

Leserbriefe

Star Wars The Old Republic

Nur ein neues KotOR

❖ Star Wars: The Old Republic gegen Star Trek Online? Die richtige Gegenüberstellung wäre The Old Republic gegen Knights of the Old Republic gewesen! Nachdem ich eure Preview der beiden Spiele gelesen hatte, muss ich sagen, dass ich statt The Old Republic auch einfach noch mal KotOR und KotOR 2 spielen kann. Da habe ich keine Monatsgebühr und wahrscheinlich die besser umgesetzten Kameraden. Soll heißen: Ich sehe in The Old Republic »nur« ein Knights of the Old Republic 3. Was natürlich an sich ein gutes Spiel wäre, aber keines, für das ich bereit bin, eine Monatsgebühr zu bezahlen. Vor allem, da es keinen Raumkampf gibt, der das Spiel von der Masse der anderen Online-Rollenspiele abheben würde. *Tim Sänger*

❖ Das ist ja das erklärte Ziel von Bioware: The Old Republic soll in der Tat eine Art riesiges neues Knights of the Old Republic werden, nur dass es eben zusätzlich noch all die Elemente eines Online-Rollenspiels enthält, wie Gruppenkämpfe, PvP und Gilden. Darüber hinaus ist noch nicht sicher, ob The Old Republic über-

haupt Monatsgebühren kosten wird. Bioware und Electronic Arts hüllen sich zu diesem Thema in Schweigen. *Michael Graf*

Modern Warfare 2 Multiplayer-Frust pur!

❖ Ich habe mit einigen Leserbriefen gerechnet, die das IWnet von Modern Warfare 2 kritisieren, aber stattdessen finde ich bei euch einen Lobbrief. Wäre ich Gelegenheitszocker, befände mich nicht in einem Clan und hätte keine Lust darauf, zusammen mit Freunden zu spielen, dann würde ich mich sogar öfter fürs IWnet entscheiden, wenn – wenn es denn stabil lief! In meinem Freundes- und Bekanntenkreis gibt es nicht einen, der von einem normalen Spielbetrieb reden kann. Jeder zweite Versuch, zu einem Freund in der Spielelobby beizutreten, geht schief, danach scheitert jeder zweite bis dritte Versuch, einem Spiel beizutreten, und nur 50 Prozent aller Partien haben einen einigermaßen spielbaren Ping (ca. 120). Modern Warfare 2 im Multiplayer zu spielen ist Frust pur! *Andreas Simon*

Ein Tag mit dem IWnet

❖ 18:00 – Endlich daheim und Ruhe, Lust auf eine Runde Mo-

dem Warfare 2, Spiel starten 18:03 – Lobby geöffnet, Freund mit dabei, Teamspeak läuft, jetzt nur noch einen tollen Server suchen ... halt, geht ja nicht, also Spiel gesucht

18:04 – »Es konnte keine Verbindung zum Host erstellt werden« ... okay, probier ich's halt noch mal

18:04 – »Es konnte keine Verbindung zum Host erstellt werden« ... geh mir halt auf die Nerven!

18:05 – »Hostmigration nicht möglich« ... die IW-Seite sagt, man solle UPNP aktivieren – ja bin ich denn wahnsinnig?

18:12 – Ports rausgesucht, Kumpel geholfen, 20 Regeln erstellt, mein NAT steht auf »open«, endlich

18:19 – Ich bin im Spiel, leider nicht auf meiner Lieblingskarte, wäre ja auch zu schön gewesen

18:30 – Runde vorbei ... die Spielelobby ist geschlossen ... ja, wie jetzt? Hab ich gesagt, ich mag nicht mehr???

