Leserbriefe

Dragon Age

Drauf freuen oder nicht?

Nach eurer umfangreichen Titelstory über Dragon Age steht eines fest: Für mich ist Biowares aktuelles Projekt auf absehbare Zeit einer der wohl spannendsten und interessantesten Titel. Allerdings nicht, weil ich mich auf dieses Spiel wie ein kleiner Junge auf Weihnachten freue, sondern weil ich selbst nach dem Lesen der Preview und einem Besuch der Homepage nicht weiß, ob Dragon Age eine Offenbarung oder eine Enttäuschung wird. Dabei sind die Ausgangsbedingungen für einen echten Rollenspiel-Hit äußerst günstig, denn die Konkurrenten haben klare Schwächen. Rollenspieler lieben The Witcher für seine düstere und erwachsene Fantasywelt und die tolle Handlung, allerdings schwächelt der Hexer beim Charakter- und Kampfsystem. Drakensang hingegen bietet eine Menge taktischen Tiefgang, lässt die Mitstreiter des Spielers jedoch eher blass wirken. Gerade da liegt die Chance für Dragon Age: Es hat das Potenzial, die Stärken dieser zwei Spiele zu vereinen und mir das zu geben, was The Witcher und Drakensang nicht waren: ein Spiel mit einer tollen Atmosphäre und spannenden Charakteren, das aber auch eine erstklassige Spielmechanik bietet.

Moritz Sterzinger

Taktische Tiefe entscheidet

Für die vielen Fans klassischer Rollenspiele dürfte Dragon Age ein wahrer Lichtblick sein. Schließlich waren Knights of the Old Republic, Drakensang, Jade Empire und Neverwinter Nights 2 zwar allesamt gute Spiele, boten jedoch zu keiner Zeit eine so durchweg gute Spielerfahrung wie Baldur's Gate 2. Die Frage ist, inwieweit Dragon Age tatsächlich den hohen Erwartungen gerecht werden kann. Dass es nicht das D&D-Regelwerk nutzt, dürfte für die wenigsten ein echtes Problem darstellen, solange Biowares Eigenwerk ausreichend komplex ist, um ebenso taktische Kämpfe wie Baldur's Gate 2 zu erreichen. Ein Hindernis wird allerdings die nur vierköpfige Party sein, zumindest wenn man davon ausgeht, dass beispielsweise die Kämpfe in Neverwinter Nights 2 mit vier Charakteren nie die Klasse derer in Baldur's Gate 2 erreichten. Nicht unwahrscheinlich, dass Bioware die Komplexität von Dragon Age verglichen mit Baldur's Gate absichtlich verringert, um ein breiteres Publikum als nur die Fans klassischer Rollenspiele zu erreichen. Es wäre schade, wenn darunter die Qualität des Spiels litte.

Tristan Zellmann

Nicht mutig genug

Ich habe jedes bisherige Rollenspiel der Kanadier gespielt und jedes genossen, aber irgendwann erhofft man sich Abenteuer in anderen Welten. Warum ist Bioware nicht so mutig, wie ich es erhofft hatte? Sie verzichten zwar auf D&D und damit einige Monster, Rassen und Klassen, die man schon zigmal gesehen hat – aber ihre »Eigenentwicklung« einer düsteren Fantasywelt lehnt sich für mich viel zu wenig aus dem Fenster. Das große Monster ist auch hier ein Oger, und auch hier gibt's wieder Elfen mit langen Ohren und kleine, dicke Zwerge. Wenn Bioware gute Geschichten erzählen kann, können die Kanadier auch eine komplett neue Welt entwerfen. *Stefan Melbaum*

Wie eine Zimtschnecke

Mit Bioware ist es fast wie mit dem guten Bäcker an der Ecke. Ich kaufe seit Jahren dort ein, weil nur er mir jeden Morgen eine stets leckere Zimtschnecke auf den Tisch zaubern kann. Auch das Entwicklerteam aus Kanada liefert seit Baldur's Gate beständig gleichbleibende Rollenspiel-Qualität, die immer wieder mit denselben Tugenden in neuen Formen und Variationen zu glänzen weiß. Mit Dragon Age bin ich zuversichtlich, dass sich daran so bald nichts ändern wird. Wie der Bäcker wird wahrscheinlich auch Bioware niemals sein grundlegendes, weil erfolgreiches Rezept verändern, und das ist auch genau der Grund, weshalb Dragon Age ein super Spiel werden wird.

