Leserbriefe

Far Cry 2: »Es schmerzt fast schon, mit anzusehen, wie hier das Potenzial weggeworfen wurde.«

Far Cry 2

Schon wieder deinstalliert

Die Vorfreude auf Far Cry 2 war riesig! Nach zwei, drei Stunden im Spiel machte sich bei mir allerdings Enttäuschung breit. Ach, da hätte man ein so tolles Szenario, aber man verbockt die Geschichte. Schade! So ist Far Cry 2 für mich nur eine Grafikdemo, die mittlerweile meine Festplatte schon wieder verlassen hat. *Anderton (auf GameStar.de)*

Erdrückende Leere

Eine wunderschöne Welt, packende actionreiche Kämpfe, eine klasse Atmosphäre – nur leider ohne jeglichen Inhalt. Das treffendste Wort für Far Cry 2 ist »seelenlos«. Je länger man das Spiel spielt, desto erdrückender wird diese Leere. Es schmerzt fast schon, mit anzusehen, wie hier ein solches Potenzial einfach weggeworfen wurde.

White Rabbit (auf GameStar.de)

Ein spezieller Shooter

Far Cry 2 ist kein GTA, kein Crysis, kein Stalker und schon gar kein Rollenspiel. Es ist ein spezieller Shooter, der dem Spieler erlaubt, selbst vorzugehen. Vielleicht keine großartigen Pläne zu machen, aber dennoch eigene Entscheidungen über das Vorgehen zu treffen, die weit über die Möglichkeiten sonstiger Shooter hinausgehen.

Caltaron (auf GameStar.de)

Wir nutzen diese Gelegenheit für eine Werbeeinblendung in eigener Sache: Wenn Ihnen die Meinung zu einem Spiel unter den Nägeln brennt, schreiben Sie doch einen Lesertest auf www.gamestar.de/lesertests! Die Redaktion schaut neue Beiträge regelmäßig durch; gelungene Aussagen landen in den Leserbriefen im Heft – wie die drei dort oben.

▸ Quicklink: 5755 *Rene Heuser*

Bedrückende Wirklichkeit

Im Wertungskasten zu Far Cry 2 stellt Christian Schmidt die Frage, ob dieses böse, skrupellose und brutale Afrika der Realität entspricht. Meine Meinung ist ganz klar: Ja, tut es! In den Nachrichten wird immer wieder berichtet, dass Medikamententransporte von Rebellen aufgehalten werden und Tausende Flüchtlinge an schweren Krankheiten leiden. Es werden Kindersoldaten gezeigt, die mit ihrem Gewehr aufwuchsen. Wer von wem und warum getötet wird, spielt keine Rolle. So wie im Spiel. Für mich spiegelt das Spiel einen Teil der Wirklichkeit Afrikas wieder. Das macht die ganze Atmosphäre auch so bedrückend.

Max Ulrich

Kopierschutz

Hinweisen und verurteilen

Eigentlich hatte ich vor, mir C&C: Alarmstufe Rot 3 sofort zu kaufen, da ich ein absoluter C&C-Fan bin. Aber dann musste ich von den Installationsbedingungen erfahren: Das Spiel kann nur fünfmal aktiviert werden. Ich werden das Spiel so lange nicht kaufen, bis Electronic Arts eine andere Politik verfolgt und seine potenziellen Käufer nicht von vornherein als Raubkopierer abstempelt! Jetzt meine Schelte an euch: Warum erwähnt ihr davon nichts in eurem Test? Ihr hättet das meiner Meinung nach nicht nur ansprechen, sondern auch verurteilen müssen!

Michael Morasch

Richtig, es ist unsere Aufgabe, auf einen besonders restriktiven Kopierschutz hinzuweisen – das haben wir bei Alarmstufe Rot 3 vergessen, und dafür entschuldigen wir uns. Der Kopierschutz wird aber auch weiterhin nicht in die Wertung eingehen, denn ein Kopierschutz ist nicht Teil des Spielspaßes. Es liegt im Ermessen jedes einzelnen Käufers, ob ihm der Mechanismus herzlich egal ist, oder ob er die Hersteller für den Kopierschutz abstraft – also das Spiel im Regal liegen lässt.