18:50 – Nach einigen Verbindungsversuchen mal eine Runde schießen. Ich würde ja gern normal spielen, nur ohne Killcam – leider bin ich kein mündiger Gamer, deswegen erlaubt das IWnet sowas nicht

19:10 – Mein erster Aimbottes heute, hat erstaunlich lange gedauert. Mein Kumpel will gehen, ich inzwischen auch



19:11 – Ich bin runter vom »Server«. Schade nur, dass ich der Host war, deshalb muss mein Kumpel noch ein paar Minuten warten, bis er wieder Einfluss auf das Spiel hat

20:12 – Ich werde kurzzeitig religiös und bete zu Gott, er möge Friendly Fire anschalten, vielleicht überlegen sich die Leute dann, ob sie auf alles ballern, was sich bewegt

21:00 – Mein Kumpel und ich gehen Call of Duty 4 spielen, auf unserem Lieblingsserver. Da gibt's Admins, Regeln und deutlich weniger Kinder. *Robert Skok*

❖ Tatsächlich ist das IWnet von Modern Warfare auf Sand gebaut, präziser: auf die Spieler. Denn von denen muss jeweils einer als Server herhalten. Insofern lassen sich keine verlässlichen Aussagen über die Qualität der Verbindung treffen, denn die ist genauso schwankend wie die Hardware- und Internetausstattung der jeweiligen Teilnehmer. Auf den Konsolen funktioniert das Matchmaking mit diesem System besser, denn dort ziehen zumindest alle mit der gleichen Hardware in die Schlacht. Auf dem PC lässt es offensichtlich zu wünschen übrig. Infinity Ward sollte also nachbessern: Entweder das System perfektionieren, oder (bitte!) Dedicated Server einführen. *Fabian Siegmund*

Zunehmende Verrohung

❖ Die Leserbriefe zum Thema Modern Warfare 2 haben mich zum Nachdenken gebracht. Sollten Computerspiele (wegen ihrer Interaktivität) nicht mehr tun, als nur Gräueltaten zu zeigen? Sollten sie nicht vielleicht, wenn es denn schon sein muss, im Moment der Erschießung einer hilflosen Person deren Leben in einer Art interaktivem Zeitraffer



Star Wars: The Old Republic: »Da kann ich auch einfach noch mal Knights of the Old Republic spielen.«



Modern Warfare 2: »Von einem normalen Spielbetrieb kann keine Rede sein.«

darstellen? Die letzten Gedanken visualisieren? Den Schmerz, eine geliebte Person in wenigen Augenblicken nie wieder zu sehen? Auf diese Weise erleb- und nach-fühlbar für den Henker? Wenn sie dies nicht tun, dann sind sie nur bloße Aneinanderkettungen gewaltverherrlichender Szenen.

Viele Spieler machen sich aber über solche Themen gar keine Gedanken, da es ihnen lediglich darum geht, die Spielmechanik zu meistern (mir auch!). Dafür schießen wir auf Menschen, rasen mit Autos durch Innenstädte oder schießen Atombomben auf gegnerische Basen. Es handelt sich lediglich um abstrakte Handlungen, die in Form von Zahlen Sieg oder Niederlage widerspiegeln. Da der Trend jedoch dahin geht, den Weg dorthin immer effektvoller zu gestalten, führt dies meiner Meinung nach zu einer zunehmenden Verrohung.

Unsere Welt funktioniert nach dem Motto »Produziert wird, was nachgefragt wird«. Deshalb liegt es in unserer Hand, die künftige Entwicklung positiv zu beeinflussen.

Jan Wondrak

Deutsche Spiele

Stillstand statt Fortschritt

☛ Glückwunsch zu eurem gelungenen Artikel »So spielt die Welt« und der sensationellen Folge von »Die Redaktion«. Beides zeigt meiner Meinung vor allem eines: wie unprofessionell die deutsche Spieleindustrie ist. Während andere deutsche Industriezweige Qualitätsprodukte herstellen, die in der ganzen Welt begehrt sind, schafft es kaum ein deutsches Spiel, zum Millionenseller zu werden. Während kanadische Entwickler wie Bioware sich spürbar weiterentwickeln (z.B. von Baldur's Gate 2 zu Dra-

gon Age), verharren deutsche Entwickler wie Piranha Bytes auf einem Stand. Dabei bedeutet Stillstand Rückschritt. Ich hoffe, dass ein Umdenken einsetzt.

