

Leserbriefe



Risen: »Das Spiel hat einen anderen Namen, scheint aber um genau dieselben Abläufe zu kreisen wie die Gothic-Reihe. Ich hätte mehr Mut zu Neuem erwartet.«

Risen

Wieder das Gleiche

☞ Ich war auch großer Anhänger der Gothic-Spielsreihe, aber der dritte Teil hat mir – wie so vielen anderen auch – die Suppe versalzen. Zu leer war mir die Spielwelt, zu fransig und uninspiriert die Hauptstory. Ich verfolge seitdem den Werdegang vom (für mich persönlich eher inoffiziellen) Gothic 4 namens Arcania und dem neuen Spiel von Piranha Bytes, Risen. Eure Preview bestätigt etwas, was ich schon länger geahnt habe: Risen ist im Prinzip Gothic. Ich finde das sehr schade. Piranha Bytes wäre meines Erachtens besser beraten gewesen, die Gothic-Serie wirklich zu begraben und ein komplett neues Spiel zu entwickeln. Stattdessen hat Risen nur einen anderen Namen, scheint im Kern aber um genau dieselben Abläufe und Ideen zu kreisen wie die Gothic-Reihe. Ich hätte mehr Mut zu Neuem erwartet, aber scheinbar will Piranha Bytes ein schon lange vorhandenes Konzept zu Ende bringen, egal ob un-

ter neuem Namen oder nicht. Ich bezweifle, dass das wirklich funktioniert. *Tobias Zengler*

Anno 1404

Kein Multiplayer-Hinweis?

☞ Ich war wegen des Multiplayer-Endlosspiels ein großer Fan von Anno 1602. Allerdings wurde ich, so wie zahlreiche andere Käufer des Nachfolgers Anno 1503, um den monatelang als Patch angekündigten Mehrspieler-Modus betrogen und habe mich seitdem von der Serie abgewandt. Umso irritierender fand ich, dass euch der fehlende Mehrspieler-Modus in eurem Test von Anno 1404 in der Juli-Ausgabe von GameStar keine Erwähnung wert war. Nicht einmal der nüchterne Wertungskasten, in dem der Punkt »Multiplayer« – ganz wie im Spiel – einfach fehlt, lässt irgendeinen Mangel erahnen. Anno 1404 mag brillant sein, aber nehmt ihr es inzwischen kommentarlos hin, wenn ein mit 91 Punkten bewerteter »Meilenstein der Aufbastrate-

gie« ohne Mehrspieler-Modus im Laden steht? *Florian Buhr*

☞ Es stimmt, wir hätten im Test ausführlicher auf den fehlenden Multiplayer-Modus eingehen können. Aber kommentar- und straflos blieb er nicht: Wir haben Anno 1404 deswegen im Umfang abgewertet. Anno 1404 ist eigentlich das bessere Spiel als Anno 1701, hat aber die gleiche Wertung bekommen. Daran ist ausschließlich der Multiplayer-Mangel schuld. *Heiko Klinge*

HD-Remakes

Warum nicht öfter?

☞ Ich habe gelesen, dass Serious Sam als HD-Version neu aufgelegt wird. Warum gibt es so etwas eigentlich nicht öfter? Viele alte Spiele hatten bekanntlich mehr Tiefgang (Serious Sam natürlich nun gerade nicht), mehr Spieldauer, eine komplexere Handlung, also all das, was angeblich heute ja nicht mehr zu finanzieren ist. Selbst ein Fallout 3 wirkt leer gegen ein Deus Ex, und Bioshock gegen System Shock 2 – naja ... Warum also kommt niemand auf die Idee, Über-Klassiker wie etwa Deus Ex, Metal Gear Solid, die alten Thiefs oder System Shock 2 einfach mit neuer Grafik auszustatten und noch einmal auf den Markt zu bringen? *Christian Stender*

☞ Nur Geduld, das kommt. Optisch aufpolierte Neuauflagen ohne große Inhaltsänderung scheinen ein gerade erwachender Trend zu sein – siehe auch die



Special Edition von Monkey Island. Generell sind »alte« Serien wieder im Kommen, so wie Bionic Commando, Patrizier oder Tropicico, und auch von Thief soll ja ein neuer Teil in der Entwicklung sein. Die Spieleindustrie entdeckt das Potenzial ihrer alten Klassiker wieder. *Christian Schmidt*

Spielverbot

Hosen verbieten!

