

Leserbriefe

Arcania: Gothic 4

Freiheitsberaubung

❖ Endlich rückt die Fortsetzung meiner Lieblings-Rollenspielserie näher, auch wenn Risen sehr gut über die lange Wartezeit hinweggetröstet hat. Leider muss ich aber nach dem Lesen eurer Titelsegeschichte sagen, dass ich sehr skeptisch geworden bin, ob Spellbound und Jowood wirklich einen würdigen Gothic-Nachfolger auf den Markt bringen können.

Okay, die Umstellung des Kampfsystems und die (zum Glück individuell zuschaltbaren) Komfortfunktionen sind überfällig, dafür wird an etwas gespart, das für mich den wichtigsten Aspekt und das Flair von Gothic ausgemacht hat: dem Realismus!

Hö, Realismus? Ich meine damit die Atmosphäre und die Glaubwürdigkeit der Welt. Bei Gothic hat mir immer am besten gefallen, dass ich mich in der liebevoll gestalteten Welt verlieren konnte. Ich hatte die Freiheit, alles zu erforschen, was ich wollte. Ich musste mich, um weiterzukommen, für eine Fraktion entscheiden. Ich musste Lehrer auf-

suchen, um zu lernen und mich zu verbessern, was neben dem Realismus auch den Spaß von Levelaufstiegen ausmacht – vergleichbar mit der Vorfreude auf Geschenke! Ich war ein Teil der Welt und musste mir alles erarbeiten, ich war kein einfach per Mausclick direkt verbesserbares, alles könnendes Spezialindividuum! Kann ja wohl nicht sein, dass ich vor Wildschweinen in eine Höhle fliehe, dort 1.000 Fleischwanzen erschlage, und dann als Herkules oder Schwertakrobat wieder rauskomme!

Zusammengefasst: Ich hoffe, dass die Neuerungen nicht zu sehr auf Kosten meiner heißgeliebten Gothic-Atmosphäre gehen. Denn ich fände es schade, wenn aus einem wahrlich genialen Rollenspiel nur noch ein Spiel würde. *Jan Euteneuer*

Kurze Spiele

Fünf Euro pro Stunde

❖ Spiele wie Modern Warfare 2 oder Splinter Cell: Conviction zeigen eines deutlich: Die Plattform PC bietet viel Platz für he-

rausragende, brillant inszenierte und grafisch topaktuelle Titel. Andererseits ist der Preis für sechs bis acht Spielstunden komplett überzogen. Modern Warfare 2 hat mich bitterlich enttäuscht – zwar perfekt dargestellt, detailliert und mit hohem Spaßfaktor, dafür aber viel zu kurz und ohne den geringsten Wiederspielwert. Und um einiges teurer als beispielsweise Biowares Mass Effect 2, das mich seit zwei bis drei Wochen an den Bildschirm fesselt. Vier bis fünf Euro pro Spielstunde sind für mich nicht akzeptabel. Immerhin arbeite ich für das Geld wesentlich länger, als mir das Spiel dann Freude bereitet. *Lucas Münch*

Lieber kurz und knackig

❖ Ich habe den Eindruck, dass es mittlerweile zum Standardrepertoire von Redakteuren gehört, sich über eine Spielzeit von weniger als zehn Stunden zu beklagen. Häufig, so auch im letzten Editorial, wird dann der Vergleich zum Kinofilm gezogen.

Die Verhältnisse in Deutschland sind mir nicht bekannt, aber



in der Schweiz bezahlt man für's Kino ein Fünftel bis ein Viertel dessen, was ein neues PC-Spiel kostet. Wenn ich nun davon ausgehe, dass ein Kinofilm rund zwei Stunden dauert, kann ich mich über eine Spielzeit von acht bis zehn Stunden pro PC-Spiel nicht beklagen. Erst bei Umfängen deutlich unterhalb von acht Stunden wird's frech.

