

Leserbriefe

Mass Effect 2

Größtes Spielerlebnis

«Ein großes Kompliment für euren Test zu Mass Effect 2! Euch ist es gelungen, die unglaubliche Faszination dieses Spiels in Textform zu transportieren, vor allem durch die Fazit-Kästen. Insbesondere Petra trifft den Nagel auf den Kopf. Kein anderes Unterhaltungsmedium (weder Buch noch Film, nicht einmal der brillante Vorgänger) hat es jemals geschafft, mich emotional so an seine Charaktere zu binden und eine so starke Identifikation mit der Hauptfigur herzustellen. Und wie gelingt Bioware dies? Über diese genialen Dialoge und die sorgfältige Ausgestaltung der Protagonisten. Alle Figuren in Mass Effect 2 sind einzigartig, interessant und vielschichtig. Die Wertung von 88 Punkten geht aus objektiver Sicht völlig in Ordnung, genauso wie die 85 Punkte für den ersten Teil. Für mich persönlich sind Mass Effect und Mass Effect 2 als Einheit betrachtet jedoch das größte Spielerlebnis aller Zeiten.» *Moritz Sterzinger*

Moorhuhn-Niveau

«Ich halte Mass Effect 2 für überbewertet, denn im Gegensatz zum Vorgänger zieht es sich sehr viel häufiger in die Länge. Insbesondere die Kämpfe sind ein permanentes Spannungstief. Das simple Moorhuhn-Niveau, die prähistorische Begleiter- und Gegner-KI und das völlig witzlose Leveldesign sind nicht das, was ich von einem Beinahe-90er-Titel erwarte. Mir ist vor allem schleierhaft, wie es möglich ist, dass die Macher von Mass Effect 2 nicht mitbekommen haben, was für einen Hit ihre Kollegen mit Dragon Age gelandet haben – und zwar mit anspruchsvollen Gefechten. In dieser Hinsicht bin ich schwer enttäuscht von Mass Effect 2, und das Einzige, was zum Spielen motiviert, ist die sehr gelungene Welt.» *Tibor Klüver*

Biowares Strategie

«In seinem Meinungskasten zu Mass Effect 2 hofft Patrick C. Lück darauf, dass »sich Bioware ernsthafte Gedanken darüber macht, was für eine Art von Spiel Mass

Effect sein will«. Ich denke, das hat Bioware schon getan: Die Art von Spiel nämlich, für die man sich nicht einen Sommerurlaub lang Zeit nehmen muss, wenn man es durchspielen will. Als Entwickler von so guten, klassischen und eben auch zeitraubenden Rollenspielen wie Baldur's Gate oder Dragon Age muss Bioware Vorbereitungen für den Fall treffen, dass die Nachfrage nach dieser Art von Spielen irgendwann nicht mehr zur Finanzierung der 500 Mitarbeiter in sieben Teams ausreicht. Die Firma muss deshalb neben den klassischen Zeitfressern auch Spiele entwickeln, deren Haupthandlung weniger Zeit in Anspruch nimmt, aber trotzdem von hoher Qualität ist, und deren Kämpfe auch für Shooter-Fans interessant sind. Das Ergebnis dieser ökonomischen Überlegungen scheint die Mass-Effect-Reihe zu sein. Ich meinerseits bin froh darüber, dass Bioware zwei so unterschiedliche Typen von Rollenspiel auf hohem Qualitätsniveau entwickelt und nicht an dem Versuch scheitert,

