

Leserbriefe

Risen

Ausführlich und fair

☛ Danke für die Mega-Preview zu Risen! Da das Spiel bisher sehr gut gehütet wurde und es kaum Screenshots gab, dachte ich, Risen würde (wie manch anderer guter Titel) frühestens 2010 erscheinen. Euer Artikel war wie immer ausführlich und fair.

Maik Hentschel

Nachfolger oder nicht?

☛ Ich habe mich sehr über die ausführliche Preview von Risen gefreut und hoffe nun, dass bei Piranha Bytes ein vernünftiges Rollenspiel entsteht. Jedoch kam ich ein wenig ins Stutzen, was den Nachfolger von Gothic 3 angeht. Sehe ich das richtig, dass Piranha Bytes Risen als inoffiziellen Nachfolger entwickelt, während Spellbound im Auftrag von Jowood Gothic 4 als offiziellen Nachfolger erstellt?

Florian Unger

☛ Nicht ganz. Der Nachfolger zu Gothic 3 ist Arcania: A Gothic Tale (das ehemalige Gothic 4), das Spellbound für Jowood entwickelt. Risen hat mit der Gothic-Serie formal nichts zu tun. Es übernimmt aber viele der Tugenden und Stilelemente von Gothic und ist damit eine Art »Nachfolger im Geist«. *Heiko Klinge*

Wertungssystem

Goldene Himbeere

☛ Dass ihr das Spiel an und für sich bewerten wollt, ist richtig und soll auch so bleiben, aber eine zweite, der Spielspaßnote nachfolgende Wertung sollte trotzdem sein. Denn GTA 4 mag ein gutes Spiel sein, wenn man einige Faktoren (Lauffähigkeit, Zwangsregistrierungen etc.) weglässt – aber dieses Spiel kann ich doch nirgends legal erwerben. Sondern nur die Variante mit Kopierschutz, Social Club & Co. Das solltet ihr also auch bewerten. Alternativ wäre es ja auch möglich, einen Negativ-Award (ähnlich der Goldenen Himbeere) für Bug-Desaster und neue Höhepunkte der Käuferschikanierung zu verleihen. *Lars Hauser*

Listet Hürden auf

☛ Ich kann den Standpunkt von Michael Weikert zum Thema Wertungssystem nachvollziehen. Aber natürlich sollte die reine Spielspaß-Wertung bleiben, und es bedarf auch keiner Frustrationswertungen. Es wäre aber sehr schön, wenn ihr am Ende eine kleine Auflistung aller Hürden geben könntet, die überwunden werden müssen, bis das Spiel das erste Mal spielbar ist; zum Beispiel den Kopierschutz, be-

kannte Probleme mit bestimmter Hardware, eventuelle Registrierungen, Onlinefreischaltung usw.

Jan Möller

So könnte das aussehen

☛ Ein Vorschlag: Beschreibt die technische Umsetzung eines Titels mit allem, was dazugehört (begrenzte Aktivierungen, Stabilitätsprobleme, schlechte Performance usw.) doch in der Techniksparte des Wertungskasten. Wenn ihr eine fast fertige Version testet, sollte da (wie beim Multiplayer) »Noch nicht bewertbar« stehen, liegt euch hingegen die Ladenversion vor, vergebte ihr hier eine Wertung in Worten, also z.B. »Mangelhaft«. Ich habe dazu ein Beispiellayout angefertigt (siehe Bild). Konsequenz: Der Leser wäre auf einen Blick über den technischen Zustand informiert.

Florian Glaser

Technik Mangelhaft	
Kopierschutz:	Internetaktivierung, max 5, kein Revolve enthalten
Performance:	auch auf Highendrechnern teils starke Ruckler
Stabilität:	stürzt regelmäßig ab
Kompatibilität:	Probleme mit Radeon Karten
Sonstiges:	Windows Live wird benötigt System: Securom + D2X

☛ Momentan beschreiben wir besondere Kopierschutz-Maßnahmen in einem separaten Kasten im Test. Dazu gehören auch Hinweise auf zwangsinstallierte Software und strapaziöse Einstiegshürden. Der Grund: die angemessen zu erklären, benötigt oft Platz. Florians Vorschlag ist aber diskussionswürdig. Was denken Sie, liebe Leser? Und vor allem: Was würden Sie im Wertungskasten weglassen, um Platz für die neuen Angaben zu gewinnen? *Michael Trier*