Sven Piper

Download-Addons

Angst vor Kürzungen

☛ In den letzten Wochen häuften sich die Berichte über Download Content (DLC). Zu meinem Leidwesen stand in den Online-Artikeln oftmals, dass der bald erscheinende DLC bereits im fertigen Spiel vorgesehen war, jedoch aufgrund von irgendwelchen Problemen (meist Zeitmangel) herausgenommen wurde und nun als kostenpflichtiger Download nachgeliefert wird. Ich finde dieses Vorgehen inakzeptabel. Wieso sollte ich fast 8 Euro für eine zusätzliche Mission bezahlen, die vorher eigentlich im Hauptspiel enthalten war?

Meine Sorge ist, dass die Entwickler und Publisher dazu neigen könnten, Spiele zukünftig immer weiter zu kürzen, nur um dann das Hauptspiel stückweise zu erweitern und damit die Spielergemeinde auszunehmen. Andererseits könnten auf diese Weise die Spielepreise extrem sinken, denn bei geringerem Um-

fang wären auch die Kosten der Entwicklungszeit niedriger.

Ich wüsste gern, wie eure Meinung zu diesem Thema ist.

Chris Pacholik

☛ Ein paar Worte zu DLCs stehen im Jahresrückblick 2009 in dieser Ausgabe. Wir arbeiten aber bereits an einem umfassenden Report zum Thema, in dem wir das Phänomen, seine Hintergründe und die Zukunft von Spiele-Addons analysieren.

Christian Schmidt

Empire Total War

Ich fühle mich veräppelt

☛ Jedes Mal, wenn mein PC startet und Steam mich über die neuesten Upgrades informiert, komme ich mir mehr und mehr veräppelt vor: Besitzern von Empire: Total War werden immer neue (stets kostenpflichtige) Einheiten oder Kampagnen angeboten, gepaart mit neuen Hintergründen für das Startmenü. Es handelt sich ja größtenteils um Kleinigkeiten, aber trotzdem werde ich bei dem Gedanken wütend, dass die Entwickler Zeit für unwichtigen Schnickschnack haben, statt das zu tun, was sie eigentlich schon vor einem halben Jahr hätten tun sollen: endlich das Hauptspiel fertig stellen! Wo ist die versprochene Multiplayer-Kampagne?! Ich empfinde es mittlerweile als Frechheit, dass man monatelang auf etwas warten muss, das schon in der Verkaufsfassung hätte sein sollen! Ich weiß, ich hätte es besser wissen müssen, da ihr ja darüber berichtet habt. Aber wer kann denn ahnen, dass die sich damit bis 2010 Zeit lassen?

Vincent Zeller

☛ Es gibt inzwischen eine Möglichkeit, Empire im Multiplayer-Modus zu spielen. Auf unsere Nachfrage hin führt Creative As-



Borderlands-DLC: »Meine Sorge ist, dass die Publisher Spiele immer weiter kürzen.«

Fehler!

Initialisiere maschinelle Bearbeitung der Fehlerrubrik ... OK
Lese Einsendungen / brief@gamestar.de ... OK
Beginne Ausgabe des Fehlerprotokolls ...

Artikel: Mass Effect 2, Preview

Art des Fehlers: Buchstabenreher
Gemeldet von: Forenbenutzer auf GameStar.de
Verursacher: Daniel Matschijewsky
Analyse: Verursacher nennt »ominöse Splittergruppe« namens »Cerebrus«. Ominöse Splittergruppe heißt im Spiel korrekt »Cerberus«.
Torheitsfaktor: mittel
Herleitung: Subjekt »Matschijewsky« hat beim Zuchtverfahren im Klontank zerebrale Schäden davongetragen.
Empfehlung: Durch einen Roboter ersetzen.

Artikel: News, Umfrage des Monats

Art des Fehlers: Layoutpatzer
Gemeldet von: Mario Beth
Verursacher: Evi Zechmeister
Analyse: Einzelwerte im Tortendiagramm addieren sich auf 113 Prozent. Antwort »Nein« wird mit 43 Prozent angegeben. Korrekter Wert entspricht 30 Prozent.
Torheitsfaktor: heftig
Herleitung: Redakteur hatte im Ursprungstext korrekte Werte abgegeben. Kurzschluss im Layout-Implantat legte Rechenzentrum von Subjekt »Zechmeister« lahm.
Empfehlung: Durch eine Roboterin ersetzen.