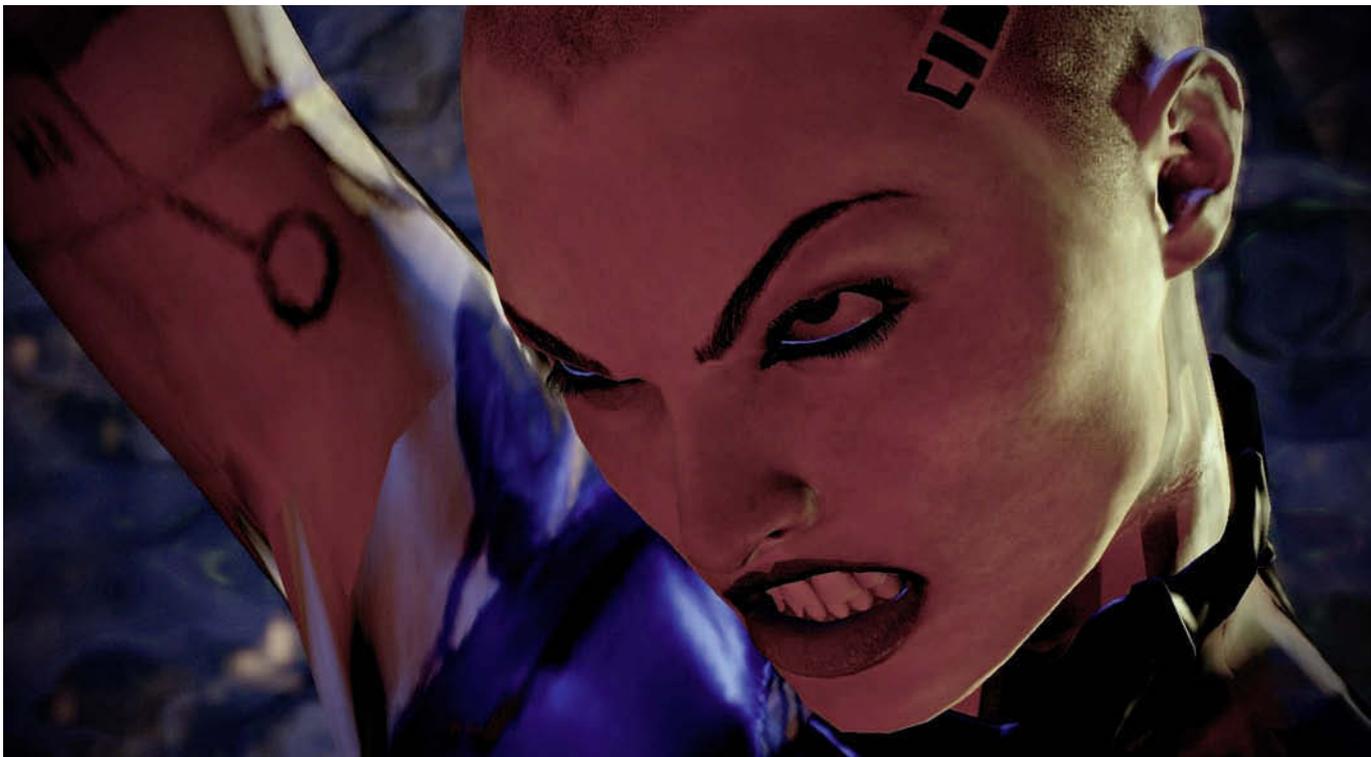


eine eierlegende Wollmilchsau zu erschaffen.» *Matthias Gidda*

Spiel vs. Wirklichkeit

Kenn ich, kenn ich!

«Euer Artikel »Spiel vs. Wirklichkeit« hat mir sehr gut gefallen! Ich hatte durch Die Sims ebenfalls ein Erlebnis der witzigen Art. Während der Arbeit habe ich mehrmals auf die Taste »3« gedrückt, um die Zeit zu beschleunigen. Leider musste ich feststellen, dass keine Änderung eintrat. Deswegen musste ich bei eurem Artikel herzhaft lachen, da ich solche Situationen aus eigener Erfahrung kenne. Geschadet hat mir dieses Erlebnis nicht, es hat mir nur gezeigt, dass ich wohl zu viel Zeit mit dem Computer verbracht habe ...» *Sandra Etlinger*



Mass Effect 2: »Kein anderes Unterhaltungsmedium hat es jemals geschafft, mich emotional so an seine Charaktere zu binden und eine so starke Identifikation herzustellen.«



Grand Theft Auto 4: »Einmal wollte ich kurzerhand die Fensterscheibe meines Autos einschlagen.«

Scheibe einschlagen?

☛ Ein großes Lob an euch und Dr. Monica Mayer für den großartigen Artikel »Spiel vs. Wirklichkeit«! Ich habe ihn mit Freude und Spannung gelesen und festgestellt, dass mir so etwas auch schon mal passiert ist: Als ich nach einer mehrstündigen Partie GTA 4 in mein Auto einsteigen wollte, war die Tür verschlossen (ist ja auch klar, da ich mein Auto immer abschleße). Da wollte ich kurzerhand die Fensterscheibe einschlagen. Im letzten Moment ist mir dann eingefallen, dass das ja mein Auto ist und ich einen Schlüssel habe. Ist euch auch schon mal etwas Ähnliches passiert? *Eike Elbert*

