Leserbriefe

Modern Warfare 2

60 Euro sind zu viel

Auch wenn ich durchaus weiß, wie viel die Produktion eines guten Spiels wie Modern Warfare 2 kostet: Ich werde mir kein Spiel für einen Preis jenseits der 50 Euro kaufen. Der Markt bietet genügend spielenswerte Angebote zu fairen Preisen: Venetica, The Whispered World, Resident Evil 5, vielleicht auch Operation Flashpoint. Sie alle kann man beim Online-Shop meines Vertrauens für deutlich unter 50 Euro (vor-)bestellen. Ich vertraue darauf, dass dies auch so bleibt, weil offenbar nicht alle Publisher so gierig oder unvernünftig sind wie Activision Blizzard. Ob Activision Blizzard ihre Preisvorstellungen durchsetzen können oder nicht, liegt letztendlich an den Käufern, also uns allen. *Markus Heidelbach*

Glückwunsch, Publisher!

Was die Vernunft und Fähigkeit der Spielergemeinde anbelangt, Sachverhalte zu bewerten und danach das Handeln auszurichten, habe ich inzwischen fast jede Hoffnung verloren. Ich kann die Publisher nur beglückwünschen: Kaum eine andere Käufergruppe ist so konsequent bereit, Geld dafür auszugeben, betrogen zu werden, oft sogar trotz vorheriger Warnung. In diesem Sinne: Ja, Modern Warfare 2 wird sich auch für 60 Euro verkaufen wie geschnitten Brot, jede Wette! Wir lernen doch nicht etwa aus unseren Fehlern, so weit kommt's noch ... *Clemens Birke*

Wen wählen?

Boden der Tatsachen

Großes Lob dafür, dass ihr auch das Thema Wahlen ins Heft genommen habt, und dass ihr eure Leser auffordert, auf jeden Fall wählen zu gehen. Besonders gut finde ich die Kolumne »Wahlfänger« von Christian Schmidt. Beim ersten Lesen der Partei-Stellungnahmen denkt man sich oft, dass ja keiner so wirklich was gegen Computerspiele hat, doch durch Christian wird man auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Er betont die Wichtigkeit anderer politischer Themen sowie die eigenständige Meinungsbildung. Ich würde mir wünschen, häufiger Artikel »von Welt« zu lesen, also Themen, die sich mit der gesellschaftlichen und kulturellen Bedeutung der Computerspiele auseinandersetzen. *Tim Segbert*

Service-Rubrik

Budget-Liste zurück!

Oh nee, nicht die Budget-Liste! Das war immer die erste Seite, die ich in der GameStar aufgeschlagen habe. Okay, ich habe nicht bei dem Fragebogen mitgemacht (ärgert mich jetzt), aber damit kann ja keiner rechnen, dass ihr die Liste daraufhin streicht. Ich hoffe jetzt natürlich, dass ihr noch mehr Beschwerdebriefe bekommt und die Budget-Liste wieder in euer Heft nehmt. Ihr könnt ja die Beschreibungen der Spiele weglassen und nur die Liste reinstellen. Das kostet euch dann nur eine halbe Seite. *Frank Müller*

Wir haben nur eine Handvoll kritischer Leserbriefe zu dem Thema bekommen, sodass wir davon ausgehen müssen, dass die große Mehrheit der Leser die Änderungen gutheißt. Dennoch sollen die Budget-Informationen nicht verloren gehen; wir sind dabei, die Liste auf unsere Website GameStar.de zu übertragen. Dort wird sie zudem aktueller gehalten werden können, als das bei einem monatlich erscheinenden Magazin möglich ist. *Michael Trier*

Weniger Previews, mehr Tests

Gleich neun Seiten Preview für Mafia 2? So sehr ich den Vorgänger liebe, welchen Informationswert haben neun Seiten Entwicklerversprechen und vom Publisher kontrollierte Einsicht gegenüber ausführlichen Tests in den eigenen Büros? Und was streicht die GameStar, um mehr Platz und Arbeitsstunden für Previews zu haben? Tests (!), und zwar von Mods, also dem Bereich, bei dem der PC die Nase noch weit vorn hat. Mein Vorschlag: Previews sollten nicht länger als zwei Seiten lang sein. Tests können dafür länger, sorgfältiger, solider, sauberer und reflektierter sein. Lasst Euch Zeit. *Vitor Zimmerer*

