den heutigen technischen Mitteln die düstere Dungeon-Keeper-Atmosphäre umsetzen könnte! In dem Sinne hoffe ich, dass sich da bald was tut. Dungeon Keeper zählt für mich jedenfalls zu den innovativsten und interessantesten Computerspielen aller Zeiten.

Moritz Cohrs

❖ Wir hatten Dungeon Keeper auf unserer Liste stehen, aber es hat in der Redaktions-Abstimmung knapp gegen die anderen Spiele verloren. Eine Neuauflage des Klassikers ist derzeit äußerst unwahrscheinlich. Duster, böse und voller Dungeons soll immerhin auch das Spiel Dungeon Hero werden, an dem das britische Studio Firefly (Stronghold) gerade arbeitet. Auch wenn's kein Aufbauspiel wie Dungeon Keeper wird.

Daniel Matschijewsky

Anarchy Online

Schaut mal wieder rein!

❖ Wie wäre es mit einem Kontrollbesuch bei Anarchy Online? Seit eurem letzten Test hat sich viel getan bei diesem wunderbaren Spiel. Dazu kommt ja bald die neue Grafik-Engine, was das Spiel wieder interessanter machen soll. Ich würde mich freuen!

Dennis Brandt

❖ Guter Vorschlag. Die Grafik von Anarchy Online soll im Herbst generalüberholt werden. Das ist dann die Gelegenheit für uns, das Spiel mal wieder genauer unter die Lupe zu nehmen.

Michael Trier

Guitar Hero 3

PC-Spieler vergessen

❖ Letztes Jahr habe ich mir Guitar Hero 3 für den PC zugelegt und bin bis heute begeistert. Mich nervt aber tierisch, dass bis

heute kein einziges neues Lied für die PC-Version erschienen ist. Ich fühle mich da als PC-Nutzer ziemlich verar.... Dann sollte man wenigstens so schlau sein und die Optionen für geplante Download-Inhalte entfernen!

Christian Haase

Warhammer und Altdorf

Bunt!

❖ Michael Graf fragt im Video zu Warhammer Online, ob das echte Altdorf so farblos sei wie die Stadt im Spiel. Man kann nicht wirklich behaupten, dass diese Stadt im behaglichen Mittelfranken grau und trist sei, da Altdorf zum finanziell gut gestellten »Speckgürtel« von Nürnberg gehört. Dort sieht es eigentlich ganz nett aus.

Wolfgang Parsch

Grau!

❖ Also ich würde sagen, Warhammer ist bunter als das Original-Altdorf ...

Christian Stark

Stromverbrauch

Könntet ihr das angeben?

❖ Eine Frage zu dem Vergleich der Spiele-PCs. Wäre es möglich, den Stromverbrauch dieser PCs anzugeben? Ob diese Informationen dann auch in die Bewertung mit eingehen müssen, ist eine andere Frage.

Carsten

❖ Darüber haben wir auch selbst schon nachgedacht. Bei künftigen Komplett-PC-Tests werden wir die Stromaufnahme messen und angeben.

Daniel Visarius

Die Redaktion

Zehn Minuten gelacht

❖ Diese Redaktionsfolge gehört (neben Battlefield, Stalker und Half Life 2) eindeutig zu den besten! Allein der Satz »Du sollst mir einen Döner holen!« hat mich vom Stuhl gehauen. Ich habe mich zehn Minuten lang nicht einkriegen können, und meine Eltern fragten sich schon, was



Anarchy Online: »Seit eurem letzten Test hat sich viel getan bei diesem Spiel.«

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, 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 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.

Fehler!

Diesen Monat haben wie alle Fehler, die Sie in GameStar entdecken und uns gewohnt pflichtbewusst an brief@gamestar.de melden, an ein Kloster des Zen-Buddhismus weitergereicht. Zurück kamen drei Pfund Flachs. Und eine Handvoll lehrreiche Koans – schöne Geschichten voller Weis- und Klarheit.

Magazin: GameStar Interaktiv

Peter Heinze kam zu Tozan und fragte: »Im Interaktiv-Teil der Leserbriefe steht geschrieben, dass dort drei Auszeichnungen präsentiert würden. Tatsächlich sind es aber vier. Wie ist das zu erklären?« Tozan antwortete: »Ich sehe dort fünf Auszeichnungen.«

Preview: Termin-Update

Tim Cadenbach kam zu Tozan und fragte: »Die Entwickler von Age of Conan nennen sich Funcom. Das Termin-Update spricht aber von Fancom. Wie ist das zu erklären?« Tozan antwortete: »Ich werde nachforschen.« Er öffnete seine GameStar-Ausgabe auf Seite 20, und sah dort »Fancom« geschrieben. »Ich habe nachgeforscht«, sagte Tozan.

Kontrollbesuch: World of Warcraft

Sebastian Schlieth kam zu Tozan und fragte: »Im Kontrollbesuch zu World of Warcraft heißt es, der Boss des Sonnenbrunnenplateaus sei Kael'thas. Ich sah dort aber immer nur Kil'Jaeden. Wie ist das zu erklären?« Tozan antwortete: »Die Sonne hat die Buddha-Natur. Dieser Brunnen hat nicht die Buddha-Natur. Lege die Sonne in den Brunnen, und es wird sein, als hättest du die Frage nie gestellt.«

Kontrollbesuch: World of Warcraft

Fabian Bering kam zu Tozan und fragte: »Stimmt es, das im Schwarzen Tempel von World of Warcraft Teile des T5-Sets dropen? Man sagte mir aus zuverlässiger Quelle, dort sei das T6-Set zu finden. Wie ist das zu erklären?« Da schlug ihn Tozan mit seinem Stock. »Warum tust du das?«, fragte Fabian Bering. Da schlug ihn Tozan noch einmal.