☛ Wir geben die Frage direkt an unsere Leser weiter – hat sich bei Ihnen schon mal das Spiel in die Realität geschlichen? Und damit zurück an Eike, der in seiner E-Mail noch eine hübsche Liste mitgeschickt hat:

- Zehn Gründe, woran Sie merken, dass Sie zu lange am PC waren:
1. Wenn Sie Ihre Wohnung verlassen, suchen Sie in Ihren Taschen nach einem Reitmount.
 2. Sie versuchen verzweifelt, Ihr Auto oder Fahrrad in Ihre Tasche zu bugsieren (das geht bei den Sims doch auch).
 3. Wenn Sie sich geschnitten haben, gehen Sie erst mal in Deckung und warten, dass die Wunde von allein heilt.
 4. Sie fahren mit dem Auto auf eine Kurve zu und wundern sich, dass die Karre nicht langsamer wird (Bremshilfe ist doch aktiviert, oder nicht?)

5. Nach dem Sprung aus dem ersten Stock setzen Sie sich erst mal hin und essen etwas, um den Lebensbalken wieder zu füllen.
6. Sie stehen vor einem Türsteher und denken: »Diesen Elitegegner bekomme ich auch allein down!«
7. Wenn etwas kaputtgegangen ist, suchen Sie verzweifelt den »Reparieren«-Knopf.
8. Nachdem Sie Ihren Kumpel geschlagen haben, stellen Sie fest, dass »Friendly fire« an ist – aua!
9. Sie stehen vor dem Klo und suchen händeringend nach dem »Benutzen«-Knopf.
10. Vergeblich versuchen Sie, in Ihr Handy den Befehl für den Heili-Cheat einzugeben (dabei geht das doch bei GTA 4!).

Blu-ray

Noch nicht ausgereift

☛ Bitte steigt für euer Heft nicht auf Blu-ray um, bevor diese Technik nicht noch ein paar Jahre mehr auf dem Buckel hat und damit dann überall richtig läuft. Ich erinnere mich noch gut an meine Probleme mit CDs (!), später dann mit den ersten DVDs. Seitdem habe ich lieber robuste Datenträger mit etwas geringerer Datendichte, die dafür auf jedem PC zuverlässig einzulesen sind.

Hagen Patzke

Bauer sucht Spiel

Seriosität und Humor

☛ Eure Reports sind durch und durch interessant und ernst im Thema. Das war auch der Artikel »Bauer sucht Spiel«, aber Zitate wie »CTC Grubber lässt Bauern-

herzen höherschlagen« oder »Simulatoren spielende Simulatorfans simuliert« haben mir lautes Gelächter entlockt. Daumen hoch für solch eine gelungene Verknüpfung von Seriosität und Humor. *Ludwig Bensing*

Keine Hektik, kein Stress

☛ Ich selbst spiele den Euro Truck Simulator und 18 Wheels of Steel. Der Grund dafür ist einfach: keine Hektik! Ich spiele auch World of Warcraft, Battlefield 2, Anno 1701 usw., aber in diesen Titeln steht man ständig unter Strom. Beim Euro Truck Simulator lehne ich mich in meinen Stuhl zurück, Gamepad in der Hand, und lasse mich einfach treiben. Keine Hektik, kein Stress. *Marcus Rathmann*

Kein Kindermoped!

☛ Im Kuriositätenkabinett eures Simulatoren-Reports führt ihr auch einen »Moped-Simulator« auf und betitelt das auf dem Co-

ver abgebildete Gefährt als »Kindermoped«. Diesen Ausdruck muss ich energisch zurückweisen! Es handelt sich um ein Moped vom Modell Simson S50 bzw. S51, genauer gesagt in einer Eigenbau-Variante mit modifizierter Technik, um sie renntauglich zu machen. Dieses Modell wurde in der DDR hergestellt und war weit verbreitet. Auch heute noch fährt ein Großteil der ostdeutschen Jugendlichen dieses Modell, denn es ist einfach nicht totzukriegen. Dass es auf dem Bild so klein wirkt, das hat zwei Gründe:

1. Es ist wirklich nicht sehr groß.
2. Da sitzt ein echt langer Lulatsch drauf.

Auch mein Moped sah ähnlich aus und war etwas modifiziert. M-Lenker, Hochtank, gekürzter Krümmer, größere Vergaser-ventile, gekürzte Schutzbleche, hochgeknickte Sitzbank, Blinker von der S53 und Spezialauspuff brachten um die 4 bis 5 Pferdestärken aus 50 ccm Hubraum. Damit war man bis zu 80 km/h schnell. Hach. Tolle Zeit!