Nebenbei finde ich es gar nicht mal so schlecht, dass die Spielzeiten kürzer, die Erlebnisse dafür aber intensiver werden. Je älter man wird (ich für meinen Teil habe die 30 schon gut überschritten), desto weniger Zeit hat man tendenziell für PC-Spiele. Mit kurzen, aber knackigen Programmen ist man da wirklich besser bedient. *Valentin Haller*

❖ Hier gehen die Meinungen offenkundig weit auseinander,



Der neu gestaltete, aber weiterhin namenlose Held von **Arcania: Gothic 4**: »Ein einfach per Mausclick direkt verbesserbares, alles könnendes Spezialindividuum.«



Splinter Cell: Conviction: »Je älter man wird, desto weniger Zeit hat man. Mit kurzen, knackigen Spielen ist man da besser bedient.«

auch zwischen den Altersgruppen. Wie sehen Sie die Entwicklung der Spielzeit? Schreiben Sie uns unter Angabe Ihres Alters an brief@gamestar.de. *Michael Trier*

DLC

Richtig toll

»Ein komplettes Spiel würde ich mir ungern aus dem Internet herunterladen. Wenn ich 40 Euro ausbebe, möchte ich auch einen handfesten Gegenwert dafür, also eine schön gestaltete Schachtel und ein Handbuch. Für Erweiterungen finde ich DLCs allerdings richtig toll. Der Hersteller spart Verpackung sowie Vertriebskosten und könnte die Zusatzinhalte darum relativ preisgünstig anbieten, manche machen's schon so. Außerdem sind die DLCs nicht zu umfangreich, sodass das Herunterladen meist schnell geht. Gerade bei Multiplayer-Titeln ist auch die sofortige Verfügbarkeit nicht zu unterschätzen. Schon blöd,

wenn alle schon auf den neuen Karten unterwegs sind, und man selber hatte noch keine Gelegenheit, zum Laden zu fahren.

Markus Heidelberg

Lieber Addons

»Generell stehe ich DLCs mit gemischten Gefühlen gegenüber. Eigentlich bin ich durchaus bereit für Zusatzinhalte Geld zu bezahlen, solange das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt. Bei vielen Spielen scheint dieses aber ziemlich schiefzuhängen. Bei einem DLC-Paket sollte das Verhältnis der Spieldauer zu den Kosten mindestens 1:2 betragen, wie bei den DLCs zu Dragon Age. Die kosten vergleichsweise wenig, beschäftigen mich aber stundenlang. Doch das gilt für die wenigsten Download-Inhalte.

Ich befürchte zudem, dass DLCs nach und nach die klassischen Addons ersetzen werden. Ich kaufe lieber eine große Erweiterung für 30 Euro als einen

Flickenteppich aus mehreren DLCs, die mich im Endeffekt auch noch mehr kosten, aber weniger bieten.

Christoph Walz

Ubisoft-Kopierschutz

Ich find's gut

»Ich habe mich in den letzten Jahren auch tierisch über den Kopierschutz aufgeregt. Vor allem darüber, dass selbst die nervigsten Mechanismen spätestens am Erscheinungstag eines Spiels geknackt wurden. Der Raubkopierer konnte also in Ruhe spielen, während der ehrliche Käufer gequält und teilweise noch ausspioniert wurde. Mittlerweile habe ich mich mit dem Kopierschutz nicht nur abgefunden, sondern finde ihn gut. Es wird noch ein bisschen dauern, bis der ehrliche Käufer wirklich belohnt wird – etwa mit Zusatzwaffen, Maps oder Quests, die es nur auf den Servern der Spielefirmen gibt. Aber dann wird es auch wieder richtig befriedigend, ein Spiel zu kaufen. Schade finde ich nur, dass Programme nicht weiter veräußert werden können. Bei Titeln wie C&C 4 muss ich so noch genauer überlegen, ob ich sie kaufen soll oder nicht.

Wowa Fischer

Was wird aus Anno?

»Ich hatte vor, mir einen leistungsstarken Laptop zu kaufen, da ich fast jeden Tag 180 Minuten mit dem Zug fahre und zwischendurch gerne ein Spiel spielen würde. Anno wäre dafür wie geschaffen, da vergeht die Zeit wie im Flug. Doch wenn Ubisoft seinen Kopierschutz auch für das



Dragon Age: Return to Ostagar: »Kostet wenig, beschäftigt aber stundenlang.«

Fehler!