Artikel: Cursed Mountain, Kurzpreview

Art des Fehlers: Verwechslung
Gemeldet von: David Nieß
Verursacher: Jan Gerwat
Analyse: Verursacher nennt Sproing im Artikel zu Cursed Mountain einen »australischen Entwickler«. Sproing sitzt in Österreich.
Torheitsfaktor: beachtlich
Herleitung: Kritische Abstoßungsreaktionen gegen injizierte Chefredakteurs-DNA hindert Subjekt »Gerwat« daran, Austria und Australia voneinander zu unterscheiden.
Empfehlung: Durch einen Roboter-Praktikanten ersetzen.

Artikel: Microsofts PC-Strategie, Report

Art des Fehlers: Rechenschwäche
Gemeldet von: Christian Bald
Verursacher: Christian Schmidt
Analyse: Rechenbeispiel zu Microsoft-Points spricht von 500 Punkten, von denen 160 für einen Song ausgegeben werden, sodass 320 Punkte übrig bleiben. Korrekt wären 340 Punkte. Rechnung stimmte bei Originalautor Hendrik Weins noch, Zahlen wurden von Lektor Christian Schmidt geändert.
Torheitsfaktor: unfassbar
Herleitung: Hochdosierte Elektroschock-Lerntherapie an Subjekt »Schmidt« scheint unerwartete Nebenwirkungen zu zeigen.
Empfehlung: Schmidt wurde bereits im März 2007 durch einen Trottelroboter ersetzt. Durch einen besseren Roboter ersetzen.

sembly aus: »Der kostenlose Beta-Client der Multiplayer-Kampagne von Empire: Total War ist seit Anfang Dezember 2009 verfügbar und allen Empire-Besitzern nach Registrierung unter <http://www.totalwar.com/empire/beta> frei zugänglich. Dieser Modus ermöglicht es, die große Empire-Kampagne auf allen drei Schauplätzen Mann gegen Mann oder zu zweit im Koop zu spielen.«

Die Erfahrungen aus der Beta-Kampagne sollen laut Creative Assembly in kommende Total-War-Titel einfließen. Das heißt aber auch: Diese Beta ist das letzte Wort in Sachen Mehrspieler-Modus für Empire. Einen Multiplayer-Patch wird es nicht geben.

Christian Schmidt

Abschiedsbrief

Es ist aus!

☛ Geliebtes PC-Spiel, ich weiß nicht wie ich's dir sagen soll. Die Zeit mit dir war wundervoll, aber: Es ist aus! Ich mach Schluss!

Ja, es kommt überraschend nach all den Jahren. Wir waren über 15 Jahre zusammen, und ich kann es mir ohne dich nur schwer vorstellen. Aber in letzter Zeit hatten wir uns einfach nichts mehr zu sagen. Du wolltest ständig Action oder Adventures oder schlimmstenfalls beides zusammen. Ich wollte doch nur etwas Rundenstrategie, ruhig und geruhsam. So wie damals, erinnerst du dich noch? Einmal verbrachten wir die ganze Nacht mit Civilization 2. Oder wie ich die Schule schwänzte, um Diablo zu spielen – das waren Zeiten! Alles war voller Spielspaß, und ich liebte es. Aber zuletzt war da nichts mehr. Der Funke ist erloschen. Geseht habe ich mich, nach einem fein gezeichneten Baldur's Gate 3 etwa oder einen würdigen Nachfolger zu X-Com oder einer Neuinterpretation von Panzer General. Aber alles, was ich sah, waren Dutzende mieser Online-Spiele oder das hundertste Tuning-Rennspiel. Nein, das ist nicht mehr meine Welt. Mein Entschluss steht fest, es ist aus mit uns. Leb wohl!

