

# Leserbriefe



**Dawn of War 2:** »Dass ihr die Elite-Nahkämpfer der Assault Marines zu »leichtbewaffneten Jetpack-Soldaten« deklariert, treibt mir die Tränen in die Augen. Hat Daniel Matschijewsky absichtlich auf Warhammer-Vokabular verzichtet?«

## Dawn of War 2

### Kettensägen?

#### Jetpack-Soldaten?!

☛ Beim Lesen eures dicken Preview-Artikels zu Dawn of War 2 habe ich mich beinahe vor Freude eingenässt. Viel schönes Bildmaterial und einen prima detaillierten Bericht habt ihr da bei eurem Besuch bei Relic ergattert. Ich würde nur gerne wissen, ob eurem Redakteur Daniel Matschijewsky, den ihr nach Vancouver geschickt habt, absichtlich nahegelegt wurde, in seinem Artikel kein Warhammer-spezifisches Vokabular und dazugehöriges »Spezialwissen« zu benutzen. Ich musste schon ein bisschen schmerzhaft das Gesicht verziehen, als ich immer wieder über Begriffe und Aussagen stolperte, die so gar nicht für das Warhammer-Universum passen wollten: Dass Daniel die gefürchteten Kettenschwerter durch »Kettensägen« ersetzte oder den Space Marines statt ihrer im ganzen Universum gefürchteten Bolter nur schnöde »Gewehre« in die Hand drückte, kann ich ja gerade noch so verkraften. Aber dass die Elite-Nahkämpfer der Assault Marines zu »leichtbewaffneten Jetpack-Soldaten« deklariert wurden, trieb mir doch die Tränen in die Augen. »Jetpack-Soldaten«, solche Hampelmänner gibt es vielleicht in der wurstig-

bunten Welt von Alarmstufe Rot, aber doch nicht im 41. Jahrtausend, und schon gar nicht im Arsenal der Adeptus Astartes! Eigentlich will ich hier auch gar keine Haare spalten, aber es kam mir beim Lesen des Beitrags ein wenig so vor, als hätte Daniel entweder keinen besonderen Draht zu Warhammer 40K, oder als hätte er sich absichtlich zurückgenommen, um uneingeübten Lesern kein Übermaß an Fachchinesisch entgegenzuschleudern. *Christian Weigel*

☛ Ich kenne nicht jede Einheit aus dem Warhammer-40K-Universum beim Namen – wohl aber der Kollege Gunnar, bekennender Fan der Tabletop-Vorlage, der mich mit allem nötigen Wissen versorgt hat. Insbesondere bei den angesprochenen Einheiten haben wir aber bewusst allgemeine Bezeichnungen gewählt. Unter einem Jetpack-Soldaten können sich Spieler auch dann etwas vorstellen, wenn sie nicht mit dem 40K-Universum vertraut sind.

*Daniel Matschijewsky*

## Jugendschutz-Verschärfung

### Erweiterte Ab-18-GameStar?

☛ Durch den neuen Gesetzesentwurf zum Jugendschutz wird es für euch ja, wie Christian schreibt, zum Böse-Buben-Spiel,

bestimmte Spiele überhaupt vorzustellen. Wie schaut es da in der Ab-18-Version der GameStar aus – darf in dieser dann über alle Spiele berichtet werden, die, wenn man Glück hat, in Deutschland überhaupt noch auf den Markt kommen, wenn auch nur unter dem Ladentisch?

*Thomas Reins*

☛ Noch ist nicht absehbar, welche Konsequenzen das neue Jugendschutzgesetz für unsere Berichterstattung haben wird. Wir hoffen: keine. Falls doch, ist die Ab-18-Ausgabe leider keine Rettung. Denn deren Alterssiegel bezieht sich nur auf die beiliegende DVD, die Heftinhalte sind überall identisch. Eine spezielle Ab-18-Variante des Hefts zu drucken, käme leider viel zu teuer.