Kontrollbesuch: World of Warcraft

Robin Jahn kam zu Tozan und fragte: »Es gibt ein Bild im Kontrollbesuch zu World of Warcraft, das eindeutig Kael'Thas zeigt. Betitelt ist die Illustration aber mit dem Namen »Illidan«. Wie ist das zu erklären?« Tozan schwieg lange. Erst nach vielen Stunden bemerkte Robin Jahn, dass Tozan eingeschlafen war. »Er hat mehr gesagt, als ich hören musste«, sagte Robin Jahn und zog sich respektvoll zurück.

Hardware: PC-Komplettsysteme

Constantin Struckmeyer kam zu Tozan und fragte: »Im PC-System Nenotec Speedline steckt laut der Angaben im Test ein Asus-P5E-Mainboard, das nur Crossfire unterstützt. Im Artikelfazit steht, es sei genügend Platz, um eine zweite Geforce 8800 GTS nachzurüsten. Dazu ist aber ein SLI-Mainboard notwendig. Wie ist das zu erklären?« Da ging Tozan zum Hardware-Mönch Hendrik und rief: »Seht her! Dieser Mann ist erleuchtet.«

mit mir los sei. Ich bin schon sehr gespannt auf euer nächstes Wunderwerk! *Serbay Sönmez*

Da stimmt doch was nicht!
 ❖ Ich habe gerade euer neues »Die Redaktion«-Video angeschaut und muss sagen: Ist wieder richtig lustig geworden! Allerdings ist euch ein kleiner Logikfehler unterlaufen: Das Erinnerungs-Dingsbums alias Animus zeigt ja nur, was ein Vorfahre des Benutzers wirklich erlebt hat (daher wohl auch der komische Name!). Dies impliziert dann natürlich, dass der Vorfahre des Industrievertreters doch getötet wurde und es ergo nie einen Industrievertreter gegeben haben kann. Da er aber in

allen bisherigen Videos doch existiert hat, geht höchstwahrscheinlich in den nächsten Tagen auf Grund dieses Logikwarrs die Welt unter. Wobei ... es könnte natürlich auch sein, dass das alles ein fieser Plan des Industrievertreters ist. Denn ich meine: Weltuntergang, Blut, Morde ... das passt doch prima zusammen, oder?

Michael Gößwein

❖ Wir haben das von der NASA noch mal durchrechnen lassen und kommen zu einem völlig anderen Schluss. Zu welchem, wissen wir allerdings auch nicht. Vermutlich irgendwas mit Aliens, die stecken ja immer mit drin.

Michael Graf

Jumpgate Evolution

Es gab einen Vorgänger
 ❖ Finde ich ja witzig: Sonst recherchiert ihr immer klasse, aber im letzten Heft vermittelt ihr tatsächlich den Eindruck, als wüsste niemand in der GS-Redaktion, dass es Jumpgate schon seit 2001 gibt. Jumpgate Evolution orientiert sich also nicht an Freelancer oder Eve Online, sondern Netdevil legen nur ihr eigenes Spiel neu auf. Mit zum großen Teil gleichen Inhalten, nur eben bunter und moderner. *Torsten Matysik*

❖ Ich habe mich in Birmingham lange mit Hermann Peterscheck unterhalten, dem Producer von Jumpgate Evolution; er sagte ex-



Jumpgate Evolution: »Netdevil legen ihr eigenes Spiel neu auf, nur eben bunter und moderner.«

plizit, dass sich Netdevil an der X-Wing-Reihe und zugänglichen Titeln wie Freelancer orientieren. Aber stimmt: Wir hätten den Vorgänger von Jumpgate Evolution im Artikel erwähnen sollen. Denn den kennen wir natürlich.

Philipp Dubberke

GAMESTAR INTERAKTIV

»Spiele-Raten«

Wir sind mit unserem Latein am Ende, haben uns nächtelang die Köpfe zermartert, und schuld sind: Sie! Mit Ihren Bildern, die Sie uns geschickt haben, in denen Sie Spiele nachstellen. Und wir

sollen raten, was darauf dargestellt ist. Wissen Sie was: Wir geben die Aufgabe einfach an all unsere Leser weiter. Und Preise an die fleißigen Einsender. Wie immer Danke fürs Mitmachen! **CS**



- 1 Carola Engelke & Co
- 2 Timo Lämmert
- 3 Florian Genal
- 4 Jeff Meyer

Die nächste Aufgabe

Riesenpanzer, Zauber-Orks, Zahnsaurier – furchtbar langweilige Oberschurken warten am Level-Ende vieler Spiele, um sich von Helden umhauen zu lassen. Das geht besser! Ihre nächste Aufgabe: Entwerfen Sie den ultimativen Levelboss! Egal ob Foto oder Zeichnung, Photoshop-Bild oder Collage, Hauptsache, Sie übertreffen in Sachen Furchterregungs-Quotient sogar unseren schrecklichen Obermotz-Vorschlag da rechts: den »lässigen Chefredakteur« ...

Einsendeschluss ist der 9. Juni. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer 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: »Obermotz«