Der 10. Mai im Jahre des Herrn 1710. Seit vier Wochen kreuzt das Linienschiff Ihrer Majestät H.M.S. Error vierzig Seemeilen vor Antigua. An Bord: 600 Seelen unter dem Kommando des ehrenwerten Lord Admiral Horatio Trier. Kalt ignoriert der Sohn eines britischen Marinearztes und einer portugiesischen Hafendirene die Klagen der Besatzung, dass die Zitronensaft-Vorräte schwinden und der Skorbut droht. Denn Trier hat eine Mission; er jagt die Fehler, die im Auftrag der verhassten Spanier und Holländer die Hoheitsgewässer der englischen Kronkolonien unsicher machen. Als Untertan Ihrer Majestät ist es Ihre Pflicht, dem Admiral dabei zu helfen. Also richten Sie Ihr Fernrohr auf das Heft und melden Sie entdeckte Fehler an brief@gamestar.de.

Preview: Der Krieg im Norden

Über eine Seekarte gebeugt berät Lord Admiral Trier den Kurs (»So da lang!«) mit seinen Unteroffizieren, als aus dem Ausguck die Stimme des Bootsmannes Pfeilschifter schallt: »Fehler voraus! Im Artikel über Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden steht, dass der Adlerfürst Beleram Gandalf aus Isengart befreit hat. Der Retter des Zauberers heißt aber Gwaihir.« Triers Hand krampft zur Faust, zerknüllt die Karte. Unbewusst weichen die Unteroffiziere zurück, als er mit heißen Augen ihre Reihen durchbohrt. Der Schuldige! Er steht hier, in ihrer Mitte! Es ist der Maat Schijewsky, ein polnischer Zwangsrekrut, den sie damals in einer Londoner Hafenspelunke unter Gin gesetzt und an Bord verschleppt hatten. Nun zeren sehnhige Seeleute den kreischenden Glatzkopf zur Reling und schubsen ihn auf die Planke. »Habt ihr etwas zu eurer Verteidigung vorzubringen?«, donnert der Admiral. Vage hoffend hebt Schijewsky den Blick und krächzt: »Im Spiel heißt der Adlerfürst aber wirklich Bele...« Platsch!

Test: The Scourge Project

Mit klammen Fingern rupft Lord Admiral Trier am Salzfleisch seiner Bratente. Ausgerechnet Schijewsky! Verdammte, er hatte dem Kerl vertraut. Da klopft es an der Tür. »Was?«, knurrt der Admiral. Herein tritt der Kombüsenjunge Kerschbaumer. Und murmelt, den Blick zu Boden gerichtet: »Petra schreibt, dass sich The Scourge Project »genau wie das Vorbild« im Koop-Modus spielen lasse. Es wird aber gar kein Vorbild genannt.« Flink schließt der Hilfskoch die Tür, schon klatscht ein angenagtes Entenbein dagegen. Dort klebt es noch immer, als die eilends herbeizitierte Seefrau Schmitz die Admiralskajüte betritt. Es folgen zehn Schreiminuten, in denen der bullige Befehlshaber die zierliche Mittschiffs-Kanonnierin feinsäuberlich zusammenfaltet. Doch statt in Tränen bricht Schmitz in schiffsglockenhelles Gelächter aus: »Aber Lord Admiral, diesen Fehler habt ihr doch selbst verschuldet, als ihr den Namen eines indizierten Spiels aus dem Artikel entferntet.« Die Matrosin kichert noch immer hysterisch, als Trier sie erst hoch und dann durchs Bullauge hebt. Und selbst im Wasser gluckst sie weiter. Schließlich verschluckt die Kielwelle die letzten Gackerlaute, während Lord Admiral Trier mit leerem Blick das Großsegel setzen lässt, und die H.M.S. Error wieder volle Fahrt aufnimmt.

nächste Anno nutzt, wird daraus nichts. Ich hoffe, dass die ganze Geschichte bald der Vergangenheit angehört und Ubisoft & Co den Spielern zuliebe eine bessere Lösung finden. *Jan Reinmuth*

Die Rechte der Spieler

Umgehung erlaubt?