Kölner Aufruf

Haarsträubende Petition

☛ Wenn ich so einen Unfug wie den »Kölner Aufruf« lesen muss, dann stellen sich mir die Nackenhaare auf. Sicher, wenn ein Kind den ganzen Tag zockt, verschlechtern sich die schulischen Leistungen. Aber das liegt in erster Linie



daran, dass es seine Zeit nicht mit Lernen verbringt; womit es sich stattdessen beschäftigt, spielt eher eine untergeordnete Rolle. Und dann noch das Hirngespinnst von der industriell-militärisch-medialen Verschwörung, die unsere Kinder militarisiert, um sie zu zukünftigen Soldaten zu machen! Ich würde herzlich über den »Kölner Aufruf« lachen, wenn seine Gefahr nicht darin läge, dass es genug Leute gibt, die seine Thesen unbesehen glauben, egal wie unlogisch diese sind. Alles in allem dürften Dr. Pfeiffer und Co. sich und ihrer Sache mit dieser haarsträubenden Petition aber einen Bärendienst erwiesen haben, da sie sich damit in der Hauptsache lächerlich machen. Eure »Vorletztes« hat in diesem Zusammenhang (übrigens nicht nur bei mir) für herzliches Gelächter gesorgt. *Volker Klass*

Runes of Magic

Testet ihr kostenlose Spiele?

☛ Mich erstaunt die Aufmerksamkeit, die ihr dem Free-to-Play-Titel Runes of Magic widmet. Und zwar besonders, da kostenlose Spiele meines Wissens nach bislang allenfalls den Weg in den Magazineil des Heftes fanden, aber keinesfalls bis in die Previews oder gar als Video auf die Heft-DVD. Gab es da einen Paradigmenwechsel in der Redaktion? *Matthias Maicher*

☛ Runes of Magic ist nicht das erste Free-to-Play-Spiel, das wir in GameStar besprechen; wir haben unter anderem Dungeon Runners und Sword of the New World getestet (beide in GameStar 10/07) und über Battlefield Heroes und das unlängst leider eingestellte Mythos berichtet. Es ist



Risen: »Ich habe mich sehr über die Preview gefreut und hoffe nun auf ein vernünftiges Rollenspiel.«



Runes of Magic: »Mich erstaunt die Aufmerksamkeit, die ihr dem Titel widmet.«

voraussehen, dass das Feld der kostenlosen Spiele in Zukunft stark wächst. Deshalb werden wir in GameStar auf die qualitativ hochwertigen und damit für unsere Leser wichtigsten Titel eingehen. Die Betonung liegt auf »wichtigsten«, denn bei kostenlosen Programmen sind redaktionelle Empfehlungen entscheidender als Kaufberatung. Ein hartes Auswahlkriterium ist für uns, dass sich die Spiele am Niveau von Vollpreis-Titeln messen lassen müssen. Außerdem sollten sie offiziell in Deutschland erscheinen, im Idealfall als lokalisierte Version. Beides trifft auf Runes of Magic zu. *Michael Trier*

Sprachzwang

So ein Unsinn!

»Gerade habe ich Operation Anchorage für Fallout 3 heruntergeladen, setzte mich vor Vault 101 in die Sonne, und tsching! – die Ausgestoßenen sprachen über Funk zu mir. Wie schön! Aber Moment mal: »Die Ausgestoßenen?« Was soll das denn? Ich habe doch eine englische Version von Fallout, wieso werde ich denn jetzt auf Deutsch angesprochen?! Ich bin es langsam



Operation Anchorage: »Ich bin es leid, Download-Spiele auf Deutsch spielen zu müssen.«

leid, nach Abscannen meiner IP-Adresse dazu gezwungen zu werden, Spiele auf Deutsch zu spielen, wenn ich sie per Download erwerbe. Schon mit Bioshock ist mir das bei Steam passiert, obwohl man bei der Laden-Version des Spiels bei der Installation die Sprache auswählen kann. So ein Unsinn! Die Menschen vom Steam-Support schrieben mir, sie könnten nichts dafür, der Publisher habe ihnen nur die deutschen Inhalte zur Verfügung gestellt, und nur die dürften sie in Deutschland zum Download bereitstellen. Ich will das aber nicht! Ich habe die Sprache meines Steam-Kontos auf Englisch umgestellt und erwarte, dass die Sprache, in der ich ein Download-Spiel erwerbe, dann auch auf Englisch ist. Könnten die Spieleanbieter bitte NETTERWEISE von der Praxis des IP-Scannens absehen und stattdessen einfach checken, in welcher Sprache das jeweilige Grundspiel installiert ist?! *Christian Weigel*

Konsolen-Rubrik?