Wir verwenden den Platz, der vorher durch die Mods belegt war, nicht pauschal für Previews, sondern in erster Linie für Tests. Dass die für uns Vorrang haben, so es denn genügend zu prüfende Titel gibt, kann man an der aktuellen Ausgabe gut erkennen. Und wir verstehen Previews keineswegs als Herunterbeten von Publisher-Angaben, sondern als eine kritische Analyse dessen, was wir von Spielen sehen und anspielen konnten. *Michael Trier*

Venetica

Meine drei Regeln

Ich habe Divinity 2 gleich gekauft, als es veröffentlicht wurde. Ich hatte viel Spaß damit, habe mich aber auch häufig tierisch geärgert. Das Spiel hätte grandios sein können, wurde durch die ganzen Probleme und Bugs aber eben auf ein »nett« heruntergedrückt. Obwohl ich also ein gebranntes Kind war, habe ich mich auch bei Venetica wieder hinreißen lassen, mit nahezu identischem Ergebnis. Venetica ist wirklich ein charmantes, schönes Abenteuer. Aber auch hier gilt: Das Spiel hätte ein grandioses sein können, wenn da nicht all die Fehler wären.

Insofern muss ich mich zu folgendem Regelwerk hinreißen lassen, an das ich mich in Zukunft strikt halten werde, wenn ich sehnsüchtig auf ein Spiel warte:

Regel 1: Warte auf alle Fälle den GameStar-Test ab und lese GE-

Modern Warfare 2: »Ob Activision Blizzard ihre Preisvorstellungen durchsetzen, liegt an uns Käufern.«

Mafia 2: »Welchen Informationswert haben neun Seiten Entwicklerversprechen?«

Hearts of Iron 3: »Hitler als Lehrer im Tutorial eines Strategiespiels zu benutzen und das als Satire zu bemänteln, ist einfach nur abgeschmackt und ekelhaft.«

NAU die Hinweise über Bugs, bevor du dir ein Spiel kaufst.
Regel 2: Wenn im Testbericht von vielen Bugs die Rede ist, kaufe das Spiel NICHT, egal, wie toll es ansonsten bewertet wurde und wie interessant es klingen mag.
Regel 3: Warte, bis das Spiel als Budget-Version auf den Markt kommt. Sollten in der Zeit bis dahin Patches für das Spiel veröffentlicht worden sein, die die Fehler beheben, dann (und NUR DANN) kaufe das Spiel.
Ich denke, dieses Regelwerk solltet ihr all euren Lesern empfehlen und damit den Publishern, die uns immer mehr als Beta-Tester missbrauchen, mal einen vor den Bug (den mit »u«) knallen. Ich bin sehr froh, dass ihr in den Tests immer ausführlich auf Bugs hinweist. *Bernd Wener*

LAN-Spiele

Schimpfen und Chips werfen

Der Blizzard-Mann Rob Pardo gehört für seinen Kommentar »LAN ist eine nette Fußnote der Geschichte« mit einer Warcraft-Counterstrike-Left4Dead-Keule aus dem Saal gedroschen. Ich spiele sehr viele Spiele, aber keines sehr intensiv. Darum freue ich mich immer darauf, mit ein paar Freunden ein Wochenende im Wohnzimmer zu verbringen und im Netzwerk meinen Spaß zu haben. Wenn ich allerdings versuche, Starcraft im Internet zu spielen, werde ich nahezu rücksichtslos von jedem Server gefegt, weil ich nicht genug Übung habe. Außerdem kann ich dann mein Gegenüber nicht beschimpfen, geschweige denn mit Chips bewerfen. Ein LAN-Modus bringt Spieler zusammen. Es ist traurig, dass Blizzard so eine Meinung vertritt. *Hendrik Prochnow*

Hearts of Iron 3

Lernen mit Hitler?