☛ Im Kasten mit dem Thema »Darf ich eine Sicherheitskopie anlegen« wird behauptet, das Recht zu einer Sicherheitskopie von Software (Urheberrechtsgesetz § 69d Abs.2) werde durch das Umgehungsverbot eines »wirksamen Kopierschutzes« (§§ 95a bis 95d) geschmälert. Diese Aussage steht nicht im Einklang mit dem Urheberrechtsgesetz, in dem Software explizit von eben diesem Umgehungsverbot ausgenommen wird (§ 69a (5)): »Die Vorschriften der §§ 95a bis 95d finden auf Computerprogramme keine Anwendung.« *Timo Fercher*

☛ Wir haben uns mit einem Experten für Medienrecht, dem Rechtsanwalt Stephan Mathé, beraten: Es stimmt zwar, dass das Kopierschutz-Umgehungsverbot eigentlich nicht für Software gilt. Andererseits besagt der § 69f Abs. 2 UrhG, dass generell alle Programme verboten sind, mit denen man einen Kopierschutz umgehen kann. Wie also soll man legal ein geschütztes Spiel kopieren, wenn man die dazu nötigen Tools nicht verwenden darf?

Der § 108b Abs. 1 Nr. 1 UrhG stellt sogar das Umgehen eines Kopierschutzes unter Strafe (Geldstrafe oder bis zu einem Jahr Freiheitsstrafe). Und § 108b gilt auch für Software, allerdings nicht für den privaten Gebrauch. Wer für eine Sicherheitskopie den Kopierschutz umgeht, bleibt straffrei – sofern er dazu keine illegalen Programme einsetzt, was wiederum faktisch so gut wie unmöglich ist.

Sind Kopien zum Eigengebrauch also theo-

retisch doch erlaubt? Der juristische Kommentar zum Urheberrechtsgesetz besagt, dass das Umgehungsverbot für Kopierschutz-Mechanismen auch für Spiele gelten könnte. Schließlich enthält Unterhaltungssoftware nicht nur reinen Programmcode, sondern auch Bilder und Musikstücke, die man nicht unerlaubt vervielfältigen darf. Den Code könnte man daher kopieren, alles andere aber nicht – absurd.

Lange Rede kurzer Sinn: Die Materie ist rechtlich nicht abschließend geklärt. Deshalb haben wir im Report davor gewarnt, dass Gerichte den Kopierversuch bestrafen könnten. *Michael Graf*

Crack bei Server-Ausfall?

☛ Der Rechtsanwalt Stephan Mathé führt an, dass »ein Spiel auch ohne Crack funktioniert«. Bei Siedler 7 scheint das laut eurem Artikel aber nicht der Fall zu sein: Ein Ausfall der Kopierschutz-Server verhinderte tagelang, dass man das legal erworbene Programm spielen konnte. Wäre in diesem Fall die Nutzung eines Cracks erlaubt, weil Siedler 7 ohne diesen überhaupt nicht funktioniert? *Dominik Mönks*

☛ Wir haben diese Frage Stephan Mathé vorgelegt, hier die Antwort des Rechtsanwalts:

Nein. Wenn keine Aktivierung mehr möglich ist, liegt sicherlich ein Mangel vor. Daher kann man das Spiel zurückgeben beziehungsweise beim Händler den Anspruch auf Mangelbeseitigung geltend machen. »Selbstjustiz« durch einen Eingriff in den Spielcode (und das verstehe ich unter einem »Crack«) ist jedoch nicht erlaubt. *Stephan Mathé*

Crack bei Server-Abschaltung?

☛ Was passiert, wenn die Hersteller irgendwann ihre Server abschalten und keinen Patch veröffentlichten, der die Online-Aktivierung entfernt? Ist es in diesem Fall erlaubt, einen Crack zu benutzen, da das Spiel nicht mehr »bestimmungsgemäß« genutzt werden kann? *Michael Duss*



Mehrspieler-Gefecht in **Starcraft 2**: »Für die breite Masse programmiert.«

☛ Auch diese Leserfrage haben wir mit Stephan Mathé besprochen. Seine Antwort:

Hier gilt dasselbe wie bei der letzten Frage. Ein Mangel liegt vor, der aber nicht zum urheberrechtlich verbotenen Eingriff in den Spielcode berechtigt, sondern nur normale Gewährleistungsansprüche auslöst. *Stephan Mathé*

packen und mehrere Gebäude gleichzeitig anwählen. Ich bin überzeugt, dass die Südkoreaner beim ersten Starcraft bleiben werden, weil sie dafür mehr »Skill« benötigen. Dadurch sind die Matches einfach interessanter für die Zuschauer. *Jack Rup*