☞ Ein kurzer Ausflug in die Gedankenwelt des Innenministers Uwe S. (oder: »Wie ein Verbot zustande kommt«): »Hmm ... um mehr Wählerstimmen zu erlangen, muss ich in der Öffentlichkeit einfach irgendeine Erklärung zum Amoklauf in Windenden liefern, die zumindest im ersten Moment plausibel klingt. So etwas mag der Plebs nämlich. Also, was haben alle Amokläufer gemeinsam? Sie haben doch alle ... HOSEN ANGEHABT. Ja, das ist es! Das wäre doch ... nein ... das wäre viel zu einfach. So etwas würde mir keiner abnehmen. Außerdem trage ich doch selber Hosen, zumindest tagsüber. ICH WEIß ES: Alle Amokläufer hatten eine gewisse Nähe zu Waffen. Genial! Aber halt, Moment ... das wäre doch viel zu oberflächlich. Jedes Kind, das



Anno 1404: »Ich war irritiert, dass ihr den fehlenden Mehrspieler-Modus nicht erwähnt.«



Serious Sam HD: »Warum bringt niemand Klassiker noch einmal auf den Markt?«



Politik-Simulator: »Das würde Verständnis für die Schwierigkeit der Politik schaffen.«

im Karneval schon einmal als Cowboy verkleidet war, würde sofort erkennen, dass die Nähe zu Waffen noch lange keinen Amokläufer aus dir macht. Ah, jetzt hab ich's: Drog... Porn... hm ... ach, Mist ... wie hat das noch mal geheißen ... Ballermann ... nee ... AH! HEUREKA! Killerspiele! Das sind doch diese Dings, die mein Sohn immer mit seinen Freunden auf seinem neuen PC spielt, wo man fürs Töten belohnt wird! Bingo! Du bist ein Genie, Uwe! Moment ... damit würde ich ja nicht nur viele Menschen auf ein und die selbe Stufe mit Mördern stellen, sondern auch diskriminieren! Naja ... aber immer noch besser als das Ding mit den Hosen, oder? Die hätte ja schließlich noch mehr Menschen diskriminiert. Mir bleibt eigentlich gar keine Wahl! Ab zur Innenministerkonferenz! Ich muss die Killerspiele verbieten lassen!«

Max Hammel

Die Debatte ist wichtig

❖ Der Umgang mit Gewalt ist eine Frage der Moral und der Ethik, die natürlich nicht von der Spieleindustrie gestellt wird, da es der um Geld geht. Es ist die Aufgabe der Gesellschaft, darüber zu urteilen, wie wir mit Gewalt und ihrer Darstellung umgehen können und wollen. Ich finde die Debatte um Killerspiele gut. Ich freue mich auch, dass sich Politiker damit beschäftigen und dass dies eine Diskussion auslöst. Sollte diese dazu führen, dass Ego-Shooter verschwinden, werde ich ihnen garantiert Tränen hinterherweinen und mich fragen, ob wir eine Gesellschaft ha-

ben, die solch hohen Moralansprüche gerecht wird. Sollte es aber dazu führen, das der Jugendschutz effektiver wird, absurde Gewalt verschwindet und Gesellschaft und Eltern ein höheres Verantwortungsbewusstsein entwickeln, dann werde ich mich freuen. *Dennis Amtsfeld*

Politikspiele

Einmal Kanzler sein

❖ Wäre es nicht an der Zeit, ein neues Genre auszurufen: das Politik-Genre? Es gibt ja jetzt schon die Casting-Show »Ich kann Kanzler«, aber ein anspruchsvolles, intelligentes Spiel, das die aktuellen politischen Zustände simuliert, gibt es meines Wissens nicht. Dafür ist es doch ehrlich gesagt endlich Zeit! Man könnte so eine ganz andere Klientel für das Computerspielen gewinnen; ich denke da an Erwachsene, die gerne mal Kanzler spielen möchten und Entscheidungen treffen wollen, die ganz Deutschland, Europa oder die Welt betreffen. Das würde die Intelligenz und soziale Kompetenz fördern und Verständnis für die Schwierigkeit der Politik schaffen. Hätte so ein Spiel Chancen auf dem Spielemarkt?