*Michael Trier*

### Vorurteile und Hörensagen

☛ Für mich gilt in einer Demokratie, dass das Volk entscheidet, wer uns wofür vertritt. Es kann natürlich umstrittene Entscheidungen geben, aber diese sollten wenigstens aus irgendeiner nachvollziehbaren Perspektive ihre Richtigkeit haben. Doch diese Perspektive ist für mich beim Jugendschutz von Vorurteilen und Hörensagen geprägt. Auf Basis einer solchen Perspektive kann – oder besser darf – niemand regieren! *Stefan Hubertus*



### Es herrscht Zensierungswahn

☛ Eure letzte Folge von »Die Redaktion« war meiner Meinung nach die beste Episode bis dato. Was ihr da geleistet habt, verdeutlicht auf eine sehr satirische Weise den Schwachsinn und die häufige Inkompetenz der Medien und der Politiker. Gerade jetzt, wo das Jugendschutzgesetz wieder verschärft wird, ist es an der Zeit, endlich mit dem Zensierungswahn der Deutschen Regierung aufzuräumen. Ich will mir als freier Mensch nicht sagen lassen, was ich zu konsumieren habe.

*Sebastian Keil*

### Informiertes Spielmagazin

☛ Großes Lob für die Redaktionsfolge »Brontal 26«! Es ist immer gut, Stellung zu beziehen und Partei zu ergreifen. Danke auch dafür, dass ihr trotz vieler Veränderungen im Kern geblieben seid, und dafür, dass ihr weiterhin eines der wenigen wirklich informierten Spielmagazine in Deutschland seid. Ihr wart stets eine Zeitschrift von Spielern für Spieler, und auch wenn Deutschland in Zukunft noch mehr Probleme mit unser aller Hobby und Leben haben wird – bleibt am Ball und macht weiter so!

*Anton Zobel*





**Race Driver Grid:** »Mit meinem Lenkrad reagiert die Steuerung nervös und hakelig, an ein ordentliches Rennen ist nicht zu denken.«

### Race Driver Grid

#### Von Präzision keine Rede

❖ Als ich euren Test zu Race Driver Grid gelesen hatte, war ich schwer begeistert. Also ab in den Laden, und los geht's! »Präzise Gamepad-Steuerung« gebt ihr als Pluspunkt an. Schön, dachte ich, als ich mein Logitech Rumblepad 2 anschloss. Doch siehe da: Von Präzision kann keine Rede sein. Die Steuerung reagiert extrem nervös und hakelig. An ein ordentliches Rennen ist nicht zu denken. »So ein Mist!«, dachte ich und schloss mein Logitech Momo Racing FF-Lenkrad an, in Vorfreude auf das »knackige Force-Feedback«, das ihr als weiteren Pluspunkt nennt. Dummerweise hab ich kein Force Feedback zu spüren bekommen. Ein Blick

ins Internet hat mir verraten, dass viele andere Spieler die gleichen Probleme haben. In GameStar stand darüber kein Wort. Da frage ich mich: Wie kann das sein?

*Paul-Martin Köckeritz*

❖ Wir haben Grid mit vier unterschiedlichen Gamepads und drei Lenkrädern getestet und dabei keine Schwierigkeiten festgestellt, von der im Test erwähnten nervigen Lenkrad-Konfiguration abgesehen. Die Probleme, die manche Spieler mit Grid haben, zeigen uns, dass unsere Test-Ausstattung nicht ausreicht. Wir sind deshalb dabei, unseren internen Pool an Lenkrädern und Gamepads nochmals zu erweitern. Ein großes Sorry an alle, die wir nicht ausreichend über Probleme informieren konnten! *Heiko Klinge*