Michael Trier

Warhammer Online

Ungenutztes Potenzial

Kurz nach dem Erscheinen von Age of Conan hatte ich das Gefühl, mit den 50 Euro Kaufpreis nur eine Basisplattform für ein Spiel erworben zu haben und die eigentliche Entwicklung der Spielinhalte mit monatlich 15 Euro unterstützen zu dürfen. Jetzt ist Warhammer Online seit knapp zwei Monaten auf dem Markt, und ich stelle fest, dass die Situation ganz ähnlich und doch vollkommen anders ist.

Ganz ähnlich, weil sich auf dem Maximallevel 40 herausstellt, dass das Endgame (noch?) nicht funktioniert. Es gibt selten Open PvP, selbst Szenarien gehen zu selten auf, und die PvE-Inhalte sind ganz nett, aber ganz sicher nicht das, was dafür sorgen kann, dass ich auch in drei Jahren noch dieses Spiel spiele. Die Folge ist, dass nach und nach jeder, der Lvl 40 erreicht hat, anfängt einen zweiten Charakter hochzuleveln oder Fallout 3 zu spielen oder den Abwasch zu machen.

Gleichzeitig ist aber doch alles anders als bei Age of Conan. Denn dort habe ich keine Anlagen gesehen, die sich hätten entwickeln können. Bei Warhammer ist eigentlich alles an Ort und Stelle. Szenarien und Open-RvR Zonen gibt es genug, Burgen für große Schlachtzüge stehen bereit. Das ist Potenzial für Monate,

Alarmstufe Rot 3: »Ich werden das Spiel so lange nicht kaufen, bis Electronic Arts eine andere Politik verfolgt und die Käufer nicht als Raubkopierer abstempelt.«

World of Goo: »Ich habe den Kauf dieses Kleinods nicht bereut.«

wenn nicht Jahre Spielspaß. Nur muss Mythic bei der Motivation dringend nachbessern: Die Effektivität der verschiedenen Szenarien ausgleichen, die Belohnungen für das Open-RvR deutlich erhöhen. Ewig Zeit bleibt dafür nicht, denn der Lich King ist ungeduldig, und Moria will bald erforscht werden. Ich hoffe wirklich, dass der Krieg in der Welt von Warhammer noch so richtig in Gang kommt.

Jörg von Heinemann

Sacred 2

Aus der Seele gesprochen

Als ich mir euren Test zu Sacred 2 durchgelesen habe, wurde mir erneut klar, warum ihr die Fachzeitschrift meiner Wahl seid. Als absoluter Sacred-Fan habe ich mir Sacred 2 gleich am Verkaufstag geholt, obwohl das ja insbesondere bei Rollenspielen nicht gerade empfehlenswert ist. Deshalb war ich auch nicht sonderlich überrascht, als mir nach und nach einige elementare Schwächen der ansonsten wirklich guten Monsterhatz auffielen. Kurzum: Als ich euren Test zum ersten Mal sah, hatte ich bereits ein recht gutes Bild von Sacred 2 – nämlich exakt das gleiche, wie es in eurem Test beschrieben wurde. Insbesondere dem Video-Fazit von Michael Graf kann ich absolut zustimmen. Nur zwei Kleinigkeiten hättet ihr meiner Meinung nach noch erwähnen sollen:

1) Wie ihr richtig kritisiert, sind die Quest-Belohnungen relativ nutzlos. Allerdings erhält man zumindest dann besseres Entgelt, sobald man die Handelsfähigkeit auf Stufe 75 gehoben hat.

2) Die Kamera ist in der Tat in den Dungeons fummelig. Stellt man sie hingegen auf »verfolgend«, dreht sie sich automatisch mit.

Ansonsten kann ich euch nur noch einmal für den ausgezeichneten Test von Sacred 2 loben. Bitte macht weiter so!