Andreas Bethke

❖ Die Idee ist gar nicht so weit hergeholt, denn das wurde in der Vergangenheit immer wieder mal wieder versucht, sei es als eher gemütliche Verwaltungsangelegenheit (»Das Amt«, 1995), als stark abstrahiertes Modellspiel (»Demokratie«, 2006) oder als globale Simulation (»Politik-Simulator«, 2008). Keinem dieser

Fehler!

Keiner weiß, wie viele Fälschungen in den Gemälde-Museen dieser Welt hängen. Klar ist dagegen, dass jedes der in der gerade eröffneten Ausstellung »GameStar und die kritische Moderne« als epochaler Fehler gelten darf. Vorschläge für Zukäufe werden unter brief@gamestar.de entgegengenommen.

Daniel Munchijewsky: »Lübecker Haufen mit Holsten«

Schnaps auf Pappe, 2009. Vom Künstler ursprünglich auf den Rand eines nassen Bierdeckels gekrakelt, gilt »Lübecker Haufen mit Holsten« heute als eines der großen Werke des Alkoholismus. Das Bild zeigt eine mit Strichmännchen nachgestellte Szene aus Street Fighter 4, in der eine dickbusige Frau einem Mann ins Gesicht schlägt. Mit elegantem Kulistrich daneben geschmiert steht die Widmung: »Bis zu 21 mögliche Treffer!« Entlang der Fluchtgeraden ist alles mit rotem Edding durchgestrichen, verschiedene höhere Zahlen stehen daneben. Die Reaktion der Betrachter inspiriert Munchijewsky später zu seinem berühmten Gemälde »Der Schrei«. Aus der Stiftung Marco Busse.

Heiko van Ghlinge: »Schlafzimmer des Künstlers im gelben Büro«

Fantasie in Motoröl, 2009. Bedeutender Somnist, unbarmherziger Kritiker des Uhrbahnismus. Van Ghlinge wurde bekannt durch das Ohr, auf das er sich am liebsten legte. Bis heute ist nur ein Werk erhalten, »Schlafzimmer des Künstlers im gelben Büro«. Das Triptychon borgt Grundelemente des Rennspiels »Volvo: The Game«, steigert sie aber fantasievoll ins Irreale. Links variiert ein »C40« benannter autoähnlicher Fleck den Volvo S40, rechts türmen sich irrlichternde Farbspritzer zu sagenhaften »500 Gigabyte Download«, mittig prangt unter einer Abstraktion des Vorgängerprogramms BMW M3 Challenge die Signatur »Simbin« – ein Katz-und-Maus-Spiel mit der Wahrnehmung des Betrachters, der an der Stelle naturgemäß Blimey Games erwartet. In seiner Gesamtanmutung von betäubender Schlichtheit, gilt das glücklicherweise einmalige Werk als unverkäuflich. Dauerleihgabe aus der Privatsammlung Roland Strigl & Olaf Kelling.

Petra Schmitzweg: »Der arme Prolet«

Fantasie in Motoröl, 2009. Bedeutender Somnist, unbarmherziger Kritiker des Uhrfingerfarben auf Glas, 2009. Schmitzwegs ausladender, offener Stil bestimmt die Epoche des Miederbayer. Ihre Rolle als präzise Beobachterin des Zeitgeists steht in spannendem Kontrast zu ihrer Malerei, die im Wesentlichen aus mehrfarbigen Handtatschern besteht. »Der arme Prolet« erzählt die Geschichte des Westernhelden Billy Candle aus Call of Juarez, den viele (fatal: auch Schmitzweg selbst!) für den Sohn von Thomas McCall halten. Die Wahrheit (Thomas ist Billys Stiefvater) bleibt dem Betrachter quasi hermetisch verschlossen, die Kunst verweigert sich der Auslegung – ein wo nicht wegweisender, da doch zumindest unsinniger Gedanke. Schmitzweg möchte den »Armen Proleten« bis heute als Akt verstanden wissen. Pfändungsgut der Galerie Michi Floßmann.

