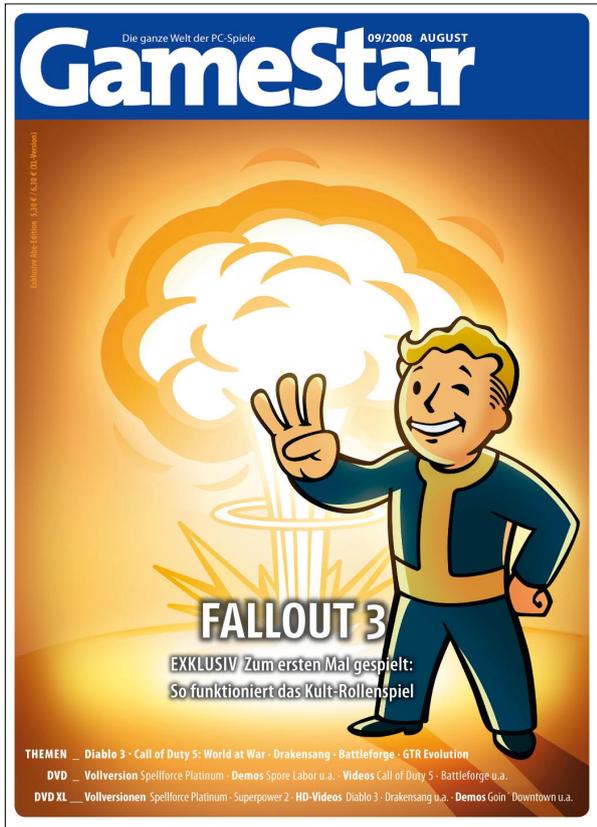


Leserbriefe



Fallout 3: »Ich finde das Fallout-Cover nicht nur äußerst hässlich, sondern auch absolut unpassend.«

Online-Aktivierung

Einfache Antwort

...✚ Mathias Dietrich scheint in seinem Leserbrief verzweifelt nach einer Antwort auf die Frage zu suchen, warum man etwas gegen eine zwingende Online-Registrierung von Spielen haben könnte. Dem Mann kann geholfen werden. **ACHTUNG** – Sauerstoffgerät bereithalten: Es gibt noch Menschen **OHNE** Internet-Zugang! *Andreas Mugler*

Schnitt ins eigene Fleisch

...✚ Online-Aktivierungen verhindern, dass Spiele in einer Videothek verliehen werden können. Dadurch schädigt sich der Hersteller oft selbst. Spiele, die man nicht vorher testen kann, und das muss man ja heute leider meistens, kauft man nicht. Außerdem verhindern Online-Aktivierungen, dass man Spiele weiterverkaufen kann, oder schränken dies auf jeden Fall stark ein. Nur hat man in Deutschland eigentlich das

RECHT darauf, Spiele weiterzuverkaufen! *Thomas Weishaar*

Anruf beim Baumarkt

...✚ Wenn man die Vorgehensweise der Unterhaltungsindustrie auf andere Güter übertragen würde, müsste ich zum Beispiel beim Kauf eines Brecheisens meine Adresse angeben und bei jeder Verwendung vorher im Baumarkt anrufen und um Erlaubnis fragen (ich könnte damit ja auch die Garage von meinem Nachbarn aufbrechen wollen ...). Falls ich das Brecheisen meinem Vater schenken wollte, müsste ich vorher beantragen, dass der Benutzer gewechselt wird. Bei Missachtung dieser Vorgaben würde man mir den Prozess machen, und windige Rechtsverdreher würden darauf aufmerksam machen, dass das Brecheisen nicht mein Eigentum ist, sondern dass ich nur ein personengebundenes Nutzungsrecht dafür habe. Falls ich das Brecheisen auf einem

Campingplatz oder einem anderen Ort einsetzen möchte, muss ich dafür entweder die »Mehrfachverwendungslizenz für Brecheisen« vom Baumarkt erwerben oder mir ein zweites Brecheisen zulegen. In jedem Fall muss ich aber vor der Verwendung jedes Mal beim Baumarkt die Erlaubnis einholen. Dass es auf dem Campingplatz keinen Handy-Empfang gibt und der Baumarkt einmal pro Halbjahr wegen Inventur geschlossen hat, ist dann mein Problem und leider nicht zu ändern.