Michael Fuchs

Spoiler

Nicht den Anfang verderben

☛ Ich bin ein langjähriger Leser eures Magazins und möchte euch für viele Momente der Spannung und viele Lachkrämpfe danken. Aber in der letzten Zeit stößt mir eine Tatsache sauer auf. Ihr zerstört, aus meiner Sicht, den Einstieg in großartige Spiele. Ich verstehe, dass ihr im Rahmen eurer Previews, Videos und Tests natürlich auch auf die Story eingehen müsst. Jedoch ist genau der Einblick in die ersten Szenen (bzw. Stunden) in ein Spiel für



Euro Truck Simulator: »Im Stuhl zurücklehnen, Gamepad in der Hand und einfach treiben lassen.«

meinen Geschmack zu viel. Gerade die erste Spielstunde ist für mich besonders wichtig und entscheidet darüber, ob ein Spiel auf meiner Platte bleibt oder unmittelbar weiterverkauft wird. Daher ist es schade, genau diese Momente bereits beschrieben zu bekommen. Ich fände es toll, wenn

ihre storyrelevante Abschnitte in irgendeiner Weise markieren könntet. *Christian Kohl*

☞ Wir können das Anliegen gut nachvollziehen, die erste Spielstunde ist atmosphärisch besonders wichtig. Aber sie legt eben meist auch die Grundlage der

Handlung, die für das Verständnis des Spiels wichtig ist. Diese Ausgangssituation müssen wir beschreiben, um ein Bild davon zeichnen zu können, worum es im Spiel geht. Wir achten darauf, keine Überraschungen zu verraten. Eine Text hervorhebung halten wir aus ästhetischen Gründen für wenig sinnvoll. Was denken unsere anderen Leser?

Michael Trier

Fehler!

Wer als GameStar-Redakteur einen Fehler macht (und durch Leserpost an brief@gamestar.de überführt wird), den zitiert der Chefredakteur zu sich, um mit versteinerten Miene auf drei verschlossene Kästchen auf seinem Schreibtisch zu deuten. In einem befindet sich ein Zettel mit der Aufschrift »Glück gehabt!«, im zweiten eine riesige Giftspinne. Im dritten schließlich wartet ein absolut unfassbarer Horror auf den Ertappten, der ihn als für immer gebrochene Kreatur aus dem Chefbüro kriechen lässt. Wer hat diesen Monat die schreckliche Wahl?

Hall of Fame: X-Wing

Als sich die Tür öffnet, kippt der schon ängstlich wartenden Redakteursschar ein kalkweißer Jan Gerwat entgegen. »Und, und?«, bestürmen ihn die Gaffer. »Es war furchtbar«, röchelt der Praktikant. »Ich hatte bei der Hall of Fame das Packungsbild von X-Wing mit dem von X-Wing Alliance verwechselt. Nun sollte ich ein Kästchen öffnen. Ich wähle das linke.« Gebanntes Schweigen. »Ich spähte hinein.« Atemlose Spannung. »Die Spinne!« Mehrere Frauen unter den Zuhörern sinken ohnmächtig zu Boden. »Aber das Vieh ... das lag so komisch auf dem Rücken, sah irgendwie aus wie eine vertrocknete Ratte. Also fragte ich Michael, wann er die Spinne das letzte Mal gefüttert habe. Eine Sekunde lang war er schrecklich still.« – »Und dann, und dann?« – »Dann hat er mir eine Schaufel über den Kopf gehauen.«

Report: So war 2009

Als sich die Tür öffnet, kriecht ein fassungsloser Jakob Scheikl heraus, am ganzen Leib zitternd. »Was war, was war?«, will die Schar der Wartenden wissen. »Ich ... Kästchen ...«, stottert der junge Layouter hilflos, fasst sich schließlich: »Es ging um den Jahresrückblick 2009. Ich hatte im Kasten der Online-Rollenspiele den Text der Strategiespiele vom Vorjahr stehen lassen. Ich kniete und flehte, aber Michael deutete nur auf die drei Kästchen.« Die Menge hängt an seinen Lippen. »Also öffnete ich eines, und drin lag ein Zettel: »Glück gehabt!« Kollektives Raunen der Erleichterung, vereinzelt Röcheln aus dem Niemandsland zwischen Schmerz und Ekstase. »Ich wollte gerade aufstehen, da zog Michael einen Zettel hervor. Ich hatte im gleichen Artikel aus The Whispered World auch noch The Whispered World 2 gemacht. Ich musste noch ein Kästchen wählen.« Einige Zuhörer altern schlagartig um Jahre, der nasale Geruch welkender Seelen füllt den Raum. »Darin war keine Spinne, sondern ein sonderbar glänzendes Stück Metall. Ich sah genauer hin, und es war eine Art Spiegel ... ein Spiegel, der mir das wahre Wesen meiner Seele zeigte!« Schreckensschreie, einige Männer sehen bestürzt auf ihre Hosen. »Na ja, meine Seele scheint ganz in Ordnung zu sein«, fährt Jakob fort, »jedenfalls ist Michael dann aufgestanden und hat mir eine Schaufel über den Kopf gehauen.«