Fabian Siegismund: »Hochzeitsgruß«

Goldbedruckter Pergamentkarton, 2009. Der »Hochzeitsgruß« markiert einen verstörenden Knick im Werk des bis dahin durch unbefangene Lebenslust aufgefallenen Jungbräutigams. Siegismunds neue Themen sind der Verlust der Freiheit, Abstieg in Knechtschaft, die Aufgabe des freien Willens. Selten ist der Abschied von Selbstbestimmung so triumphal, so rauschhaft gefeiert worden wie in diesem erschütternden Dokument des modernen Dualismus. Der Nachwelt zur Verfügung gestellt mit freundlicher Genehmigung von Jasmin Siegismund.

Titel gelingt es wirklich, Politik unterhaltsam zu vermitteln. Das hat womöglich damit zu tun, dass Realismus und Spaß in kaum einem Feld so schwer in Einklang zu bringen sind. Für neue Versuche wären wir trotzdem dankbar.

Michael Graf

Left 4 Dead

Langsames Sterben

❖ Ich kann darüber hinwegsehen, dass zwei Kampagnen im Versus-Mode erst mit einem Patch nachgeliefert wurden. Ich kann

Physikerwitz

Nur weil Mathematiker o.B.d.A. keinen Humor haben, heißt das nicht, dass Physikerwitze unlustig wären. Woran kann man zum Beispiel einen introvertierten von einem extrovertierten Physiker unterscheiden? Der extrovertierte schaut auf DEINE Füße. Oder hier ein Witz, den auch Mathematiker verstehen können: Mehrere Funktionen feiern ein Party, die Stimmung ist gut und alle haben Spaß. Nur in einer Ecke steht eine Funktion alleine und traurig. Da kommt eine andere Funktion zu ihr und fragt sie: »Was ist denn mit dir los? Komm integrier' dich doch mal!« Darauf diese: »Schluchz! Hab' ich doch schon, ich bin e^x!« *Jens Weser*



Left 4 Dead: »Aus mir spricht die Wut über gebrochene Versprechen und Verträge.«

darüber hinwegsehen dass man in den Finals der Kampagnen als Infected sofort spawn und erst über die halbe Karte rennen muss, um zu den Überlebenden zu kommen. Ich kann auch darüber hinwegsehen, dass Zoey im No-Mercy-Filmplakat drei Hände hat und dass viele Events im Spiel mit Corner Camping und Shiva Stacking gelöst werden. Aber ich kann nicht darüber hinwegsehen, dass Valve Versprechungen macht und diese nicht einhält! Die Foren sind voll mit Beschwerden über Bugs wie zum Beispiel die grauenhafte Wegfindung der Witch. Ich habe mir Left 4 Dead gekauft, weil ein Support wie für Team Fortress 2 versprochen wurde. TF2 hat mittlerweile um die 65 Patches mit immensm neuen Inhalt, Klassen, Spielmodi, Waffen etc. Zum Vergleich Left 4 Dead: 15 Patches, ein neuer Spielmodus (der gerade mal eine neue Karte lieferte), keine neuen Waffen, keine neuen Kampagnen, keine neuen Charaktere. Der Support für L4D ist eine Katastrophe. Mit der Ankündigung von Left 4 Dead 2 hat Valve in meinen Augen den Vogel abgeschossen. Aus mir spricht die Wut. Eine Wut



Metro 2033: »Das kommt mir langsam komisch vor. Ist das Projekt gestorben?«

über gebrochene Versprechen, über Verträge, über versprochene Inhalte, die dann erst im Vollpreis-Nachfolger sein werden. Left 4 Dead macht seinen Namen alle Ehre, denn genau das macht Valve mit dem Spiel.

Silvio Leuteritz

Alles nur geklaut

Was haben Left 4 Dead und Demigod gemeinsam? Beide Spiele sind Vollpreistitel und basieren auf kostenlosen Mods. Left 4 Dead kopiert die Counterstrike-Mod »Zombiemod«, Demigod ist von »Defence of the Ancients« für Warcraft 3 abgeklupft. Für mich stellt diese Art des Ideen-Diebstahls einen neuen Tiefpunkt in der Videospiegelgeschichte dar: Nicht nur, dass die Spieleentwickler ständig dieselben Spiele neu entwickeln und nur eine andere Zahl ans Namensende hängen, jetzt bedienen sie sich auch noch bei der Mod-Community. Von den Millionen, die die Hersteller von Left 4 Dead und Demigod scheffeln, kriegen die eigentlichen Erfinder der Spiele keinen Cent, ja es wird nicht einmal ihr Name in den Credits erwähnt. *Tinko Wiezorrek*

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-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.