### Grand Hype Auto

#### Angst vor den Lesern

❖ Ich habe euren Artikel »Grand Hype Auto« mit großem Interesse gelesen. Ich habe auch eigentlich nichts zu bemängeln. Nur eine Sache hat mir gefehlt, die Christian Schmidt angedeutet hat: Viele Spiele-Journalisten fühlen sich offenbar oftmals ihren Lesern gegenüber verpflichtet, hohe Wertungen zu geben. Denn sonst würde man großes Unverständnis und Wut auf sich ziehen. Ein gutes Beispiel ist euer Test zu Bioshock. Ihr habt damals »nur« 87 Punkte gegeben, sehr wenig im Gegensatz und zu den weltweiten sehr hohen Wertungen. So entbrannte eine riesige Diskussion in eurem Internet-Forum. Ihr wärt inkompetent, wurde be-



**Bioshock:** »Viele Journalisten haben wohl Angst, Leser könnten dem Heft beleidigt den Rücken kehren.«

## Fehler!

Wir sind froh, liebe Leser dass Sie unermüdlich an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) schreiben und die Fehler melden, die Sie im Heft entdecken. Ohne diese Zurechtweisungen würden unsere nervtötenden Redakteure gottgleich durch die Gänge stolzieren und von Unfehlbarkeit brabbeln, stundenlang ihre nackten Oberkörper in der spiegelnden Oberfläche des Verlags-Teichs bewundern, vielleicht sogar Gehalt fordern – geregelt, fehlerfreies Arbeiten wäre kaum noch denkbar!

### Hardware: Einkaufsführer

Kollege Weins zum Beispiel, der sein Gesicht mit seinem Purpur-Umhang verhüllt, wenn man ihn nicht mit »Hendrik, Herr der Hardware« anspricht, wird von Christian Becker vom hohen Ross gezogen: »Im Hardware-Einkaufsführer behauptet ihr, der Prozessor AMD 64 X2/5600+ passe auf einen Sockel 775. Da müsste ein Sockel AM2 stehen.« Das ist korrekt, und völlig zurecht fordert Steffen Wacker: »Ich bitte um gerechte Bestrafung des Verantwortlichen durch völlig übertrieben harte Maßnahmen!« Da rennt er natürlich offene Türen ein, grotesk überzogene Strafen sind uns seit jeher ein persönliches Anliegen. 15.000 Jahre Steinklopfen mit bloßen Händen auf dem Mars im Ballerina-Kostüm, während im Hintergrund der Petersburger Kosaken-Chor die schönsten Hits von Dieter Bohlen auf Simlisch schmettert – das kann nur der Anfang sein, bis das GameStar-Willkürgericht irgendwann mal Zeit findet, sich ernsthaft mit dem Sünder zu befassen.

### Report: Grand Hype Auto

Gern lässt sich Christian Schmidt bei jeglicher Bewegung in der Redaktion, bei Mittagspausen und Toilettengängen von einer noch kleineren Redakteure auf einem Mahagoni-Sessel durch den Verlag tragen. Alexander Groschopp holt ihn unsanft zurück auf den Boden: »Im Report zu Grand Theft Auto 4 schreibt ihr, die User von Metacritic.com hätten das Spiel mit 8,3 Punkten bewertet. Auf dem Bild daneben ist deutlich die Wertung 8,2 zu sehen.« Während der passionierte Toga-Träger Schmidt noch verwirrt vom zeitlichen Abstand zwischen Text-Recherche und Bildanfertigung faselt, steht bereits eine eifrige Schar kleinerer Redakteure in seiner Tür und lässt wie zum Schädelbrechen zurechtgeschnittene Bruchstücke eines Mahagoni-Sessels auf die Handflächen klatschen – ein trauriger Tag für die Luxusmöbel-Industrie, eine große Stunde für das GameStar-Willkürgericht.