Grundsätzlich bin ich ein Freund komplexer Strategiespiele, die einen hohen Detailgrad anstreben. Entsprechend neugierig war ich auf Hearts of Iron 3.
Was mir zunächst sauer aufstieß, war die Werbekampagne für das Spiel. Sprüche wie »Noob, mach dich vom Acker« lösen bei mir keinen Kaufanreiz aus, ich finde sie eher plump und arrogant. Vielleicht ist es ja gerade der neueste Trend, potenzielle Käufer erst mal anzupöbeln und dadurch eine Selektion zu erzielen. Das würde ins Bild passen, schließlich wendet sich HoI 3 ja nur an Hardcore-Strategen, echte Elitekrieger also, die vor dem Schlafengehen noch schnell von Clausewitz lesen und zum Frühstück ein kleines Manöver auf Korpsebene durchplanen. Da bleibt halt auch mal der ein oder andere Spieler auf der Strecke.
Viel problematischer finde ich jedoch den sehr fahrlässigen Umgang der Entwickler mit dem historischen Kontext. Ein Spiel, das die Dekade 1936–1946 umfasst und dem Spieler die Lenkung eines Staates überlässt, darunter Nazi-Deutschland, verdient zumindest auf einigen Seiten des Handbuchs eine fundierte Einordnung des Hintergrunds und der realen Geschehnisse dieser Zeit. Gerade auch für jüngere Spieler, die das Thema noch nicht intensiv in der Schule behandelt haben, ist das wichtig.
Umso ungläubiger saß ich vor meinem PC, als ich die heruntergeladene Demo startete und mir erklärt wurde, dass mir nun ein echter Experte die Grundzüge des Spiels erklären würde: Hitler! Geht's noch? Natürlich werden die Entwickler darauf verweisen, dass es sich hierbei um eine satirische Auseinandersetzung mit dem Thema handele, was wohl an den flachen Witzen über Hitlers Bart und Malkünste erkennbar sein soll. Ich finde durchaus, dass Hitler als Person der Gegenstand von Witzen sein kann und sollte, wenn sich diese auf einem gewissen Niveau bewegen und nicht seine Opfer verunglimpfen. Ihn aber als Lehrer im Tutorial eines Strategiespiels zu benutzen und das dann mit einigen flapsigen Sprüchen als Satire zu bemänteln, ist einfach nur abgeschmackt und ekelhaft. Gerade auch dann, wenn ich im gleichen Spiel für das NSDAP-regierte Deutschland die ganze Welt erobern kann.
Ich mach mich jedenfalls noobmäßig vom Acker und werf meine Kohle einem anderen Publisher in den Rachen. *Adrian Lauer*

Gamescom 2009

Ihr wart toll!

Ich möchte euch für die prächtige Zeit während und nach der Gamescom in Köln danken! Nach mehreren Stunden Wartezeit für verschiedenste Spiele nutzen wir die Pause stets, um beim GameStar-Stand vorbeizugucken. Interessante Fragestunden, Ent-

Fehler!

Miss Schmitzlethorne liegt tot im Lesezimmer. Für Kommissar McTrier besteht kein Zweifel: Es war Mord! Eindringlich lässt er seine gnadenlosen Augen über die Reihe der Verdächtigen gleiten. Jetzt saugt er geräuschvoll an seiner Pfeife, dann durchhustet er die drückende Stille. Jedes der drei Backpfeifengesichter, die sich Unschuld heuchelnd in Schmitzlethornes Schnaps-Ecke rumdrücken, hat ein Alibi. Aber die würden sich in Luft auflösen, dessen war sich McTrier gewiss, wenn er sie erst Stück für Stück auseinandernähme wie einen schrotdurchfurchten Fuchs …