Michael Gößwein

World of Goo

Ein echtes Kleinod

Danke für den ausführlichen Test zu World of Goo, der mich auch gleich dazu gebracht hat, das Spiel zu kaufen. Ich habe es nicht bereut. Ich finde es sehr lobenswert, dass ihr diesem Kleinod zwei Seiten Platz eingeräumt habt, um Spieler darauf aufmerksam zu machen. *Alexander Heinlein*

NBA 2K9

Schlag ins Gesicht für EA

NBA 2K9 ist mehr als nur eine herausragende Basketball-Simulation. Es ist auch ein Schlag ins Gesicht für EA Sports und Konsorten. Denn für 30 Euro erhalte ich bei NBA 2K9 Baketball pur, mit fast allen Inhalten der Next-Gen Versionen. Und zwar ansatzlos, PC-Spieler werden nicht zuerst mit PS2-Grafik abgespeist. Sogar eine Menü-Steuerung per Maus ist gleich im ersten Jahr enthalten – man denke nur an Konami, die das bei Pro Evolution Soccer auch nach fünf Jahren nicht hinbekommen haben. Vielen Dank, dass ihr das mit einer sehr guten Testnote honoriert. *Matthias Buck*

Online-Gebühren

Zeit + Geld = Hektik

Andreas Griebenow schrieb in der letzten Ausgabe, dass ihm ein minutengenauer Tarif in Online-Rollenspielen lieber sei als monatliche Kosten. Ich kann ihn gut verstehen, jedoch kann ich vor so einem System nur warnen. In Online-Rollenspielen muss für viele Spieler alles möglichst schnell gehen; es wird geschimpft oder man ist entnervt, wenn alles mal etwas länger dauert. Wenn solche Aktionen neben Zeit nun auch Geld kosten, würde der Streit wohl nur noch mehr geschürt. Wie soll bei soviel Hektik dann noch Atmosphäre aufkommen? *Alexander Vorstadt*

Interaktiv-Fehler

Das war ich!

In eurem Interaktiv-Teil in der letzten Ausgabe habt ihr meinen Beitrag (Alyx und der G-Man) abgedruckt, aber einen anderen Namen daruntergeschrieben. Ich heiße nicht Martin Maderböck, sondern Maximilian Winter.

Maximilian Winter

Maximilian hat recht – wir entschuldigen uns bei ihm für die Verwechslung! *Christian Schmidt*

Abo-Gutschein

Nicht schlecht gestaunt

Danke an euren Chefredakteur Michael Trier und alle, die an der Umsetzung eurer neuen Abo-Prämie beteiligt waren (gemeint ist der 60 Euro-Gutschein für Verleihshop.de). Ich habe mich auf der betreffenden Web-Seite angemeldet, das umfangreiche Angebot des Verleihshops durch-

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.

Fehler!

Jetzt hat auch unser Chefredakteur mit dem Musizieren begonnen. Jahrelang drang aus dem Wohnsafe seines Vorgängers Gunnar das Klimpern von Reibachs Goldberg-Variationen, nach dem Machtwechsel legte Michael nur selten eine Schelllackplatte auf das selbstgebaute Lux-o-phon. Inzwischen greift das schrullige Genie regelmäßig zur Sperrholzgeige, um engagiert an den Saiten zu sägen. Das Ergebnis: Keine Konzentration bei den Mitarbeitern mehr möglich – und dadurch Fehler über Fehler! So erklären sich die Meldungen, die Sie an brief@gamestar.de schicken.