Starcraft 2

Kein Breitensport

☛ Um ehrlich zu sein, bin ich von Starcraft 2 auf der ganzen Linie enttäuscht. Ich habe einen Beta-Key bekommen, und als E-Sportler muss ich feststellen, dass Blizzard das Spiel für die breite Masse programmiert hat. Die Herausforderungen, die das erste Starcraft ausgemacht haben, hat Blizzard beim Nachfolger entfernt. Denn die Bedienung wurde stark vereinfacht, zum Beispiel durch das Auto-Mining. Außerdem kann man jetzt unendlich viele Einheiten in eine Gruppe

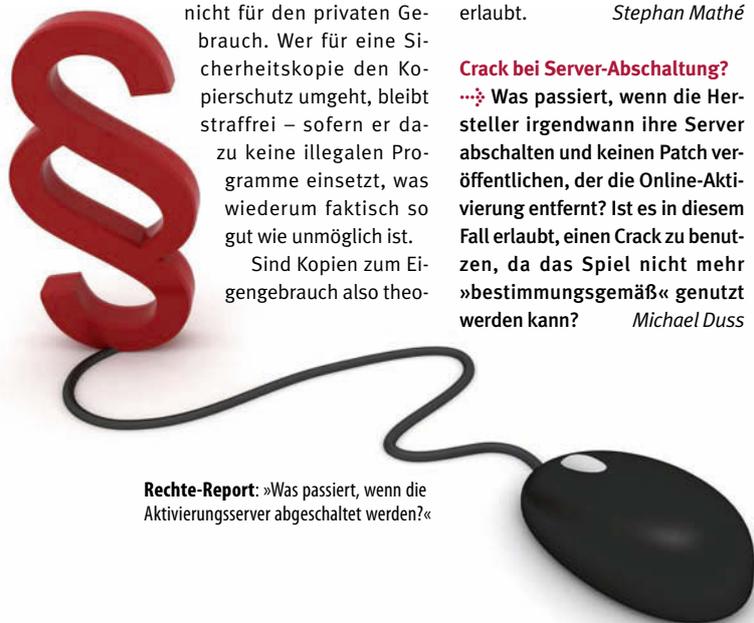
The Secret World

Stufenloser Spaß

☛ Ich muss Petra widersprechen, wenn sie schreibt, dass ein Levelsystem die Schwungmasse eines Online-Rollenspiels ist. Im Gegenteil freut es mich, dass nach Ultima Online endlich wieder ein MMO erscheinen soll, das mich nicht in Stufen und Klassen zu quetschen versucht. In so vielen Spielen habe ich erlebt, wie die meisten Spieler Stufe um Stufe erklimmen, um am Ende der Stufen auch am Ende des Spiels angekommen zu sein. Die meisten Hersteller gestalten zwar einen netten Weg zum Höchstlevel, versäumen aber, den Spieler da-



The Secret World: »Endlich wieder ein MMO, das mich nicht in Stufen oder Klassen quetscht.«



Rechte-Report: »Was passiert, wenn die Aktivierungsserver abgeschaltet werden?«

nach weiter zu beschäftigen. Die meisten Online-Rollenspiele sind an einem Punkt vorbei, an dem sie eigentlich erst beginnen sollten. Jedenfalls bis zum ersten Content-Patch oder Addon.

Ebenso habe ich es nie verstanden, wieso ich ein Zauberer, Krieger oder Heiler sein muss. Wieso wirft mir ein Spiel nicht einfach alle Fähigkeiten vor die Füße und lässt mich selbst wählen? Wenn ich in Ultima Online der Meinung war, dass eine Fähigkeit besser war als meine, dann habe ich sie einfach gelernt.

Ich hege wenig Zweifel, dass Funcom mit The Secret World genauso auf die Nase fallen wird wie mit Age of Conan. Allerdings wird dies eher Funcoms Schuld sein als die von fehlenden Klassen oder Stufen. *Kai Mattern*

Spaß mit GameStar
Weitermachen!