PS: Ich hoffe wir können Freunde bleiben ...? *Marc Lanzendorf*

Intel vs. AMD

Einseitige PC-Tests

☛ Ich lese euer Heft mit Begeisterung, allerdings empfinde ich

eure Berichterstattung zurzeit doch stark Intel-lastig. Dieser Verdacht wurde erhärtet, als im letzten Heft unter den getesteten Spiele-PCs kein einziger mit AMD-Prozessor zu finden war, mit der Begründung: »Im Konkurrenzvergleich zu langsam.« Meines Wissens nach ist ein Phenom 2 965 BE nur unwesentlich langsamer als ein i5 750. Das zeigt ihr ja auch jeden Monat in eurem Prozessoren-Index. Ich sehe ein, dass Intel zurzeit einen sehr guten Kompromiss aus Leistung und Leistungsaufnahme bietet. Allerdings sehe ich die Intel-CPU's nicht so weit vorn, dass der Phenom 2 keine Alternative darstellt. Ihr hättet zumindest zeigen können, dass die AMD-Prozessoren schwächer sind, indem ihr einen solchen ins Testfeld aufnehmt. So entsteht der Eindruck, dass sämtliche AMD-Rechner im Bereich von 1.000 bis 1.500 Euro schlechter sind als die von Intel. *Jan-Martin Heidrich*

☛ Es ist nicht so, dass wir AMD ausgeschlossen hätten. Nur hat keiner der von uns getesteten Hersteller einen Rechner mit AMD-Prozessor ins Rennen schicken wollen. Derzeit kommen AMD-CPU's fast ausschließlich im Preissegment deutlich unter 1.000 Euro zum Einsatz. In unserem Test ging es aber um die Klasse zwischen 1.000 und 1.500 Euro, und die wird aktuell von Intel dominiert. *Daniel Visarius*

Blu-ray

Stellt ihr um?

☛ Ich bin seit Jahren GameStar-Leser und habe auch den Wechsel von der Heft-CD auf die DVD miterlebt. Nun stellt sich mir die Frage, ob ihr auch den nächsten Entwicklungsschritt von der DVD auf Blu-ray wagen werdet. *Michael Müller*

☛ Wir denken natürlich darüber nach, ob sich Blu-ray lohnt, aber die Entscheidung hängt unter anderem davon ab, was unsere Leserschaft von so einem Schritt halten würde. Sie können uns helfen: Unsere Frage des Monats auf der Online-Mitmachkarte dreht sich um das Thema Blu-ray. Sie finden die Karte unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter dem **Quicklink: 3980** *Michael Trier*

Ich verstehe mich – als 39-jähriger, angestellter, gutverdienender, ein Heidengeld für Literatur, Hardware und Spiele Ausgebender – durchaus als Zielgruppe für die Spielebranche. Nun ist es inzwischen aber schwierig, Zeit fürs Spielen abzuwickeln (schließlich ist man Vater etc.). Dennoch sehne ich mich nach schönen Multiplayer-Erfahrungen. Nicht mit anonymen Spielern aus Übersee, sondern mit guten Freunden, mit denen man sich gern mal auf zwei, drei Stündchen verabredet.

Alles ist gut, denkt man. Skype ermöglicht die direkte Kommunikation beim Spielen (nicht wie früher: »In fünf Minuten ruft mein Modem an, schließ deins an und geh nicht ans Telefon, damit das mit dem Koppeln klappt!«), und in der heutigen Zeit gibt es ja viele Spiele, die einen Koop-Modus anbieten, denn gemeinsam zu spielen macht mehr Spaß als gegeneinander.

Mit meinem besten Freund habe ich das oft versucht, die Liste ist lang: Call of Duty, Star Wars: Battlegrounds, Battlefield, Command & Conquer ... nichts lief richtig oder musste stundenlang konfiguriert werden (Dedicated Server, Gamespy, EA-Account anlegen etc.). Zuletzt ärgerte ich mich über Alarmstufe Rot 3 (wo der Koop-Modus bei uns aus unerfindlichen Gründen nur zeitweise funktioniert und das Spiel trotz mannigfaltiger Updates und stundenlangem Einstellungs-Gefrickel ständig abschmiert) und über Borderlands, wo wir den Koop-Modus überhaupt nicht zum Laufen gebracht haben. Es würde mich nicht wundern, wenn dazu Lötarbeiten am Motherboard notwendig wären.