David Albrecht

Neun Buchstaben

D ragon Age
R ichtig gut sieht es schon aus,
A ber ob sich es sich auch gut spielt, wird sich wohl erst gegen
G eld an meinem PC zeigen.
O ffenkundig steckt viel Potenzial in dem Spiel,
N icht zuletzt, weil die Entwickler sich Baldur's Gate als Vorbild genommen haben.
A ttraktiv macht Dragon Age auch die Bindung an die
G efährten. Alles in allem also ein Hoffnungsträger auf ein
E xzellentes Spiel.

Johta Chachkul

Im letzten Heft hatten wir Sie im Artikel zu Dragon Age dazu aufgerufen, uns Ihre Meinung zu dem kommenden Bioware-Rollenspiel mitzuteilen. Danke an die vielen Einsender! Die hier abgedruckten fünf Personen dürfen sich über die ausgelobten Preise freuen – je ein T-Shirt und eine von den Firmenchefs signierte Kopie von Mass Effect oder ein edler Bioware-Trinkbecher.

Christian Schmidt

Dragon Age: »Ein Spiel mit einer tollen Atmosphäre und spannenden Charakteren, das aber auch eine erstklassige Spielmechanik bietet.«

Panzers Cold War

Kommt das noch?

Seit Anfang 2008 hat man nichts mehr über Panzers: Cold War gehört. Ich besitze die beiden Vorgänger und freue mich schon lange auf den dritten Teil. Aber wann kommt er denn nun in den Handel? *Julius Bering*

Der Panzers-Publisher 1otacle ist im August Pleite gegangen, die Panzers-Entwickler Stormregion wurden schon im April geschlossen. Deshalb ist das fast fertige Spiel bislang nicht erschienen. Mittlerweile hat ein anderer europäischer Publisher die Rechte gekauft. Cold War wird definitiv auf den Markt kommen – wann, ist bislang jedoch noch nicht angekündigt. *Heiko Klinge*

Online-Gebühren

So wäre es fairer

Der Weg für die Hersteller von Online-Rollenspielen, um das Image der »Raffgierigkeit« loszuwerden und Suchtprävention auszuüben, wäre eine genaue Abrechnung der Spielzeit. Ähnlich wie bei einem Handy-Tarif. Es braucht keine minutengenaue Abrechnung, aber halbstündig oder stundenweise wäre akzeptabel. Somit würden Gelegenheitsspieler nicht ausgebeutet, und Hardcore-Spieler zahlen ihren gerechten Anteil. Spielsüchtigkeitsanwärtern wäre der Geldfaktor eine natürliche Grenze, die erst überwunden werden müsste. Ich würde gerne wieder ein-

Nach wie vor trudeln Urlaubsfotos von GameStar-Lesern mit ihrer Lieblingslektüre bei uns in der Redaktion ein - hier von **Katharina Ruep** in Cannes.

Fehler!

Natürlich ist die Finanzkrise auch an den GameStar-Redakteuren nicht spurlos vorbeigegangen, vor allem, weil Michael unser Gehalt vor Kurzem von schnödem Eurogeld auf hochverzinsliche US-Hypothekenderivate umgestellt hat. Um die Fehlerinflation niedrig zu halten, überschwemmte der Verlag die Redakteure parallel mit billigem Geld – das konnte auf Dauer nicht gut gehen! Nun haben wir den Salat: Rezessionsangst, Marktpanik, und Fehler sind trotzdem noch im Heft.

Preview: Anno 1404

»Ich bin finanziell dicke abgesichert«, prahlte unser freier Autor Martin Deppe erst neulich wieder, als wir die schwere Honorarkassette an der Autobahnraststätte Köschinger Forst im Kofferraum seiner schwarzen Mercedes-Limousine versenkten, »ich habe mein ganzes Vermögen in Lichtenstein geparkt« – und war umgehend der Schwindelei überführt! Denn wer das Fürstentum Liechtenstein in der Preview zu Anno 1404 mit »i« statt »ie« schreibt, der hat dort mit Sicherheit keinen Cent deponiert. Mit der Wahrheit konfrontiert, fiel Martin vor Schreck der Mietwagenschlüssel aus der Hand, fahrig tasteten die mageren Hände auf dem Second-Hand-Jackett herum. Zeit, um nachzutreten: War er es nicht, der im gleichen Artikel von einer Zuckermühle fabulierte, die »Pflanzen malt«? Und für solche Mätzchen sollen wir noch gutes Geld berappen? Mein lieber Freund und Kupferstecher! Unbarmherzig wuchteten wir die Geldschatulle wieder aus dem Fahrzeug, mochten auch Deppes Frau und sieben Kinder herbeispringen und uns schluchzend die Beine umschlingen – das Geld wandert umgehend zurück auf unser isländisches Tagesgeldkonto!