Test: Atlantica Online

Als sich die Tür schließt, sitzt Michael Trier allein am Schreibtisch und blickt auf einen Zettel. Dort steht eine Zeile aus dem Test zu Atlantica Online: »Die Klassen unterscheiden sich nur in den vier Grundwerten (Kraft, Intelligenz, Geschicklichkeit, Vitalität, Verteidigung).« Fünf Grundwerte also, nicht vier. Am Artikel-Ende prangt der Autorennamen: Michael Trier. Schulterzuckend knüllt der Chefredakteur das Papier zusammen, legt die Füße auf den Tisch und klappt eines der drei Kästchen auf. Er angelt eine Weile darin herum, bis er ein Pfefferminzbonbon gefunden hat, und schiebt es sich leise lächelnd in den Mund.

X-Wing

Comeback des Genres?

☞ Gerade habe ich euer Video zum Weltraum-Klassiker X-Wing gesehen und bin sofort in einen Zustand extremer Sentimentalität verfallen. Hach ja, X-Wing und später dann TIE Fighter, das waren noch Zeiten! Kann es wirklich sein, dass seit Freespace 2 eigentlich überhaupt keine Weltraum-Simulation mehr erschienen ist (Freelancer und Darkstar One zählen ja wohl nicht, mangels »Simulation«, auch wenn Freelancer immerhin ein tolles Spiel war)?

Es kann doch nicht angehen, dass ich der einzige PC-Spieler bin, auf dessen Schreibtisch noch ein Joystick steht. Die Beliebtheit von Spiele-Genres schwankt ja im Laufe der Zeit erheblich, siehe auch euren Rückblick auf die GS 03/2000, wo ihr erwähnt, dass Jörg Langer vor 10 Jahren das Adventure-Genre (zu Recht) in der Krise sah. Euer Jahresrückblick auf 2009 zeigt wiederum, dass es den Adventures heutzutage (zum Glück) richtig gut geht. Könnte eine ähnliche Entwicklung nicht auch irgendwann für (Weltraum-)Simulationen einsetzen? *Leonard Böhm*

☞ Die Flugsimulationen haben sich bis heute als überschaubare, aber lebendige Nische gehalten, siehe den Test von Wings of Prey in dieser Ausgabe. Dass die Weltraumspiele so nachhaltig verschwunden sind, wundert uns selbst. Codemasters schiebt das vielversprechende Jumpgate: Evolution seit fast zwei Jahren vor sich her. Das war's dann auch schon an großen Projekten. Dabei zeigt der nachhaltige Erfolg von Eve Online, dass das

League of Legends

Ist kein Abklatsch!

☞ Der Leserbrief von Patrick Zinner in GameStar 03/10 stößt mir doch arg auf. League of Legends sei ein bloßer Abklatsch von Defense of the Ancients? Mit Verlaub, so eine polemische Aussage kann ich als langjähriger DotA- und aktiver League-of-Legends-Spieler nicht stehen lassen. Der Begriff »Abklatsch« an sich ist bereits falsch, denn Guinsoo ist der Schöpfer von DotA Allstars, der mit Abstand erfolgreichsten Warcraft-3-Mod, und nun ist er auch einer der führenden Köpfe hinter League of Legends – kopiert er also seine eigene Schöpfung? Für den Laien mag es tatsächlich so aussehen, als seien sich League of Legends und DotA sehr ähnlich, doch wer aktiv spielt und die Entwicklung mitverfolgt, der erkennt schnell gravierende Unterschiede wie zum Beispiel komplett andere, innovative Helden, Items etc. – und das sind nur Dinge, die jedem auffallen! Vor allem die Unterschiede im Metagame, der Spieltaktik, sind massiv. Hier wird mit Riot Games ein sehr junger, aber extrem engagierter und unglaublich spielernaher Entwickler diskreditiert.