Titelstory: Mafia 2
Da ist zum Beispiel der dubiose Graf Michael »Graf« Graf, Schmitzlethornes Banknachbar aus Schulzeiten, der aus ungeklärten Gründen seitdem in ihrem Herrenhaus logiert. Er treffe sich seit Anfang 2009 jeden Abend mit zwei Mafia-Kollegen, sei also »untadelig und unbeteiligt«, gibt der leicht vergilbte Junggeselle zu Protokoll. Derweil rattert es in McTriers Gedächtnis: »Falsch!«, staubt es aus seinem Pfeifenmund, die genannte Mafia-Bande gründet sich erst Anfang 2010, mithin kann Grafs Abendgesellschaft nur vorgeschoben sein! Betroffen klappt der Graf zusammen: Stimmt, er habe die Schmitzlethorne mit einer Würgeschnur erdrosselt, aus Rache für damals, irgendwas mit einem Zettelchen, drei Kästchen und einem Kreuzchen bei »Vielleicht«.

Preview: Starcraft 2
Dann ist da Fabian Siegismund, der halbseidene Winkeladvokat der Verblichenen, der das stattliche Vermögen der Kriegswitwe durch wohlbedachte Spekulation bereits beträchtlich vermindert hat. Er stamme aus der Zukunft, flüstert der Herr im feinen Zwirn vertraulich, und habe in jener Mordnacht an der Seite Jim Raynors auf Mar Sara gegen die Zerg gekämpft, was gegen die Befehle der Erdregierung verstieß und im Übrigen in Starcraft nachzuprüfen sei. Doch da gerät er beim Veteranen McTrier an den Falschen. Der poltert los: Für Mar Sara sei nicht die Erdregierung zuständig gewesen, sondern die Terranische Konförderation mit Sitz auf Tarsonis! Entlarvt, Schurke! Wimmernd packt Siegismund aus: Ja, er habe Schmitzlethorne mit dem Brieföffner erdolcht, die fiese Zerg-Schlange habe Millionen von Erdsoldaten auf dem Gewissen, aber er trage nicht umsonst den Sieg im Namen! Und den Mund.

Preview: Mud TV
Der dritte Verdächtige ist Christian Schmidt, abgebrannter Lebemann und Mundschenk der entleibten Dame, der in einem seltenen Anfall von Nüchternheit ein Cocktailschirmchen aufspannt und wieder schließt und dabei angelegentlich verlauten lässt, er habe den Abend im Fernsehsender Mad TV mit seinem Kumpel Arnie bei der schönen Berry verbracht. Kaum ist's gesagt, schon raschelt McTriers Notizbuch, und zwischen Rauchwolken bellt der Schnüffler triumphal: Bei dem Sender arbeiten nur Menschen namens Archie und Betty, Schmidt kenne ja nicht mal die Namen seiner Freunde! Sofort verliert der vom Alkoholmangel Geschwächte die Contenance und redet sich um Kopf und Magen: Na gut, er habe der Hexe Kalkentferner in den Brandy gemischt, aber doch nur, um den Kick zu erhöhen, er selbst spüre bei allem unter 80 % eh nichts mehr, und dann kippt die junge Schachtel vom Fauteuil! Ein Fehler? Nein, gewiss nicht – er habe das Zeug dann halt selbst getrunken. War lecker.

Unser Leser **Peter Fuchs** hat durch akribische Recherche herausgefunden, was die GameStar-Redakteure auf der Gamescom so trieben …

wicklergespräche (Gothic 4) und das Spielemusik-Quiz haben mich vorzüglich unterhalten. Das Highlight war aber dann natürlich eure gelungene GameStar-Party, auf der sich Michael Graf vorbildlich all meinen Fragen gestellt hat. Für mich war dieses Jahr das erste Mal auf einer Spielemesse, aber ich werde mit Sicherheit auch nächstes Mal wieder am Start sein! *Julius Peters*

Christian Schneider

Wo isser?