### Video: Die Redaktion

Mehrmals am Tag zieht sich Toni Schwaiger in den Toni-Schwaiger-Statuengarten zurück, um dort beim verträumten Lustwandeln seiner CD »Meine besten Beiträge in Redaktionskonferenzen« zu lauschen. Wer hätte damit gerechnet, dass ausgerechnet Hendrik, Herr der Hardware, dem Treiben ein jähes Ende bereitet: »Der nutzlose DVD-Heinz hat in den Credits der Redaktions-Folge »Brontal 26« den Namen Ihrer Majestät vergessen! Dabei war Ihre Majestät sogar Hauptdarsteller!« In der Tat fehlt im Abspann Hendriks Name. Leises Kichern sickert durch die Flure der Medienabteilung, im begleitenden Getuschel sind Begriffe wie »Was soll's« und »Absicht« herauszuhören, aber natürlich tagt das GameStar-Willkürgericht trotzdem: Die nächsten 15 Jahrtausende verbringt Schwaiger als Frontmann des Petersburger Kosaken-Chors. Im Ballerina-Kostüm. Auf dem Mars.

hauptet, man habe nur so niedrig gewertet, um seriös zu wirken. Vor diesen Diskussionen haben wohl viele Redaktionen Angst, aus Sorge, Leser könnten dem Heft oder der Website enttäuscht und beleidigt den Rücken kehren. Für mich ist diese Angst einer der wichtigsten Gründe, warum Grand Theft Auto 4 von den Fachmedien so hoch bewertet wurde und noch immer wird.

*Mathies Schneider*

## Mass Effect

### Kopierschutz – nein danke!

☛ Ich habe mich eigentlich sehr auf Mass Effect gefreut. Das Spiel war so gut wie gekauft. Aber dann hab ich vom Kopierschutz mit der Internet-Aktivierung erfahren. Ich finde, es ist ein Unding, was die Hersteller mit den legalen Käufern abziehen. So ein harter Kopierschutz trifft die komplett falschen Leute, nur der ehrliche Käufer hat unter solchen Maßnahmen zu leiden. Schon bei BioShock hat mich die Aktivierung gestört – mal abgesehen davon, dass mir das Spiel vorschreibt, auf wie vielen Rechner ich es installieren darf, mindert ein solcher Kopierschutz den Wiederverkaufswert enorm. Bei Konsolen gibt es dieses Problem nicht. Manchmal frage ich mich ernsthaft, ob die Hersteller die Spieler zu den Konsolen treiben wollen.

*Matthias Scheid*

☛ Die Hersteller versuchen in erster Linie, ihre Produkte vor Diebstahl zu schützen. Allerdings ist Matthias' Vermutung wohl

nicht ganz unbegründet. Dass alle wichtigen Hersteller die Konsolen als wichtigste Plattformen betrachten, hat damit zu tun, dass Raubkopien dort kein Thema sind.

*Christian Schmidt*

## Indiana Jones

### Kommt ein neues Spiel?

☛ Nachdem ich mit Begeisterung den vierten Teil der Indiana-Jones-Reihe im Kino gesehen habe, wünsche ich mir wie viele andere Indy-Fans ein neues Computerspiel mit dem besten Archäologen aller Zeiten. Ich habe gehört, LucasArts entwickle bereits ein Indy-Spiel, das jedoch nur für die Xbox 360 und Playstation 3 angekündigt wurde. Wie groß ist eurer Meinung nach die Chance auf eine PC-Umsetzung?

*Konstantin Goldbeck*

☛ Wir wissen es nicht. Zum (nach wie vor namenlosen) Indiana-Jones-Spiel herrscht seit der Ankündigung auf der E3 vor zwei Jahren Funkstille. Das Spiel wird wohl nicht auf dem Film basieren und mit Sicherheit nicht mehr dieses Jahr erscheinen. Wir halten eine PC-Umsetzung für unwahrscheinlich. Auf der diesjährigen E3 im Juli gibt es möglicherweise klärende Neuigkeiten – wir berichten von dort im Heft und auf GameStar.de.