Sebastian Neubauer



League of Legends: »Hier wird ein sehr junger, aber extrem engagierter Entwickler diskreditiert.«



X-Wing: »Kann es sein, dass überhaupt keine Weltraum-Simulationen mehr erscheinen?«

Szenario immer noch Hunderttausende Spieler packen kann. Auf ein Comeback des Genres weist trotzdem nichts hin, nicht mal als Nische. *Christian Schmidt*

Aktivierungen

Meine Odyssee

❦ Vor kurzem bin ich umgezogen und hatte endlich mal ein paar Tage Zeit, mich an meinen PC zu setzen. So begann meine Odyssee. Internet und Telefon waren noch nicht angeschlossen, aber ich hatte ja noch einige Einzelspieler-Titel auf Lager, die ich nun endlich mal spielen wollte. Also holte ich mir das erste dieser Spiele: Two Worlds. Während ich es instal-

lierte, las ich das Handbuch und freute mich wie ein Schneekönig darauf, endlich loslegen zu können. Doch was musste ich beim Start erkennen? Dieses Spiel braucht eine Internet-Aktivierung oder wenigstens einen Telefonanruf. Na ja, kein Problem, ich habe ja zum Glück noch andere Spiele, zum Beispiel Bioshock. Also wieder das Spiel ohne weitere Blicke auf die Packung installiert. Während der Balken der Installation sich langsam füllte, dachte ich an das erstklassige System Shock 2 und war bereits Feuer und Flamme. Aber nein, abermals schlug das Schicksal zu: Ich bekam die Meldung, dass eine Internetverbindung fehle. Ich gebe zu, in

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, 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.

diesem Moment war ich schon sehr ungehalten, aber ich hatte ja noch ein paar andere Perlen im Schrank. Also griff ich zu und hielt Mass Effect in meinen Händen. Diesmal wagte ich einen Blick auf die Rückseite der Packung. Nach längerem Studium des Kleingedruckten tropfte die Erkenntnis in mein Hirn: Beim Spielen herrscht Internetspflicht! Nachdem ich den Frust wieder im Griff hatte, wand-

te ich mich den letzten beiden ungeöffneten Exemplaren zu. Das eine war Left 4 Dead 2, dessen Vorläufer ich gern mit meinen Freunden spiele, wenn ich mal Zeit und Internet habe ... seufz. Das letzte schließlich war ein Oldie, Elite Force 2. Und so kam es, dass ich es doch tatsächlich nach sieben Jahren schaffte, endlich mal Elite Force 2 zu spielen.

Henry Block

GAMESTAR INTERAKTIV

»Tapetenwechsel«

Der Gothic-Held bei der Namenswahl im Login-Bildschirm von World of Warcraft, Larry in der Obhut eines Big Daddys, Halo-Verstärkung unter Napoleons Truppen – Sie haben sowohl witzig als auch äußerst kreativ Spielwelten durch den Mixer gejagt. Die besten Kreationen sehen Sie hier, alle weiteren Einsendungen gibt's wie immer unter ▶ [Quicklink: 5299](#) zu bestaunen.

Einsender:

- 1** Sam & Max Mass Effect (Lena Fleischmann)
- 2** Counter Prince (Vincent Söllner)
- 3** Dead Space Dragon Age (Nicolas Kopp)
- 4** World of Mass Effect (Stefan Huffer)



1



2



3



4

Die nächste Aufgabe



Der junge Artyom wird in der Moskauer Metro von allerhand schaurigen Wesen verfolgt. Viele Monster sind durch die atomare Verseuchung an der Oberfläche mutiert und grotesk entstellt. Riesige pelzige Ratten, schweinsnasige Wesen und die mysteriösen »Dunklen«. Wir wünschen uns noch mehr Gegner und bitten Sie, die Artenvielfalt in der Horror-Metro mit weiteren Schreckensvarianten zu bereichern. Was sollte Ihrer Meinung nach noch alles im Moskauer U-Bahn-Netz herumkriechen? Schicken Sie uns eine Zeichnung, einen Screenshot, Fotos oder die Photoshop-Retusche Ihres Partners: Es ist alles erlaubt. Hier sehen Sie das Ergebnis unserer Bemühungen: zum Fürchten, oder?

Einsendeschluss ist der 16. März.

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:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Metro-Mutanten«