Termin-Update

Wer tagein, tagaus damit beschäftigt ist, den Kursverfall von Aktienindizes zu verfolgen, der hat kein Auge mehr für schöne Dinge wie explodierende Bomber und zerschnittene Ekelmonster. Nur so ist zu erklären, warum Christian Schmidt im Termin-Update die Bilder für Call of Duty: World at War und Dead Space vertauscht hat. Nun gehört Christian zwar zu den finanziell besser gestellten Redakteuren, seit sich herumgesprochen hat, dass ein wohlgeschmierter Chef der Fehlerrubrik schon mal den einen oder anderen Kollegenpatzer »übersieht«. Aber bei entsprechend gehobenem Lebensstil ist auch enormes Schweigegeld schnell verprasst, und so zittert der trockengelegte Qualitätswächter dem Ungewissen entgegen: Hat er etwa in der gleichen Ausgabe noch einen weiteren Fehler gemacht, muss ihn am Ende doch der Bannstrahl einer gerechten Strafe treffen? Nein, oder?

Preview: Dragon Age

Doch! Doch, doch, doch! In der Preview zu Dragon Age schreibt Christian von sieben Grundwerten, zählt dann aber nur sechs auf – denn es sind auch nur sechs im Spiel. Mit entsetztem Aufschrei springt der Rechenkünstler zu dem Bündel Lottoscheine auf seinem Schreibtisch, blättert fieberhaft durch den Stapel – tatsächlich: Überall sieben Zahlen angekreuzt! Alles ungültig! Die letzten 25.000 Euro in den Sand gesetzt! Aus, alles aus, der Notgroschen verbrannt, der perfekt ausgeklügelte Plan B gescheitert. Muss man ein solches Häuflein Elend noch bestrafen? Seiner Frau, den sieben Kindern diese Demütigung zumuten? Nein, natürlich nicht. CS

mal in eine Online-Rollenspielwelt eintauchen, aber für drei bis vier Stunden in der Woche sind mir die 12 bis 15 Euro einfach zuviel.

Andreas Griebenow

Kunden ausgesperrt

Bitte eine Schwarze Liste!

Eure Kopierschutz-Kolumne »Kunden ausgesperrt« trifft den Nagel auf den Kopf. Auch ich vermisse schon lange liebgewonnene Beigaben, die man mittlerweile nur noch in den Collector's Editions für einen knackigen Aufpreis finden kann. Aber damit habe ich mich schon abgefunden. Ebenso muss man sich wohl zähneknirschend mit den Online-Aktivierungen anfreunden. Aber was ich absolut nicht akzeptieren kann, ist die Tatsache, dass man Spiele nur begrenzt häufig installieren kann. Ich bin Nostalgiker und suche mir auch gerne mal das erste Monkey Island oder UFO heraus. Diese Möglichkeit möchte ich auch bei aktuellen Titeln haben. Aus diesem Grund habe ich schweren Herzens auf Bioshock und Mass Effect verzichtet, obwohl ich beide Titel sehnsüchtig erwartet habe. Langsam verliere ich aber den Überblick und wünsche mir eine Blacklist. Könnt ihr mit eurem umfangreichen Wissen nicht mal eine Aufstellung drucken, welche Spiele nur x-mal installiert werden können? Das wäre vielleicht auch mal ein Signal für die Entwickler, ihre Kunden nicht zu vergraulen. *Mathias Wranick*

Eine gute Idee. Wir arbeiten dran! *Michael Trier*

Der Geldbeutel stimmt ab

Es ist ja durchaus erfreulich, dass sich Christian Schmidt dem Thema Digital Rights Management (um nichts anderes handelt es sich ja de facto bei Online-Aktivierungen) in seiner Kolumne annimmt, seiner Schlussfolgerung kann ich mich jedoch nicht anschließen. PC-Spieler werden sich an DRM letztlich nur gewöhnen müssen, wenn sie bereit sind, solche Produkte klaglos zu akzeptieren. Bei einem entsprechenden Abstimmverhalten mit dem Geldbeutel besteht meines Erachtens eine gute Chance, dass in der Spieleindustrie derselbe Denkprozess einsetzt, der in der Musikindustrie schon zu der einen oder anderen positiven Entwicklung geführt hat.