Clemens Birke

Fallout 3

Geschmackloses Titelbild

...✚ Seit der Erstausgabe habe ich eure Zeitung abonniert. In einer Geburtstagsausgabe hattet ihr eine Liste eurer Top- und Flop-Cover. Die Flop-Liste hat nun einen neuen König! Ich finde das Fallout-3-Cover nicht nur äußerst hässlich, sondern auch absolut unpassend. Anschließend ist die »Figur« auch noch im Artikel mehrfach zu sehen. Der Einstieg in den Artikel von Christian Schmidt ist zudem äußerst geschmacklos. Was hat eine Beschreibung einer Atombomben-Explosion in einem Spielemagazin zu suchen? Wenn man das Wort Fallout unbedingt erklären muss, dann reicht ein kurzer Satz dafür vollkommen aus! Ansonsten ist der Artikel übrigens wie gewohnt sehr gelungen, jedenfalls wenn man von den Kästchen mit der Comic-Figur absieht. *Jan Niemann*



...✚ Vielleicht hätten wir erklären müssen, was es mit der Comic-Figur auf sich hat: Der »Vault Boy« ist das Maskottchen der Fallout-Serie, und er steht für eine sarkastische Satire auf die Atom-Propaganda der USA der 1950er. Insofern ist das Atombomben-Titelbild eine Parodie – was man freilich nur verstehen kann, wenn man den Hintergrund kennt. Was die Beschreibung der Atomexplosion angeht: Ich bin der Meinung, dass man den Schrecken dieser Waffe am klarsten begreift, wenn man ihre ungeheure Zerstörungskraft und deren Konsequenzen anschaulich beschrieben bekommt. *Christian Schmidt*

Drakensang

Nennt mich Schlächter!

...✚ Den Weltrekord im Rattenplätzen überlasse ich Heiko gerne. Im Gegenzug dafür verlange ich, ab sofort nur noch der »Holzfass-Schlächter« genannt zu werden! *Der Holzfass-Schlächter*

Altersangaben

Für Kinder beherrschbar?

...✚ Ich fände es hilfreich, wenn ihr eine eigene Einschätzung abgeben könntet, ab welchem Alter

Es gibt Kuchen!

Wir verneigen uns vor Ihrem Knobeltalent, denn rund 400 Leser haben unser Kreuzworträtsel aus der Ausgabe 08/08 richtig gelöst: Der Satz »There is no cake« stammt natürlich aus dem Denkspiel-Shooter Portal. Gewinnen kann aber nur einer, nämlich Simon Götz aus Bad Waldsee, dem wir wie versprochen einen Kuchen beziehungsweise doch eher eine Kiste voller Spiele-Devotionalien schicken. Herzlichen Glückwunsch!





SBK 08: »Ich frage mich, ab welchem Alter Kinder das eigentlich spielen können. Ab sechs Jahren, wie die USK sagt?«

jedes Spiel geeignet ist. Wenn ich etwa beim Rennspiel SBK 08 die USK-Einstufung »ab 6 Jahren« lese und dann eure Einschätzung »für Fortgeschrittene«, dann frage ich mich, ab welchem Alter Kinder das eigentlich spielen können. *Leo Welsch*

❖ Wir verstehen das Dilemma, deshalb geben wir in unserem Wertungskasten im Segment »Anspruch« viele Hilfestellungen dazu, welche Fähigkeiten Spiele voraussetzen. Die Altersfreigabe gibt Aufschluss über die Gewalthaltigkeit eines Spiels. Eine konkrete Altersempfehlung für die Beherrschbarkeit auszusprechen ist äußerst schwierig, da sich der Reifegrad und die Fertigkeiten von Kindern gleichen Alters stark unterscheiden können. Wir verzichten deshalb auf eine eigene Altersangabe. *Michael Trier*

Geruchswerbung
Wir fanden das amüsant!