Budget-Spiele: Guild Wars 2008

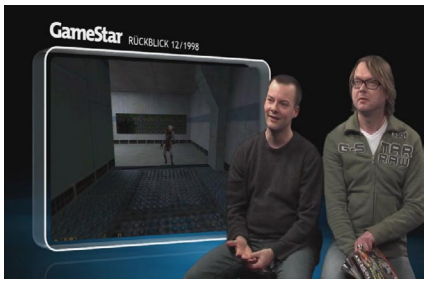
Mit großem Crescendo kroch Simon Matthias Konrath aus den Fugen des Online-Rollenspiels Guild Wars, um Christian Schneider seinen Kontrapunkt zu verdeutlichen: »Das fernöstliche Fantasy-Reich, von dem Christian spricht, heißt Cantha, nicht Tyria!« Vollkommen richtig, gab der brummschädelige Redaktionspraktikant zu, warf aber zur Verteidigung ein: »Weil Michael eine Canthate auf der Fiedel schrammelte, musste ich mich in die Tyria stemmen!« So ist der Patzer wohl zu erklären, aber nicht zu entschuldigen. Christian muss ohne Ohrschutz bei Michaels mehrstündiger Piano-Improvisation »Gould war's« assistieren, indem er die aufgebrachte Nachbarschaft mit dem redaktionseigenen Wasserwerfer vom Stürmen des Gebäudes abhält.

News: Leser-Charts

Tim Rösner meldet eine Dissonanz in den Leser-Charts: Diablo 2 steht dort nicht nur auf Platz 5, sondern eineinhalb Oktaven tiefer nochmals auf Platz 17. »Habt ihr eine verschlüsselte Botschaft versteckt?«, fragt Tim. »Eine Botschaft?!«, brüllt der halbtaube Daniel Matschijewsky gegen den Lärm an, »Das war ein astreiner Hilferuf – der Teufelsgeiger Trier violiniert mich in den Wahnsinn!« Verständliche Extremsituation, aber Strafe muss sein. Wegen der Doublette bittet Trier nun zum Duette: Er am Violoncello, Daniel an der Klarinette. Im Umkreis von mehreren Kilometern fallen die Katzen tot von den Zäunen, im Münchener Norden verliert eine Glasmanufaktur die Jahresproduktion, aber es gibt auch eine gute Nachricht: Der eingeplante Konzertmitschnitt misslingt, weil die CD im Recorder Blasen wirft.

DVD-Menü

Hellhörig wurde Thomas Bick beim Ansehen der DVD: »Der Ton im Menü passt nicht zu Far Cry 2 – das klingt doch nach Crysis ...?« Ganz recht, da hat der Produzent Toni Schwaiger vergessen, die Tonspur auszutauschen. »Wie, die DVD hat Ton?«, stutzte der Medienmann auf in seine wattegepfropften Ohren geschriene Nachfrage. Freiwilliger Hörverzicht in allen Ehren, aber Fehler bleibt Fehler: Prompt zückt Michael die Straftrompete, will gerade ansetzen, als sich ein Notfallkommando des städtischen Konservatoriums in den Raum abseilt und mit großen Paukenschlegeln alle Instrumente zertrümmert. »Schade«, flüstert Michael in die himmlische Stille: »Dann kehre ich halt zurück zu meinen Sprengstoffexperimenten.«



Ex-Chefredakteur **Jörg Langer** (links) beim Gastauftritt im GameStar-Video.

stöbert und nicht schlecht gestaunt, was es dort für DVD- und Spieleperlen auszuleihen gibt. Bei 60 Euro macht das mindestens 7 Spiele bzw. DVDs, die man kostenlos eine Woche ausleihen kann – eine Wahnsinnsprämie, finde ich! *Frank Ried*

Tolle Abo-Extras

Ich muss einfach mal ein Riesenlob loswerden: Während Abo-Kunden bei anderen Zeitschriften zwar mit Prämien geködert, aber anschließend vernachlässigt werden, gibt es bei GameStar immer mal wieder tolle Extras. Wie zum Beispiel vor kurzem das Poster oder der 60-Euro-»Deal« in der aktuellen Ausgabe. Da kann man nur sagen: Super, danke, weiter so! *Lukas Schmidt*