Langer Rede kurzer Sinn: Wann bekommen wir endlich das für unser Geld, was so vollmundig angepriesen wird? Wahrscheinlich könnte man dabei werden, wenn man so viel Lebenszeit dafür verbrennt, festzustellen, dass es nicht ansatzweise hinhaut. Und zudem noch gewahrt wird, für diese Erfahrung Kohle rausgefeuert zu haben!

Liebe Entwickler, Programmierer, Software-Studios: Bitte, bitte entwickelt vernünftige Möglichkeiten, sich innerhalb eines Spiels problemlos zu verabreden, zu treffen und Spaß zu haben! Versprochen: Solange ihr das nicht in den Griff bekommt, lade ich meinen Kumpel zu mir auf ne Hopfenkalttschale ein und schmeiß meinen C64 an, um ihn bei Winter Games im Biathlon zu schlagen. Geld für weitere unausgereifte Koop-Spiele gebe ich nicht mehr aus!

Stephan A. Müller

League of Legends

Vergleiche fehlen!

☛ Ich habe mich beim Lesen eures Tests zu League of Legends sehr geärgert. Es ist wohl allgemein bekannt, das League of Legends ein Abklatsch von Defense of the Ancients ist. Und ihr verliert kein Wort darüber! Kein Wort, dass das Spielprinzip übernommen wurde. Kein Wort darüber, dass es einen zweiten DotA-Ableger gibt, Heroes of

Newerth, und auch keinen Vergleich mit ihm. *Patrick Zinner*

☛ Der Artikel zu League of Legends war die Fortsetzung unseres Vorabtests aus der Ausgabe 01/2009, in dem wir auf das kopierte Spielprinzip eingegangen sind. Heroes of Newerth ist in der Tat ein vielversprechender Konkurrent. Sobald es erscheint, werden wir es mit League of Legends vergleichen. *Michael Graf*

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-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.



Hochaufgelöste Texturen: »Für mich ist das ein Unterschied wie vom Analogfernsehen zu Full HD.«

Texturen

Warum nicht gleich?

Ich freue mich mit jedem Jahr, dass die Grafik immer besser wird und die Spiele immer toller aussehen. Nur ich bin leider in letzter Zeit immer wieder enttäuscht von den Texturen. Das jüngste Beispiel war Dragon Age (ein absolutes Hammerspiel!), bei dem die unscharfen Texturen stören. Nun ist mir aufgefallen, dass es für viele Spiele im Internet sogenannte »High Textures Patches« gibt, und das zu 90 Prozent von Fans! Damit sehen die Spiele wie Dragon Age, Drakensang, Tomb Raider: Underworld oder The Witcher so aus, wie man sich das vorstellt. Für mich ist das ein Unterschied wie vom Analogfernsehen zu Full HD. Warum sind die Firmen nicht in der Lage, das gleich richtig zu machen?

Markus Winkler

Viele Publisher fürchten, dass sie mit zu hohen Hardware-Anforderungen potenzielle Käufer verschrecken könnten, besonders bei Massentiteln wie Tomb Raider oder Fifa. Hier gilt oft die Faustregel: Bei maximalen Detailsinstellungen sollte das Spiel auch auf zwei Jahre alter Hardware noch flüssig laufen. Deshalb wird beim Optimieren kurz vor der Veröffentlichung häufig die Texturschärfe künstlich gedeckelt. Weil das ein recht simpler Trick ist, können ihn Fans meist problemlos umgehen und einen »High Texture Patch« erstellen. Manchmal kümmern sich die Entwickler aber auch selbst darum, etwa bei Drakensang, Divinity 2 oder zuletzt Venetica. Es ist also keine Frage des Könnens, sondern eine des Willens. Wir halten die künstliche Reduzierung der Texturschärfe für Unsinn; wer einen Highend-

Rechner besitzt, sollte jeden Titel sofort und ohne Patches in der bestmöglichen Qualität spielen können.
Heiko Klinge

Vorgänger-Spiele

Muss man das kennen?