❖ In eurer letzten Ausgabe haben sich einige Leser über die Geruchswerbung beschwert, was ich allerdings nicht verstehen kann. Ich habe einige meiner Freunde daran riechen lassen. Natürlich war die Reaktion: »Wäääh! Das stinkt!« Aber einer meiner Freunde, der ein leidenschaftlicher Spieler ist und mehr Wert auf realistische Waffensounds als auf realistische Grafik legt, war – wie ich – von diesem Geruch fasziniert. Danach ist er sofort in den Kiosk gestürzt und hat sich euer Magazin geholt ... natürlich nicht nur des »Duftes«

wegen. Wir beide fanden diese Werbung jedenfalls sehr originell und amüsant! *Chris Billy*

Sacred 2
Das war Schleichwerbung

❖ Eure Preview zu Sacred 2 hat mich sehr enttäuscht, wenn nicht gar beleidigt: Eine ganze Seite Werbung für Centrino-Unterstützung. Was soll das? Ich wäre froh, wenn ihr dergleichen Fremdwerbung in Artikelform in Zukunft unterlassen könntet. *Matthias Schruppf*

❖ Ich bedauere im Artikel ausdrücklich, dass sich die Notebook-Optimierung von Sacred 2 auf Intel-Prozessoren beschränkt. Deshalb aber auf die Berichterstattung über eine spannende technische Innovation zu verzichten, die Spielern, die unterwegs spielen wollen, neue Möglichkeiten eröffnet, halte ich für wenig sinnvoll, zumal sich unsere Leser durchaus selbst eine Meinung zu dem Thema bilden können. *Michael Graf*



Sacred 2: »Eine ganze Seite Werbung für Centrino-Unterstützung – was soll das?«

80 Kerne
Intels Forschungsprojekt
❖ Ich habe eine kleine Frage. Stimmt es, dass Intel an einem 80-Kern-Prozessor arbeitet, oder ist das nur ein Gerücht? *Thomas Gröbl*

❖ Intel hat bereits Anfang 2007 den Prototypen eines Chips mit 80 Kernen vorgestellt. Das Modell war allerdings nur eine Machbarkeitsstudie und wird nicht zur Serienreife weiterentwickelt. *Daniel Visarius*

Prey 2
Mehr als ein Gerücht?
❖ Wie ich es in vielen Foren lesen konnte, gibt es da draußen jede Menge Prey-Fans, die gespannt auf einen zweiten Teil des Spiels warten. Mehrere Seiten berichten, dass es eine Fortsetzung geben wird, sogar noch in diesem Jahr. Ist das nur ein Gerücht, oder darf ich mich als riesiger Prey-Fan auf eine Fortsetzung freuen? *Márton Ládonyi*

Fehler!

Krankheit ist keine Schicksalsbürde. Krankheit, weiß man heute, ist ein Signal unseres Körpers – ein Akt der Verteidigung gegen Fehler! Unser Unterbewusstsein, das klar-sichtiger ist als unser oft vernebelter Verstand, erkennt bevorstehende Patzer, sträubt sich gegen sie, wehrt sich mit den ihm gegebenen Mitteln. Wenn Sie entdeckte Fehler an brief@gamestar.de melden, ist der oder die Schuldige längst bestraft – von sich selbst.

Hardware: Velociraptor WD3000GLFS
Fieses Seitenstechen plagt Florian Klein, seit er begonnen hat, den News-Text zur Velociraptor WD3000GLFS zu verfassen. Schon bei der Überschrift krampft die Tipphand, trotzdem bringt der Hardware-Redakteur mannhaft zu Papier: »Hochgeschwindigkeitsfestplatte von Seagate.« In der Einleitung folgt ein weiteres »Seagate«, dem von Schüttelfrost gepackten Körper diesmal schon deutlich schwerer abgerungen, dann wird der Herstellername zweimal auch im Text selbst untergebracht; zwischendurch muss Florian die linke Hand am Schreibtisch festbinden, damit sie aufhört, ihm mechanisch ins Gesicht zu schlagen. Tage später meldet sich Lisa Pawlows: Die famose Velociraptor WD3000GLFS stammt von Western Digital.