Daniel Friedrichs

Als Kunde benachteiligt

Ich habe mir, wohl wie viele andere, Spore gekauft (ja, als Original), und der Kopierschutz ist wirklich daneben. Das Spiel ist zwar meiner Ansicht nach sein Geld wert, aber die Kundenfreundlichkeit ist eine einzige Frechheit. Während ich mir also das Original hole und Electronic Arts damit finanziell unterstütze, habe ich mit einem nervigen Kopierschutz zu kämpfen. Einer meiner Freunde allerdings hat Spore als gecrackte Version bei sich, und siehe da – das Spiel läuft ganz normal, er braucht keine Internetverbindung zum Aktivieren, kann aber trotzdem die Kreaturen anderer Spieler in sein Spiel einbauen und hat auch sonst keinerlei Einschränkungen. Als ehrlicher Käufer kommt man sich dann doch irgendwie dumm vor. *Sebastian Neubauer*

Wirtschaftslage

Verbietet die Tycoon-Spiele!

Sagt mal: Wie lange dauert es eigentlich noch, bis seitens der Politik über ein Verbot von Wirtschaftssimulationen nachgedacht wird? Offensichtlich haben einige Broker, Banker, Zocker und Wirtschaftsbosse beim Spielen ihr Gehirn komplett abgeschaltet, den virtuellen Karren an die Firewall gefahren und das im Spiel Erlebte auf die Wirklichkeit projiziert ... *Holger Bleis*

Dawn of War 2

Soulstorm = Beta-Zugang?

Ich bin ein Fan von Dawn of War und spiele es seit dem Erscheinen. Mit dem Kauf des zweiten Addons Soulstorm habe ich lange gewartet, aber es mir nun doch zugelegt. Zum einen, weil ich immer noch finde, dass Dawn of War ein super Spiel ist, aber da war noch ein anderer Grund: Ich habe gelesen, dass allen Käufern von Soulstorm ein Platz im Betatest von Dawn of War 2 gesichert ist. Stimmt das? Oder waren das nur Gerüchte? Falls es stimmt, wisst ihr schon, wie das Ganze ablaufen soll? *Dennis Schön*

Dawn of War 2: »Stimmt es, dass Soulstorm-Käufern ein Platz im Betatest sicher ist?«

Stalker: Clear Sky: »Solche Spiele sollte man in der Luft zerfetzen!«

Stimmt, THQ hat bei der Enthüllung von Dawn of War 2 angekündigt, dass Besitzer von Soul Storm am Betatest teilnehmen dürfen. Die Aussage steht nach wie vor. Wie das konkret funktionieren soll, weiß aber noch nicht mal THQ selbst – man plane noch, erklärte man uns auf Nachfrage.

Daniel Matschijewsky

Stalker Clear Sky

Zurück zur Endlagerung

Nach den ersten zwei bis drei Spielstunden (mit Patch) tendiere ich dazu, Stalker: Clear Sky inklusive einiger radioaktiver Abfälle zurück zu GSC Game World zu schicken – zur Endlagerung, Wiederaufbereitung wäre ein zu großes Zugeständnis. Sorgt doch künftig bitte für einen »klaren Spielehimmel«, indem ihr Spiele, die in einem solchen Zustand auf den Markt kommen, nicht auch noch durch eine Bewertung bewerbt – straft sie doch bitte mit einer Wertungsverweigerung ab oder macht es wie beim Far-Cry-Film: in der Luft zerfetzen!

Thomas Heger

Adventure-Startseite

Mir platzt der Kopf

Seit eurem Redesign mit der Ausgabe 8/2007, geschlagene 16 Zeitschriften lang, muss ich nun den gleichen Satz neben dem Konterfei von Christian Schmidt in der Abenteuer-Rubrik ertragen. Bitte ändert etwas daran, denn ich befürchte, wenn ich diesen Text noch ein 17. Mal lesen muss, platzt mir der Kopf. Klappt bei den anderen Kollegen doch auch, und ist oft sogar recht lustig. *Sebastian Meyer*

Na gut, wenn nun schon Köpfe zu platzen drohen, dann ändere ich meinen Text eben – siehe die aktuelle Startseite für die Abenteuer-Rubrik. Kann ich den neuen Eintrag jetzt 16 Ausgaben lang stehen lassen? Nein...? Mist.

Christian Schmidt

Far Cry Der Film

15jähriger auf Red Bull

Ich hab mir gerade euren Artikel über Mister Bolls neuestes Meisterwerk angetan. Den Film hab ich noch nicht gesehen, bin auch nicht besonders begeistert von Uwe Boll, aber ich hatte wenigstens gehofft, dass der gute Til Schweiger das Kind schon schaukeln wird. Aber nein, ihr musstet ja den Film in der Luft zerreißen. Euer Artikel hatte nicht einmal das Niveau einer Bildzeitung. Da war wohl ein 15jähriger auf Red Bull und Brecht. Hauptsache wütend auf alles. Und wer zum Henker hat den Artikel abgesegnet? Da war wohl jemandem langweilig.