Es ist uns wichtig, unsere Abonnenten regelmäßig für ihre Treue zu belohnen, sei es mit Extra-Beilagen zum Heft oder speziellen Aktionen wie dem Verleihshop.de-Gutschein; diesem Heft liegen für Abonnenten coole GTA-4-Aufkleber bei. Übrigens: Die Verleihshop-Aktion läuft noch bis 5. Dezember – wer ein GameStar-Abo besitzt oder schnell eines abschließt, kann das 60-Euro-Guthaben bis dahin noch einlösen: www.gamestar.de/60. *Michael Trier*

Wiedersehen mit Jörg

Liebe Erinnerung

Wer auch immer dafür verantwortlich ist, dass Jörg Langer im Rückblicksvideo zur Ausgabe 12/1998 auf der DVD zu sehen und zu hören ist, verdient meinen größten Dank. Wie habe ich mich gefreut, den langjährigen Chefredakteur meines Lieblings-Spielemagazins wiederzusehen! Ich habe Gunnar Lott als Chefredakteur sehr geschätzt, und auch Michael Trier verdient nichts anderes, als das Heft zu leiten. Aber »Captain Langer« mit seinem urkomischen Spruch »Oh Gott, wir werden alle sterben!« dürfte nicht nur mir in lieber Erinnerung geblieben sein. *Felix de Ruiter*

TV-Star Gunnar

Hat's geschmeckt?

Nachdem ich als normalerweise eher sporadischer Fernsehgucker gestern mal wieder rumgezappt habe, bin ich bei Vox hängen geblieben, wo gerade »Mein Restaurant« lief. Und da tat sich im grauen Vox-Alltag der F- bis maximal C-Prominenz (ich erinnere an das unglaubliche »Promi«-Dinner ... selten hat eine Sendung so einen Namen weniger verdient) ein Lichtblick auf, und eine gestandene Größe der ersten Riege der Promiwelt erhaschte meine Aufmerksamkeit. Denn wen erspähe ich da im Münchner Restaurant-in-spe »Grinsekatze«? Den wohl weltbekanntesten »Director of Online and New Business«: Gunnar Lott! Unglaublich! Bleibt nur noch eine Frage an Gunnar offen: Hat das Essen denn geschmeckt? *Benjamin Semmler*

Das Essen war gut, wenn auch nicht sensationell. Surreal allerdings war das Erlebnis vor Ort: Immerzu wuselte ein aufdringliches Kamera-Team um Gäste und das (sichtlich nervöse) Personal herum und versuchte, Patzer des Service in Bild und Ton festzuhalten. Die ausführliche Geschichte dazu steht (Schleichwerbung!) in meinem Blog: ▸**Quicklink: 5758** *Gunnar Lott*

GAMESTAR INTERAKTIV

»T-Shirt«

In der letzten Ausgabe baten wir Sie, ein GameStar-T-Shirt für uns zu gestalten – und haben damit offenbar die heimlichen Joops und Lagerfelds in Ihnen entfesselt. Über eine schwache Herbstkollektion können wir uns jedenfalls nicht beschweren. Für die zahlreichen Einsendungen möchten wir uns ganz herzlich bedanken! Wie immer dürfen sich die Künstler der abgedruckten Werke auf Preise freuen. Alle Einsendungen finden Sie auf unserer Internetseite unter ▸**gamestar.de-Quicklink: 5299**.

Die nächste Aufgabe

Was hat ein handelsüblicher Backofen mit dem Kreaturenbaukasten von Spore gemein? Ganz einfach: In der heißen Röhre lassen sich genauso fantasievoll abgedrehte, schaurigschöne Monster basteln wie mit EAs Evolutionssimulator. Deshalb lautet unsere weihnachtliche Interaktiv-Aufgabe: Lassen Sie den Mistelzweig links liegen, schmeißen Sie den heimischen Herd an und backen Sie kreative Plätzchen-Kreaturen! Von denen schicken Sie uns dann ein Beweisfoto. In unserem Beispielbild sehen Sie einen der Geister aus dem Spielhallenklassiker Pac-Man.

Einsendeschluss ist der 12. Dezember.
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: »Plätzchen-Kreatur«