Kontrollbesuch: Age of Conan
Philipp Dubberke kann sich nicht erklären, warum er auf einmal sein Mittagessen über den Schreibtisch spuckt – gerade hatte er noch seelenruhig am Kontrollbesuch zu Age of Conan gearbeitet, da schwappte der Kartoffelsalat plötzlich wieder ans Tageslicht. »Heilzauber erzeugen nun keinen Hass mehr«, fliegt Philipp noch einmal über das soben Getippte, da schießt auch schon die nächste Ladung aus dem wild pumpenden Magen hervor. Wie entfesselt fließt es nun aus Philipp heraus: Die Sätze über aufgewertete Priesterklassen, das Frühstück, das Blut, Milz und Leber und einige kleinere Organe. Tage später meldet sich Patrick Brehm: Der abgeschaffte Hass war ein Übersetzungsfehler in der Patch-Beschreibung, in Wirklichkeit wurde die Hass-Wirkung nur etwas abgeschwächt.

Preview: Fallout 3
Ohne klare Ursache sind rote Flecken auf der Hand von Christoph Erdmann aufgetaucht. Ihr Jucken macht das Weitertippen zur Qual, dabei ist die E-Mail doch beinahe zu Ende geschrieben. »Christian Schmidt spricht im Artikel zu Fallout 3 von »zähnen Insekten wie Skorpionen und Ameisen. Dass Ameisen Insekten sind, da hat der Herr Schmidt noch recht, aber Skorpione gehören ...« So nah dran, und ausgerechnet jetzt müssen die Augen zuquellen! Inzwischen platzen beim Tippen die Eiterpusteln auf den Fingerkuppen auf, trotzdem quält sich der GameStar-Leser den Rest des Satzes aus dem plötzlich fiebermatschigen Geist: »Skorpione gehören zur Klasse der Spinnentiere« Was natürlich vollkommen richtig ist. Aber dem gründlich immunisierten Fehlerbeauftragten von GameStar an den Karren fahren zu wollen, das ist dennoch und logischerweise – ein Fehler.



Prey: »Darf ich mich auf eine Fortsetzung des Shooters freuen?«

❖ Gerüchte über Prey 2 kursieren seit 2006. Das Spiel gehört mittlerweile zum Portfolio des im März 2008 gegründeten Publishers Radar Group; die Macher des ersten Prey, Human Head Studios, sind an der Entwicklung angeblich nur noch am Rande beteiligt. Nähere Details zum Projekt sind unbekannt, eine Veröffentlichung in diesem Jahr halten wir für ausgeschlossen.

Christian Schmidt

Import-Spiele

Zollfrei innerhalb der EU

❖ Das, was Michael Trier im Ausgabe 09/08 zum Einkauf von Spielen im Ausland sagt, ist zwar korrekt, aber nur für Staaten außerhalb der Europäischen Union, also z.B. der Schweiz oder den USA. Innerhalb der EU gelten keinerlei Beschränkungen, da hier Zollfreiheit besteht. Ausnahmen bilden Benzin, Alkohol, Kaffee oder Tabak, die je nach Staat unterschiedlich verzollt werden und auch Einfuhrbeschränkungen unterliegen.