*Daniel Matschijewsky*

## Spielkultur

### Mehr Ernsthaftigkeit, bitte

☛ Auch ich bin der Hoffnung, dass Computerspiele in nicht all-



Indiana Jones: »Ich wünsche mir ein neues Computerspiel mit dem besten Archäologen aller Zeiten!«

zu ferner Zukunft als Kulturgegenstand bzw. Kunstwerk wahrgenommen werden. Doch ihr solltet euch darüber im Klaren sein, wie das Medium in eurer Publikation dargestellt wird: Der Wertungskasten legt nahe, es handle sich um ein Gebrauchsprodukt, dessen höchster Maßstab Spaß ist. Die Anfragen von Fernsehsendern und Nachrichten-Agenturen sind Beleg genug, dass GameStar hierzulande als wichtiges Organ der Spielerszene wahrgenommen wird. Wenn ihr also eine ernsthafte Behandlung von Spielen wünscht, dann solltet ihr es in eurem (sonst meist gelungenen) Magazin nicht an einer solchen mangeln lassen.

*David Stadler*

wirtschaftliche und soziale Bedeutung nehmen, zeigt sich unter anderem im Umfang und Themenspektrum unserer Reports.

*Michael Trier*

## Video-Rückblick

### Gebt uns doch das Heft dazu!

☛ Ich finde eure Video-Rückblicke auf die Spiele von vor zehn Jahren super! Schön wäre es aber noch, wenn ihr auch die entsprechenden GameStar-Artikel als PDFs auf die DVD packen würdet.

*Nick Leupold*

☛ Sehr gute Idee – machen wir ab sofort! Auf der aktuellen DVD liegen die PDFs der entsprechenden Artikel.

*Michael Trier*

## Iron Man

### Ich fühle mich betrogen

Als Filmfan habe ich mir nun doch (trotz besseren Wissens) ein Film-Spiel gekauft. Und zwar Iron Man. Ich kann mich mit einigem abfinden, aber so etwas habe ich schon lange nicht mehr erlebt. Alle Trailer und Screenshots des Spiels stammen von High-End-Konsolen, aber die PC-Version

☛ Ganz recht. Mangelt es uns in dieser Hinsicht an Ernsthaftigkeit? Ich lehne mich aus dem Fenster und sage: Die meisten Spiele wollen nichts anderes sein als Unterhaltungsprodukte. Entsprechend ist es legitim, wenn wir sie als solche behandeln und bewerten. Schließlich ist unsere Hauptaufgabe, Kaufempfehlungen auszusprechen. Wie ernst wir Spiele und ihre kulturelle,



Mass Effect: »Manchmal frage ich mich, ob die Hersteller die Spieler zu den Konsolen treiben wollen.«



Iron Man: »Die PC-Version kommt mit Grafik auf dem Niveau der Playstation 2 daher!«

kommt mit Grafik auf dem Niveau der Playstation 2 daher. Dabei hat Sega das Spiel mit der High-End-Grafik beworben! Ich fühle mich einfach nur betrogen.

*Jörg Handrick*

## Jobs in der Spielebranche

### Für die Schule geholfen

☛ Ich wollte euch größten Dank für den Report »Jobs in der Spielebranche: Game Designer« der Ausgabe 6/2008 aussprechen. Da ich in Kürze ein Referat über einen Beruf meiner Wahl halten soll und mein Wunschberuf Game Designer ist, habe ich dieses Thema gewählt. Bei der Zusammenstellung meines Vortrags fand ich großartige Unterstützung in eurem Artikel und bin besonders froh, dass dieser Bericht gerade zur rechten Zeit kam. Großes Dankeschön, und ich freue mich schon auf die nächsten Job-Vorstellungen! *Manuel Schüller*

## Firmenbesuch

### Mal bei Blizzard reinschneien

☛ Hallo Redaktion, im Juni bin ich für zwei Wochen in Kalifornien und komme an Redwood City und Irvine vorbei. Deshalb habe ich mir überlegt, Electronic Arts und Blizzard zu besuchen. Lohnt sich das, und kann man diese Firmen überhaupt besuchen?

