

Leserbriefe

Spieldauer

Nicht zu bewältigen

✚ Ich bin 37 Jahre alt, Vater von zwei Kindern und spiele seit nun gut 25 Jahren an PC und Konsolen. Ich habe viele Spiele leider nie zu Ende gespielt, weil sie einfach zu lang waren und irgendwann die Zeitspanne zwischen zwei Sitzungen so groß wurde, das ich aus dem Spiel »rausgekommen« war und keine Lust mehr hatte, mich wieder einzuarbeiten. Spiele wie Gothic 3 oder Medieval 2 sind für mich zeitlich nicht zu bewältigen. Deshalb haben aufwändig produzierte Spiele für mich auch bei kurzer Spieldauer (fünf bis zehn Stunden) absolut ihre Existenzberechtigung. Dafür bezahle ich gern 40 Euro, wenn ich gut unterhalten werde. Ein Kinobesuch mit der Familie kostet mich so um die 50 Euro für zwei Stunden Leinwandvergnügen, das mal zum Vergleich. *Steffen Kwolik*

Äpfel und Birnen

✚ Ich halte den Vergleich zwischen Spielen und Kinofilmen nicht nur aus prinzipiellen Gründen für unpassend (Äpfel mit Birnen...), er wird außerdem unvollständig gezogen. Das Kino stellt einem die komplette Technik zur Verfügung, vom Projektor über die Leinwand bis zum Soundsystem und Kinosessel. Bei einem PC-Spiel muss ich die Technik selbst beschaffen. Für einen 999

Euro-PC, der alle drei Jahre neu gekauft wird, fallen statistisch gesehen 333 Euro pro Jahr an. Legt man einen jährlichen Kauf von sechs PC-Spielen zugrunde, entfallen davon auf jedes Spiel 55,50 Euro. Ein Titel mit einem Durchschnittspreis von 45 Euro und einer Spielzeit von 20 Stunden kostet unter diesen Voraussetzungen etwa 5 Euro pro Stunde (+Stromverbrauch) und damit für Schüler und Studenten mehr, für Erwachsene, die regulär zahlen, etwa genauso viel wie eine Kinokarte. Beim Kinobesuch muss man sich allerdings um keine Installation und kein laufendes System kümmern und sich mit keinem Kopierschutz rumärgern. Für einen Kurztitel mit etwa acht Stunden Spielzeit wird es so verdammt schwierig, den Vergleich mit einem Kinofilm zu gewinnen. *Sebastian Frey*

Absichtlich kurz

✚ Ich denke, dass die Publisher einfach kein Interesse daran haben, dass Spieler lange an einem Spiel hängen. Schließlich haben die großen Firmen ein ganzes Arsenal an Titeln, die alle gekauft werden wollen.

Patrick Grochowski

Gern noch kürzer!

✚ Ich gehöre zu der Fraktion, die sich wünscht, das die Spielzeit sogar noch kürzer werden sollte! Es ist alles so schnelllebig geworden, man kommt dem

reichhaltigen Unterhaltungsangebot nicht mehr hinterher. Das gilt für alle Bereiche: 100 Fernsehkanäle, Internet, iPhone, DVDs, Blu-Rays, Bücher, wöchentliche Änderungen des Kinoprogramms, Spieleneuerscheinungen im Wochentakt, die man nicht mehr überblicken kann, und dann hat man noch seine Hobbys, z.B. zum Sportverein. Deswegen freue ich mich über Spiele, die kurz, aber heftig sind. *Tanju Apaman*