E3 Backstage

Macht das öfter!

Ich muss euch für die tollen Backstage-Videos von der E3 danken. Es war sehr amüsant, zu sehen, wie die Redakteure meines Lieblingsmagazins hinter den Kulissen so drauf sind. Warum macht ihr nicht jeden Monat ein kleines Backstage-Video eurer Redaktion? Ich persönlich würde mich sehr freuen, wenn ihr eure Lesern zeigen würdet, wie es so bei euch zugeht. *Markus Lohmeier*

Danke für das Lob! Wir nehmen den Backstage-Vorschlag in unsere Liste »Was man mal als lustiges Video machen könnte« auf. *Fabian Siegismund*

Tschüss, Toni!

Unvergessliche Sprüche

Was war ich geschockt, als ich die erste Seite eurer Juli-Ausgabe aufgeschlagen habe: Toni Schwaiger verlässt die GameStar? Das geht doch nicht! Er wird einem immer im Gedächtnis bleiben, bedenkt man seine ganze Arbeit an den Redaktionsfolgen, in denen er teilweise auch noch Zeit fand, selbst mitzuspielen. Sprüche wie »Eine Piratenpizza, aber bitte ohne Kapern« oder »Der Krieg in diesem Land ist anders ...« werde ich nicht so schnell vergessen und mir noch lange mit Freunden gegenseitig an den Kopf werfen. Toni, ich wünsch dir noch viel Erfolg auf deinem weiteren Berufs- und Lebensweg! *Daniel Merkel*

Dem schließen wir uns rundweg an! *Michael Trier*

Left 4 Dead ist unseres Wissens nach älter als »Zombiemod«. Womöglich wurde Left 4 Dead von »Zombie Panic!« inspiriert, einer Mod für Half-Life. Allerdings unterscheiden sich die beiden Spiele recht deutlich.

Fabian Siegismund

Metro 2033

Kein Lebenszeichen

Ihr hattet in Ausgabe 01/09 mal eine Kurz-Preview zum Spiel Metro 2033, die mich sehr interessiert hat, da ich das zugehörige Buch buchstäblich verschlungen habe. Daher habe ich mich riesig gefreut, als in der Ausgabe 6/09 die Ankündigungen einer Preview zu Metro 2033 sah, die aber (komischerweise) in den folgenden Ausgaben nicht erschien. Das Spiel ist auch nicht in eurer Liste der Erscheinungstermine zu finden. Das kommt mir langsam echt komisch vor. Ist das Projekt gestorben? Steht schon ein Erscheinungstermin fest? Kommt die Preview noch? *Martin K.*

Bei unseren Vorschau-Ankündigungen stützen wir uns auf Aussagen der Spielehersteller, so auch bei Metro 2033, wo uns Informationen und Bildmaterial zugesagt waren. Beides kam nie, und auf unsere Nachfragen schien auch der Metro-Publisher THQ ratlos, wie es um das Spiel oder den ukrainischen Entwickler 4A Games steht. Inzwischen erreichen uns wieder Lebenszeichen: Auf der GamesCom in Köln könnte es Neuigkeiten zu Metro 2033 geben. *Petra Schmitz*