Fände ich prima!

»Die im Leserbrief von Robin Radon in GameStar 03/09 ange-

regte Konsolen-Rubrik fände ich prima! Neben dem PC hab ich bereits eine Xbox 360, aber ich möchte neben GameStar ungern noch ein weiteres Spielmagazin abonnieren. *Marc Ratunde*

Top-Spiele sind okay

»Natürlich ist die GameStar in erster Linie eine PC-Spiele-Zeitschrift, und das soll sie auch bleiben! Aber ich würde ruhig die Top-Konsolenspiele für Xbox 360, Wii und Playstation 3 mit rein nehmen. *Stefan Söchtig*

Das gibt nur Ärger

»Ich bin gegen eine Konsolenrubrik in GameStar. Wer Konsolen-Infos braucht, kauft sich eine zweite Zeitschrift zu diesem Thema. Hier gab's ja schon öfter Leserbriefe, in denen sich Leute über zu viel Werbung aufgeregt haben. Wenn GameStar jetzt noch unnötige Seiten an die Konsolen vergibt, wird das einen Mordsaufstand geben. *Sascha Köppen*

»Wir sehen das ganz ähnlich wie Sascha. Spezielle Seiten für Konsolenspiele müssten zwangsläufig auf Kosten von anderen Heftinhalten gehen. Diese Abwägung fällt bei uns derzeit zu Ungunsten von Konsolentests aus. Aber: Wenn spannende Konsolenspiele für den PC umgesetzt werden, dann berichten wir schon seit langem in Vorschau-Artikeln darüber. *Michael Trier*

Gewalt in WoW

Grenzüberschreitung

»Mit dem Addon Wrath of the Lich King überschreitet World of Warcraft meiner Meinung nach in bemerkenswerter Form eine Grenze: die der Gewalt. Ich war schon erstaunt, als ich zum ersten Mal eine Sense in die Hand bekam, um die Leichen bereits getöteter Feinde zu zerstückeln. Weiter ging es dann mit Monstrositäten, die ich inmitten einer Horde verseuchter Dorfbewohner zur sehr blutigen Explosion bringen und so einen guten Teil der Population ausradieren konnte. Gesteigert hat sich dies, indem mir aufgetragen wurde, eigentlich verbündete, völlig wehrlose und um ihr Leben bettelnde Gefangene in einem engen Käfig abzurufen. Das

Fehler!

Kraft der Autorität der Fehlermelder von brief@gamestar.de und in ihrem Namen werden zur Anzeige gebracht die folgenden Versehen:

Report: Das WoW-Monopol

In der Sache BÜNTEMEYER, Jennifer gegen LANGER, Jörg stellen wir fest: Dem Beklagten wird vorgeworfen, im Artikel **Das WoW-Monopol** zehn Gründe für den Erfolg von World of Warcraft anzukündigen, aber nur neun aufzuzählen. Das Plädoyer der Verteidigung: »Mein Mandant ist aus vier bis fünf Gründen unerschuldig, nämlich weil er erstens zwei kleine Kinder hat und drittens machen die viel Lärm.« Der Klage wird stattgegeben. Das Urteil lautet auf neun Jahre WoW-Spielen ohne Währung.

Kurzpreview: Street Fighter 4

In der Sache BRANDER, Wolfgang gegen MATSCHJEWSKY, Daniel stellen wir fest: Dem Beklagten wird vorgeworfen, in der Kurzpreview zu Street Fighter 4 von der Schulmädchen-Kämpferin Sakura als »Neuzugang« gesprochen zu haben, obwohl sie zuvor bereits in mehreren Street-Fighter-Episoden aufgetreten war. Das Plädoyer der Verteidigung: »Ja, aber nicht auf dem PC! So hören Sie doch auf, mir in die Rippen zu treten, junge Frau!« Der Klage wird stattgegeben. Das Urteil lautet auf Prügel von einem Street-Fighter-Kämpfer nach Daniels Wahl, solange es der dicke Sumo-Ringer ist, der sich gern auf Leute setzt.