Ich möchte euch mit diesem Brief für euren unglaublich guten Podcast loben, der leider im Schatten eures Heftes und eurer DVD steht. Dabei zeigt ihr, und



Eierspiel Ostern 2010: »Im Test zu Recht mit 59 Punkten abgewatscht.«

ganz besonders Michael Obermeier, dass es auch ohne Bild geht. Also bitte, macht den Podcast weiter! *Thorben Pollerhof*

Vielen Dank! Wer unseren Podcast noch nicht kennt, kann sich auf GameStar.de unter **Quicklink: 6833** alle Folgen anhören. *Michael Obermeier*

Ostern 2010

Mit Freuden habe ich euren Test zum meisterwarteten Spiel

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, 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.: 01805 / 72 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 01805 / 72 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.

des Jahres gelesen (abgesehen von Weihnachten 2010). Ich finde, dass Ostern 2010 zu Recht mit 59 Punkten abgewatscht wurde! Denn Ubisoft liefert nur per DLC die wichtigen Eierfarben schwarz, weiß, bunt und grünkariert mit pinken Ovalen nach. Außerdem finde ich es unmöglich, Kaninchen statt Hasen zu imple-

mentieren, um Lizenzgebühren zu sparen. *Mark Altwicker*

Wenn's nur das wäre! Akribische Untersuchungen haben mittlerweile belegt, dass selbst die »Kaninchen« lediglich aus mit Paketband zusammengepappten, angepelzten Mettbrötchen bestehen. Ein Skandal! *Michael Graf*

GAMESTAR INTERAKTIV
»Späte Taufe«

»So gebt ihm doch einen Namen!«, flehten wir Sie in der letzten Ausgabe an, und Sie haben unsere Bitten erhört: Nach all den Jahren des Hin-und-Her-Wanderns, Blutfliegen-Klatschens und Wildschweine-Jagens wissen wir für den vierten Teil der Serie nun endlich, wie der Held von Gothic anzusprechen ist. Die fünf gelungensten Kombinationen aus Namen und Erklärung finden Sie unter diesen Zeilen, alle Einsendungen wie immer unter **Quicklink: 5299**.

Die nächste Aufgabe

Paladine, Marines, Mammut-Panzer, selbst experimentelle Riesenroboter – besonders einfallsreich sind Recken und Kriegsgerät in Strategiespielen leider selten, die meisten sind altbekannte Standardkost. Wir sind uns aber sicher, dass in der Fantasie unserer Leser viele Ideen schlummern, die nur darauf warten, veröffentlicht zu werden. Sollten Sie eine Traum-Einheit haben, die Sie schon immer in einem Strategiespiel sehen wollten, dann zeichnen Sie sie! Oder basteln Sie eine Collage! Und schicken Sie Ihr Werk dann samt passendem Namen (»Paladin-Marine-Mammut-Roboter«) an uns.

Einsendeschluss ist der 16. Juni.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feining-Str. 26
80807 München

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

Josef (Sepp) Hölzl

Ins Deutsche übersetzt: Joe Wood. In den ersten Teilen hatte der alte Held das Aussehen des Chefs von Piranha Bytes. Jetzt könnte er zumindest den Namen seines neuen Besitzers annehmen. *Michael Hechtl*

Du Da

Begründung: Der Held hatte schon einen Namen, und wir haben es die ganze Zeit nicht mitbekommen! *Julian Schmid*

Buck Frey

Der Vorname ist eines wahren Helden würdig, da sich einst schon der mächtige Buck Rogers derart edel rief, als er in antiken Comics oder auch Ende der 70er über die Leinwand turnte. Der Nachname spiegelt wahrlich den Charakter des Helden wider – und ebenfalls den der Spielwelt. Die altertümliche Schreibweise passt zur mittelalterlich anmutenden Welt von Gothic. Zusammen genommen ist der Name »Buck Frey« nicht nur ein Hoffnungssymbol für Arcania und den Kampf gegen alles Üble, sondern auch für die gesamte Zukunft Myrthanas. Mindestens! *Holger Faubel*

Max Power

Durch diesen Namen, den selbst Homer Simpson schon tragen durfte, sichert sich der Held immer den besten Platz an der Theke und die Furcht seiner Feinde. *Phillip Blavius*



Jeymandt van Achtern – mit diesem Vornamen bekommt er von Neymandt, seinem Bruder, aufs Maul, und bei Diebstahl ist er nicht identifizierbar: »Jeymandt hat mir was gestohlen.« Sein Nachname zeugt von seiner Geschichte als Seefahrer. *Patrick Hammer*