*Andreas Frömbgen*

☛ Üblicherweise sind Firmen nicht auf Besucher eingestellt. Sie dürfen auf jeden Fall nicht damit rechnen, die Spiele-Entwicklung direkt zu sehen. Lassen wir aber am besten eines der Unternehmen selbst antworten: »Leider haben wir in unserem Hauptquartier in Redwood City keine Einrichtungen zur Betreuung von Besuchern. Da wir aber regelmäßig Anfragen erhalten, kann sich dies in der Zukunft ändern.« *Christian Teichmann, EA*

## Wer ist der G-Man?

### Ich habe eine Theorie ...

☛ Wer ist der G-Man? Seit dem ersten Half Life mache ich mir Gedanken darüber, dass sich der Held Gordon Freeman und der G-Man stark ähneln. Die beiden haben eindeutig die gleichen Gesichtszüge. Ist es ein Zufall, dass sich »G-Man« auf »Freeman«



Spannend: Ist der G-Man der zeitreisende Gordon Freeman selbst?

reimt? Nimmt man das »G« von »Gordon« samt dem Ende seines Nachnamens, erhält man: G-Man. Meine Theorie ist, dass Gordon selbst in die Vergangenheit gereist ist, um irgendetwas zu verhindern. Denn der G-Man weiß eigentlich immer, was passiert, und am Ende von Half-Life 2 sagt er: »Ich habe mir die Freiheit genommen, für Sie zu entscheiden.« Wenn er und Gordon ein und derselbe wären, entscheidet er also für sich selbst ...

*Lukas Kieferk*

## Jüngste Leserin

### Etwas rabiat

☛ Seht mal, wobei ich meine Tochter erwischt habe! Ich hätte nicht gedacht, dass sie sich so



früh für Computerspiele interessiert ... ganz der Papa halt! Ach ja, ich hoffe, ihr nehmt es ihr nicht übel, dass ihr Lesestil so rabiat sein kann, dass sie oftmals angerissene Seiten hinterlässt. Außerdem wünscht sie sich Tests zu »Mein Pferdehof 2« und »Barbie als Prinzessin der Tierinsel«!

*Ronny Lohde*

☛ Als frischgebackener Vater einer jüngst geborenen Brülltochter unterstütze ich Ronnys Wunsch und werde darauf hinwirken, dass GameStar sukzessive zum reißfesten Mädchenmagazin umgebaut wird!

*Gunnar Lott*

## Bibliotheken der Nostalgie

### Geht mal auf Sammler ein

☛ Ich finde es schade, dass ihr das Thema »Spiele-Klassiker« über die rechtliche Grauzone »Abandonware« abgehandelt habt. Gerade für mich als langjähriger aktiver Sammler sind diese Download-Archive ein recht fragwürdiger Gesichtspunkt der Retro-Szene. Während Datenbanken wie Mobygames oder The Legacy versuchen, informative Spiele-Archive und Informationsquellen für interessierte Spieler und Sammler zu bieten, wird den alten Klassikern auf den Abandonware-Seiten viel von ihrer Faszination genommen. Ich mag das jetzt vielleicht zu sehr aus der Sammlerperspektive sehen, wo zum Teil viel Geld für Erstausgaben und seltene Stücke gezahlt wird und aus der entsprechende Downloads meiner Meinung nach einer subjektiven Abwertung eines Liebhaberstücks gleichzusetzen sind. Ich würde mir sehr wünschen, die GameStar könnte stattdessen mal einen Artikel über die Faszination des tatsächlichen Spiele-Sammelns bringen.

*Alexander Schäfer*

☛ Was halten die anderen Leser von Alexanders Vorschlag – wäre das ein spannendes Thema für einen zukünftigen Report?

Übrigens: Wir bereiten bei GameStar gemeinsam mit unserem Schwestermagazin GamePro gerade eine DVD-Serie zur Historie der Videospiele vor. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

*Christian Schmidt*

## 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](mailto: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](mailto:tech@gamestar.de)

- ▶ Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto: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](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.