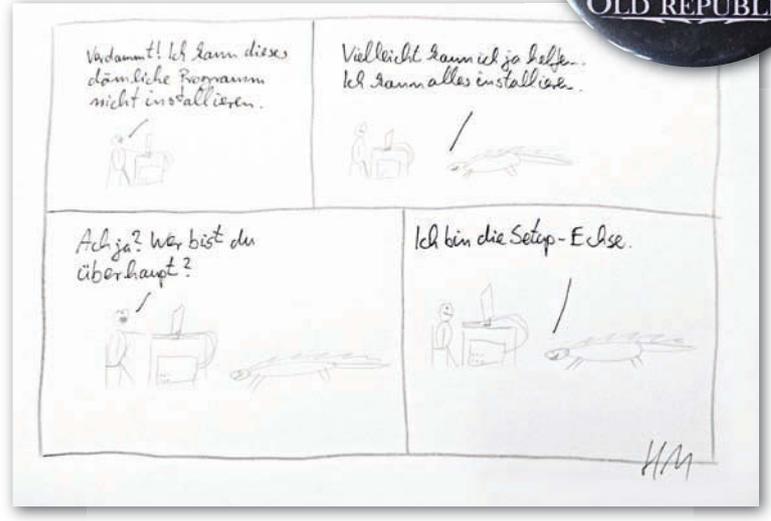
Der tote Captain

Mörder, überall Mörder! Im Preview-Artikel zu The Old Republic boten wir in der letzten Ausgabe leise an, einen Ansteck-Button mit dem Schriftzug »I killed the captain« abzugeben, den wir auf der E3 ergattert hatten. Prompt meldeten sich massenhaft dunkle Gesellen bei uns, zum Beispiel Stefan Koritz (»Weil ich leidenschaftlicher Star-Wars-Fan bin«) oder Moritz Engelhardt (»Weil ich den Captain auch killen werde«).

Benjamin Wohlfarth verlegte sich aufs Betteln (»Bitte, bitte bitte, ich hab' noch nie in meinem Leben was gewonnen!«), Philipp Neubauer versuchte es mit Psycho-Tricks: »Sollten GameStar-Redakteure ein Herz besitzen, müsstest du dieses eigentlich sagen, dass es unbedingt vonnöten ist, diesen Anstecker an mich zu schicken!« Aber Philipp, wenn wir ein Herz besäßen – hätten wir dann einen »I killed the captain«-Anstecker?

Fast getäuscht wurden wir von Paul Bauchrowitz' offiziellem Anschreiben: »Mir ist zu Ohren gekommen, dass Sie Beweismaterial im Mordfall »Captain« unterschlagen und heimlich außer Landes geschmuggelt haben!« Eingeschüchert hatten wir den Anstecker schon eingetütet, als uns klar wurde: Das ist nichts als ein schmutziger Jedi-Trick!

Hautnah dran am Gewinn war Adrian Crnoja, der als einziger die richtige Geisteshaltung mitbrachte (»Ein Verräter, der sich weigert, die Befehle seines Gebieters zu befolgen, verdient nichts anderes als den Tod!«). Letztendlich geht die Trophäe aber an Hendrik Marten, der uns erfolgreich mit einer Gegenleistung bestach, nämlich dem Comic rechts. Herzlichen Dank nach Damp!



GAMESTAR INTERAKTIV

»GameStar-Oldies«

Wir wussten gar nicht, was für Schätze in unserem verloren geglaubten Archiv schlummerten – da hat sich die kostspielige Ausgrabung gelohnt! Wir hatten Sie in der letzten Ausgabe gebeten, uns bei der Restaurierung antiker GameStar-Titelblätter zu helfen, und Sie haben uns fantastisch unterstützt. Danke an alle Einsender! Wir können hier nur eine kleine Auswahl der Funde abbilden, die vollständige Sammlung finden Sie online in unserer Archäologie-Sektion unter dem **Quicklink: 5299**. **CB**



Einsender:

- 1 Tim Prozell
- 2 Patrick Feichtner
- 3 Arne Köhler
- 4 Jakob Eisemann
- 5 Sinan Iseini

Die nächste Aufgabe

Die Wii mit ihren Fuchtel-Controllern hat damit angefangen, jetzt kommt Microsofts Project Natal mit dem Menschen selbst als Steuerung. Welche neuen Eingabegeräte kommen wohl noch auf uns zu? Eine der neuesten Neuentwicklungen sehen Sie auf dem Bild rechts. Holen Sie Ihre Zeitmaschine aus dem Keller und besorgen Sie uns die Eingabegeräte der Zukunft! Praktisch: Sie müssen uns nicht mal das Gerät selbst zuschicken. Ein Foto oder eine Konstruktionszeichnung tun es auch.



Einsendeschluss ist der 10. August.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen 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: »Controller aus der Zukunft«