Wo ist denn bitte Christian Schneider auf der Teamseite hin? Es wäre schade, wenn GameStar ohne diesen sympathischen Kerl auskommen müsste! *Kai Opitz*

Keine Sorge, ich bin nicht verschwunden. Ich habe nur intern die Aufgabe gewechselt und verstärke inzwischen, auch auf meinen Wunsch hin, das Online-Ressort, wo ich mit für die Pflege von GameStar.de zuständig bin. Beim Fototermin hatte ich übrigens frei, purer Zufall. Wenn es sich anbietet, werde ich gelegentlich auch für das Heft Artikel beisteuern, wie in dieser Ausgabe den Test zu Wolfenstein.

Christian Schneider

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.

GameStar-Shirt

Danke euch!

Ich hatte euch angeschrieben, weil ich im Krankenhaus lag und dadurch leider nicht die GameStar-Sonderausgabe kaufen konnte. Gestern hat mir meine Freundin (mit breitem Grinsen im Gesicht) einen Brief von euch ins Krankenhaus mitgebracht. Auch wenn ich es gehofft habe, mit einer Antwort von euch rechnete ich nicht. Der liebe Brief und dazu auch noch eine kostenlose Ausgabe der Sonderedition inklusive T-Shirt zeigten mir dann allerdings, dass ich mit der Meinung, dass ihr das beste Spielemagazin seid, richtig liege! Ich danke euch nochmals und bin begeistert davon, wie ihr euch um eure Leser kümmert. *Florian Kullick*

GAMESTAR INTERAKTIV »Heldenparlament«

Passend zur Bundestagswahl hatten wir Sie aufgerufen, ein ganz besonderes Parlament zu wählen: eines aus Spielehelden. Über die Wahlbeteiligung können wir uns, im Gegensatz zur Bundesrepublik, nicht beschweren. Die zum Minister gewählten Spielehelden stellen wir Ihnen hier vor, das gesamte Parlament und die Stellvertreter können Sie online unter ▸ Quicklink: 5299 auf GameStar.de bewundern. SG

1. **Minister für Arbeit und Soziales: Der Overlord.** Er hat reichlich Erfahrung im Bereich der Mitarbeitermotivation. (*Jens Stabel*)
2. **Minister für Bildung und Forschung: Gordon Freeman.** Zeigt, wohin man es bringen kann, wenn man in der Schule aufpasst, und hat bei Debatten stets ein schlagendes Argument. (*Felix Saint-Paul*)
3. **Familienminister: Der Duke.** Denn keiner ist so erfolgreich im Verhindern eines weiteren Killerspiels. (*Simon Mertens*)
4. **Finanzminister: Ceville.** Wer sowohl den bösen Wolf als auch Rotkäppchen gleichermaßen besteuert, macht auf jeden Fall irgendwas richtig. (*Nikolaj Grau*)
5. **Gesundheitsminister: Mario.** Mit seiner »Jump&Run«-Kampagne begeistert er Millionen. (*Marcel Herrmann*)
6. **Justizminister: Scarlett (Venetica).** Verspricht, dass Verurteilte auch nach dem Tode ihrer Strafe nicht entgehen können. (*Jan Martin*)
7. **Umweltminister: Der Gezeichnete (Stalker).** Das Know-how für unser »Atomproblem« hat er zumindest schon. (*Dominik Koch*)
8. **Verteidigungsminister: Guybrush Threepwood (Monkey Island).** Niemand anders hat jemals so viele Kämpfe allein mit Worten gewonnen. (*Tim Steffens*)

Die nächste Aufgabe

Jetzt, da unsere politische Zukunft gesichert ist, können wir uns der zweitbesten Altersversorgung widmen: dem Eigenheim. Und als Spieler ist der am leichtesten verfügbare Baurohstoff die Spieleschachtel. Stapeln Sie los: Konstruieren Sie aus Ihrer Spielesammlung ein Traumschloss, einen Dungeon oder was auch immer Ihnen einfällt! Zeigen Sie uns dann als Foto, welche architektonischen Meisterwerke schon bald das Stadtbild bereichern werden.

Hier in der Redaktion wurden schon erste mehr oder weniger erfolgreiche Bauprojekte in Angriff genommen, wie das Katastrophenbild rechts veranschaulicht …

Einsendeschluss ist der 10. Oktober.
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: »Häuslebau«