Video: Herr der Ringe: Die Eroberung

In der Sache ECCIUS, Sebastian gegen BECK, Alexander stellen wir fest: Dem Beklagten wird vorgeworfen, beim Video zu **Der Herr der Ringe: Die Eroberung** die Kommentarspur vergessen zu haben. Das Plädoyer der Verteidigung: »Dazu sagen wir nichts.« Der Klage wird stattgegeben. Das vollständige vertonte Video ist auf der XL-DVD dieser GameStar-Ausgabe nachzureichen. Das Urteil lautet auf sofortige Einweisung ins Karaoke-Kloster »Unser Herr Lott in der Höhle«.

Preview: Runes of Magic

In der Sache SCHWAIGER, Adrian gegen DEPPE, Martin stellen wir fest: Dem Betagten wird vorgeworfen, in der Preview zu **Runes of Magic** zu behaupten, Reittiere seien nur gegen echtes Geld anzumieten, dabei ist auch ein Ausleihen mit Spielwährung möglich. Das Plädoyer der Verteidigung: »Seit ich 1937 von einem Postpferd umgetreten wurde, ist mein Kopf nicht mehr so dings.« Der Klage wird stattgegeben. Das Urteil lautet auf täglich drei Ballen Stroh und einen Würfelzucker bei gutem Betragen.

Report: So war 2008

In der Sache INTRUP, Daniel gegen SCHMIDT, Christian stellen wir fest: Dem Beklagten wird vorgeworfen, im Artikel **So war 2008** angeblich bei der Rechnung »Galactic Civilizations 2 von 67 auf 75 Punkte aufgewertet« auf eine Differenz von 9 statt 8 Punkten gekommen zu sein. Das überzeugende Plädoyer des GameStar-Fehlerbeauftragten und Vorsitzenden der Strafkammer: »Das ist einerseits richtig, andererseits natürlich völlig unhaltbar!« Die Klage wird abgeschrieben.

Hallo wertes GameStar-Team,
 ich freue mich immer wieder, wenn der gute alte Herr Langer in der GameStar wieder von sich lesen lässt. Bei seinem Report über die scheinbare Unantastbarkeit von World of Warcraft habe ich aber unter seinen zehn Punkten einen wichtigen vermisst.

Ich habe WoW seit der Veröffentlichung gespielt und hatte nach etwa eineinhalb Jahren fast alle engeren Freunde inklusive Freundin damit angesteckt. Nebenbei habe ich sowohl Herr der Ringe Online als auch Age of Conan und Warhammer Online angetestet. Mittlerweile spiele ich HDRO und Warhammer parallel, je nachdem, ob die Laune eher in Richtung PvE oder PvP tendiert. Mein WoW-Charakter steht in Nordend, ist Level 80 und auf Eis gelegt.

Und was machen alle meine Freunde, Gildekollegen und Bekanntschaften aus WoW? Sie bleiben beim Blizzard-Kracher. Der Grund dafür? Sie haben sich die anderen Spiele gar nicht erst angeschaut. Die meisten haben seit WoW kein einziges neues Spiel ausprobiert. Ich bin trotzdem meist mit ihnen im Teamspeak, und daher weiß ich auch, wie die Laune in den letzten zwei Jahren gesunken ist. Es ist Standard, dass sie alle keine Lust auf Twinken oder Farmen haben und auch nicht auf Instanzen, denn die kennen sie schon auswendig. Einzig die seltenen Raids bilden eine Ausnahme. Früher war die Atmosphäre im Teamspeak fröhlich und interessiert, heute ist sie meist gelangweilt. Trotzdem hat sich noch kein Einziger von ihnen irgendein anderes Online-Rollenspiel angeschaut.