André Kaczmarek

❖ André hat recht. Danke für die Ergänzung!
Michael Trier

Spiele-Handlungen

Call of Brothergesang

❖ Rollenspiele sollen sich eurer Meinung nach also erzählerisch an Shootern orientieren? Die Publisher sehen das genauso und arbeiten bereits an einem Gemeinschaftsprojekt: »Call of Brothergesang«. Die Charaktererstellung reduziert sich auf die Auswahl des Namens und Geschlechts. Der Spieler findet sich sodann in einer riesigen 4-Hektar-Welt wieder, welche er frei begehen kann, solange er nicht die Hauptstraße verlässt. Die Hauptquest »Laufe die Hauptstraße runter und töte alle Gegner« wird es in drei Varianten geben (Tag, Nacht, Dunkler-Ort-mit-vielen-Skriptsequenzen-um-sich-KI-Programmierung-zu-sparen) und wird komplett in Bullet-Time absolviert, um die Spielzeit auf drei Stunden zu strecken. Per Addon zum Vollpreis wird die Nebenquest »Laufe die Seitenstraße runter« nachgereicht. Die ganze Welt ist zerstörbar, bis auf den Helden. Verwundungen werden durch Drücken des Ohrläppchens (links) geheilt. Begehbare Innenräume (z.B. Heiler oder Händler) sowie Dialoge (mit Händlern oder Heilern) können somit entfallen. Die Hintergrundgeschichte wird von einer desillusionierten Whiskeystimme aus dem Off erzählt, deren Monologe in Botschaften wie »Krieg ist die Hölle«, »Jeder stirbt einsam« und »Kein Rotwein zum Fisch« gipfeln. Dazu gibt es hübsche Zwischense-



Rennfahrerin Christina Surer: »Ihr gönnt euren Lesern aber auch nix!«

quenzen, in denen jemand nachdenklich dasitzt, stirbt oder beim Nachdenken stirbt (bzw. umgekehrt). Ja, darauf freue ich mich ... NICHT. Pierre Stuckenschmidt

Versäumnis

Gibt mir die Wallpaper!

❖ Leider muss ich euch auf den wahrscheinlich größten Fehler hinweisen, der euch jemals bei eurer Heft- und DVD-Produktion unterlaufen ist: Da habt ihr Christina Surer, Rennfahrerin und durchaus leckeres Playmate zu Gast in der Redaktion, die Dame darf auch in zwei Videos auftreten – und dann finden sich auf der DVD keine Wallpaper von ihr? Ehrlich, ihr gönnt euren Lesern aber auch nix!

Marcus Obando Amendt

❖ Na, na! Nun könnten wir natürlich von Bildrechten schwadronieren, aber im Endeffekt bleibt die Wahrheit doch, dass wir allein im Interesse unserer Leser handeln: Selbstverständlich sollte man nur auf Fotos der eigenen Freundin starren! Heiko Klinge

Abschied

PC-Spielen wird zu teuer

❖ Nach zehn Jahren, in denen ihr mein spielerisches Schaffen in entscheidendem Maße geprägt und mich treu begleitet habt, habe ich nun mein GameStar-Abo gekündigt. Und zwar als Konsequenz einer unaufhaltsamen Entwicklung: Das Hobby PC-Spielen wird ein elitäres. Der Wert- und Leistungsverlust neu gekaufter Hardware geht inzwischen so grotesk schnell, dass sich Otto-Normal-Spieler das Up-to-date-bleiben, das zum Spielen neuer Titel unabdingbar ist, einfach nicht mehr leisten kann. Diesen ständigen Aufrüstkampf kann und will ich nicht weiter unterstützen, und damit endet leider auch meine Liaison mit der GameStar. Ich wollte euch Danke sagen: Danke für zehn Jahre hervorragenden Spielejournalismus, danke für zehn Jahre beste Unterhaltung. Bitte bleibt wie ihr seid, denn ihr seid die Besten. Für mich aber heißt es jetzt: Goodbye GameStar, hello GamePro!

Daniel Hölscher

Kung Fu Panda

So eine Sauerei

❖ Also echt, GameStar – diese Sauerei in Herrn Siegismunds Test zu Kung Fu Panda treibt mir die Schamesröte ins Gesicht! Da steht im Wertungskasten unter dem Punkt »Waffen & Extras«: »Po nimmt kurzzeitig Kampfstöcke auf.« Nicht zu glauben, das ist mir schon beim Hinschreiben peinlich. Denkt denn niemand an die Kinder?! Torsten Groebel

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: 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.



»In den Ferien auf Urlaub zu fahren ist ja schön und interessant, aber es wäre nur halb so toll, wenn ich nicht meine aktuelle GameStar-Ausgabe dabei hätte!« Klemens Kummer