Phil

Danke für die Warnung!

Ein großes Lob für eure tolle Kritik zur Filmumsetzung des Shooters Far Cry. Eigentlich hab ich mich ja gefreut, Jack Carver & Co. auf der Kinoleinwand zu begutachten, aber euer Artikel hat mir die Augen geöffnet. Wie konnte ich nur eine Sekunde lang glauben, ein Streifen mit Uwe Boll als Produzent und Regisseur könnte auf hohem Niveau unterhalten! Danke für die unterhaltsame, aber trotzdem sachliche Warnung. *Thomas Schirmer*

Spore

»Möpse« erobert die Welt

Meine Freundin hat sich am Erscheinungstag trotz Krankheit sofort Spore gekauft. Nach einiger Zeit habe ich mich dann hinreißen lassen, ihr mal über die Schulter zu luschern. Sie war gerade in der Kreaturenphase und hatte sich irgendein niedliches Viech zusammengebastelt. Dann allerdings machte sie den Kardinalsfehler und fragte: »Schatz, das macht Spaß, willst du auch mal?« Bis dahin waren alle umliegenden Rassen besungen und betanzt worden, und das Tierchen war knuddelig. Was sich aber bald ändern sollte. Ich tauschte den Singschnabel gegen ein Beißmaul, und das Vieh bekam Klauen und Waffen. Außerdem stellte ich seine Hände nach oben, als wenn er gerade an Brüste greifen wolle. »Möpse« war geboren, denn seine großen Stielaugen sahen so aus, als hätte er die gigantischste Oberweite seines Lebens erblickt. Nun wurde radikal alles niedergemacht und in den kommenden Phasen auch alles erobert. Spielen durfte mein Frauchen erst mal nicht mehr. Am nächsten Tag musste ich mir dann anhören, was ich Schreckliches aus ihrem Knuddelding gemacht hätte und wie grausam ich sei. Ab jetzt habe ich Spore-Verbot, weil ich sogar etwas so Süßes verunstalten kann. Da versucht man, die Welt zu erobern, und keiner dankt es einem! *René Wohlfeil*

Das **Killerspiel**, eine Spore-Kreation von Jonathan Stysch.

Ein Bild von »Möpse«, schrieb uns René, konnte (beziehungsweise durfte!) er nicht machen. Wir nutzen die Gelegenheit und drucken stattdessen das coole Spore-Gefährt, das Jonathan Stysch an uns geschickt hat – siehe die Abbildung links. Der Name des Meisterwerks lautet natürlich: das »Killerspiel«! *Christian Schmidt*

GAMESTAR INTERAKTIV »Helden-Klatsch«

Der Duke war Tierheimleiter, und Sam Fischer buddelte im Stollenschatten nach Grubengold? Wir konnten es kaum fassen, aber Ihre fleißigen Recherchen haben uns überzeugt: Computerspiele-Helden haben bewegte Vergangenheiten! Unser Dank für diesen journalistischen Sondereinsatz geht daher an Sie, liebe GameStar-Leser. Wie immer dürfen sich die Künstler der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Alle Einsendungen finden Sie auf unserer Internetseite unter ▸Quicklink: 5299. CHS

Auch vor der CIA war Sam schon im Untergrund aktiv. (**Christian Weber**)

Der Duke hat nicht nur ein Herz für Kätzchen, sondern auch das passende Tierpflegeheim. (**Victor van Wetten**)

Als Alyx mit dem G-Man anbandelte, war Gordon Freeman wohl noch im Labor. (**Martin Maderböck**)

Die nächste Aufgabe

Es ist kein Geheimnis: Die Redaktion leidet unter chronischem Ideenmangel. So will uns auch für ein Spieler-T-Shirt partout kein knalliges Motiv oder fescher Slogan einfallen. Zum Glück ist auf den Einfallsreichtum unserer Leser mehr Verlass. Deshalb lautet die Aufgabe für den nächsten Monat: Schicken Sie uns unter dem Stichwort »Spieler-T-Shirt« coole Skizzen und Motive für einen Aufdruck! Die passende T-Shirt-Vorlage finden Sie hier: ▸gamestar.de-Quicklink: 5630.

Einsendeschluss ist der 10. November.
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: »GameStar-T-Shirt«

Damit der Rubel rollt, musste der Stalker-Held schon früher schmutzige Jobs übernehmen. (**Fabian Milunovic**)

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.