Ich hätte in den Previews und Tests gern folgende Frage beantwortet: Muss ich den Vorgänger gespielt haben? Soll ich mir lieber den ersten Teil kaufen, wenn ich den noch nicht habe? Bei jährlich erscheinenden Sportspielen à la Fußball Manager oder Fifa wird diese Frage von euch eigentlich immer aufgegriffen, jedoch in den Previews zu Bioshock 2 oder Mass Effect 2 nicht. Nun frage ich mich oft, ob ich nicht gleich auf den zweiten Teil warten soll oder ob ich dann die Story nicht ganz verstehe oder ob Teil 1 vielleicht einfach besser ist. Die gleichen Fragen kann man sich bei Spielen wie Dirt 2 oder den Stalker-Teilen stellen.
Stefan Tauscher

Guter Hinweis! Wir werden darauf achten, in Zukunft klarer

darauf einzugehen, ob man die Vorgänger kennen und gespielt haben sollte. Allerdings betrifft das unserer Ansicht nach vor allem Tests, da sich erst dann alle Aspekte eines Spiels beurteilen lassen.
Michael Trier

Die Redaktion

Endlich zurück!

Ich kann es kaum glauben! »Die Redaktion« ist zurückgekehrt! Bin ich froh, dass die Serie nicht eingestellt wurde. Ich hatte die Hoffnung schon aufgegeben. Eure 51. Folge ist, wie immer, wieder ein Knüller geworden!

Andreas Schwab

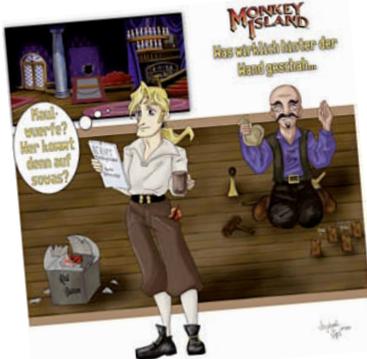
Michael ist sensationell

Lob und Anerkennung für die neue Redaktionsfolge! Ich kam aus dem Lachen nicht mehr heraus, vor allem aufgrund der großartigen Anspielungen und der tollen Charaktere. Michael Graf spielt seine Rolle einfach nur sensationell. Das macht Hoffnung, und ich kann die nächste Folge kaum erwarten.
Philip Schnaars



Die Redaktion: »Eure 51. Folge ist, wieder mal ein Knüller!«

GAMESTAR INTERAKTIV
»Monkey Island«



The Secret of Monkey Island: Was wirklich hinter der Wand geschah (Stephanie Sigel)

Liebe Leser, was ist denn mit Ihnen los?! Sind Sie alle in Winterschlaf gefallen? Warum schicken Sie uns so zaghaft Einsendungen? Gut, vielleicht ist auch der Postbote im Schnee stecken geblieben, oder Sie haben vor dem mächtigen Piraten Guybrush Threepwood einfach viel zu viel Respekt. Nur Stephanie Sigel hat uns mit ihrem gelungenen Blick hinter die Kulissen überzeugt. Diese und alle weiteren Einsendungen können Sie wie immer unter **Quicklink: 5299** bestaunen. Nun aber ran an den Zeichengriffel! Die nächste Aufgabe ist Ihre Chance – ja, wir meinen Sie da, Sie vor dem Heft! –, in GameStar verewigt zu werden.

Die nächste Aufgabe

Was wäre ohne Gordon Freeman in Black Mesa (Half-Life) passiert? Was wäre, wenn statt Commander Shepard Sam & Max auf der Normandy das Sagen hätten (Mass Effect)? Oder in den Ausgrabungen von Tomb Raider der Duke statt Lara Croft umginge? Ihre Aufgabe für die nächste Ausgabe ist es, Spielhelden in ein fremdes Szenario zu versetzen und das Ganze in einem Foto, einem Bild oder einer Zeichnung festzuhalten. Wir haben rechts schon mal pappnasig vorgelegt, aber Sie können das besser!

Einsendeschluss ist der 9. Februar. Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail:
interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Tapetenwechsel«