Das Verhalten erinnert mich an das Klischee von alten Leuten, die ihr Haus nicht verlassen wollen, selbst wenn eine Flutwelle im Anmarsch ist. Ist es das Unvermögen, den Charakter auf Eis zu legen? Für viele ist WoW das erste Online-Rollenspiel, man hat viel mit seinem Charakter erlebt und viel Zeit investiert. Ist es die soziale Komponente? Aus diesem Grund habe ich ein Jahr zu lange WoW gespielt; eigentlich wollte ich das Spiel nicht mehr sehen, andererseits sind mir einige Leute wirklich ans Herz gewachsen. Ist es die Angst vor etwas Neuem? In WoW kennt man sich nach all den Jahren besser aus als in der Heimatstadt, es ist sozusagen ein zweites Zuhause geworden, und man hat schon etwas erreicht. Ein neues Spiel wäre eine fremde Welt, in der man bei null anfangen müsste.

Die Marktdominanz von World of Warcraft liegt sicher auch an den von Jörg genannten Punkten, aber die kommen mir eher zweitrangig vor. Die Leute, die ich kenne, haben seltsamerweise alle gemein, dass sie gar nicht erst über den Tellerrand blicken wollen oder können. Totales Desinteresse an jeglicher anderen Software, ob online oder nicht. Trotzdem scheint es häufig, als quälten sie sich nur noch durch WoW.

Mich würde sehr interessieren, ob eure Leser meine Erfahrungen in dieser Hinsicht teilen können, oder ob ich einfach nur Pech habe und das hier die Ausnahme ist.

Daniel Juhasz (Zarintosch)

»Sahnehäubchen« war bisher der Auftrag, einen Feind so lange mit einem heißen Eisen zu foltern, bis er mir die gewünschten Informationen verrät, um ihn anschließend zu töten, oder einem weiteren wehrlosen Gefangenen mit einem so genannten »Neuralinjektor« extreme Schmerzen zuzufügen.

Zugegeben, über das gesamte Spiel hinweg tötet man Feinde und bringt viele Tierarten an den Rand des Aussterbens. Aber hier ist die Art der Darstellung eindeutig das Ausschlaggebende. Ich zweifle dadurch inzwischen ernsthaft daran, ob ich dieses Spiel weiter spielen möchte.

Alexander Klös

❖ Anmerkung der Redaktion: Die Sachverhalte, die Alexander schildert, stammen aus den Quests für den Todesritter, der bösen neuen Charakterklasse in Wrath of the Lich King.

Kopierschutz-Liste

Bitte in jedes Heft

❖ Aus eurem Kopierschutz-Report in der Ausgabe 02/09 ist mir der Kasten »Spiele mit Online-

Aktivierung« im Gedächtnis hängen geblieben. Ich denke, es ist für jeden interessant zu wissen, welche Spiele eine Aktivierung übers Internet benötigen, wie oft man sie installieren darf und ob es eine Revoke-Funktion gibt. Könnte man diesen Kasten nicht dauerhaft im Heft übernehmen?

Christian Lauter

❖ Dieser Kasten wächst in letzter Zeit um zwei bis drei Einträge pro Monat und hätte bald Seitengröße erreicht. Aus Platzgründen haben wir uns vorläufig für einen Kompromiss entschieden und bieten die Tabelle auf www.gamestar.de (**Quicklink: 5999**) online an. Wenn das Interesse groß sein sollte, denken wir aber auch über eine Platzierung im Heft nach. Christian Schmidt

Burnout Paradise

Neustart geht doch

❖ Ihr habt im Test von Burnout Paradise kritisiert, dass man Rennen nicht sofort neu starten könne, sondern zurück zum Startplatz fahren müsse. Das stimmt nicht. Im Menü gibt es eine Funktion für den Neustart. Auch die Moderatorin müsste sich, anders als von euch angegeben, stumm schalten lassen, wenn man im Audio-Menü die Tipps abstellt.

Peter Bellmann

❖ Peter hat Recht, die Rennen lassen sich direkt neu starten. Wir nehmen unsere Kritik am Spiel in diesem Punkt zurück und werten Burnout Paradise bei der Bedienung um einen Punkt auf; die neue Gesamtwertung sind damit 87 Punkte. Die nervtötende DJ Atomica lässt sich im Optionsmenü zwar herunterdrehen, aber nicht völlig abschalten.

Daniel Matschijewsky

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, 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.



Burnout Paradise: Die Option zum Renn-Neustart wird im Handbuch verschwiegen.