Wiederspielwert zählt

✚ Ich bin 24 und Medizinstudent, woraus man schließen könnte, dass ich sowieso keine Zeit für lange, ausufernde Spiele habe. Dem ist aber nicht so, denn ich bevorzuge Spiele, die mich auch nach längerer Zeit noch begeistern können. Hier kommt es nicht nur auf die reine Spieldauer, sondern auch auf den Wiederspielwert an. Kurze und knackige Spiele wie etwa Call of Duty: Modern Warfare oder sein Nachfolger machen mir zwar Spaß. Aber verglichen mit Perlen wie Civilization 4, der Total-War-Reihe oder EAs Fußball Manager haben sie für mich ein wesentlich schlechteres Preis-Leistungsverhältnis. Denn mit diesen epischen Spielen kann ich auch nach Jahren noch viele schöne Spielstunden verbringen, während CoD 4 nach immerhin dreimaligem Durchspielen jetzt im Schrank verstaubt. *Leonard Böhm*



Splinter Cell Conviction

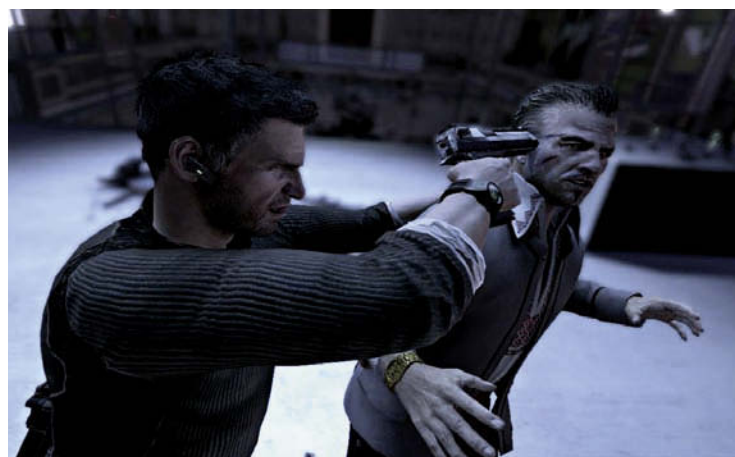
Enttäuscht von Sam

✚ Für mich als einen der größten Sam-Fisher-Verehrer auf diesem Planeten ist Splinter Cell: Conviction eine gewaltige Enttäuschung. Es schmeißt fast alles über den Haufen, was die Serie groß gemacht hat. Ich spiele derzeit den dritten (und meiner Meinung nach besten) Teil Chaos Theory zum zehnten Mal durch, und selbst jetzt entdecke ich immer noch neue Wege, neue Details und erkenne, wie viel liebevolle Kleinarbeit die Designer in ihre Levels gesteckt haben, ich höre neue unterhaltsame Konversationen zwischen den Gegnern oder lache mich darüber kaputt, wie sarkastisch und makaber Sam seine Opfer verhört. Was Splinter Cell für mich von Metal Gear Solid oder Hitman abhob, waren Sam und seine Vorgehensweise. Sam war kein brutaler Killer, er versuchte eher, Unschuldige zu verschonen und tötete nur in Ausnahmefällen. Wer Leben rettete, wurde belohnt.

Und jetzt kommt Conviction. Dass es ein sehr gutes Spiel ist, steht außer Frage, aber es ist ein



Empire: Total War: »Mit so einem epischen Spiel kann ich nach Jahren noch schöne Stunden verbringen.«



Splinter Cell: Conviction: »Es ist ein sehr gutes Spiel, aber ein sehr schlechtes Splinter Cell.«

sehr schlechtes Splinter Cell. Zu- gegeben, die Handlung ist sehr packend und großartig insze- niert, und man hat immer noch sehr viele Möglichkeiten zu schleichen, aber eines stößt mir sauer auf: Sam. Ich muss euch in einem Punkt Recht geben: Er ist jetzt viel greifbarer, und er ist auch ziemlich cool. Aber er tötet am laufenden Band. Das passt nicht zu ihm. Es kommt mir vor, als ob ich einen komplett ande- ren Charakter spiele.

Conviction ist kein Spiel für Se- rienveteranen. Splinter Cell wird durch dieses Spiel der breiten Masse zugänglich gemacht, ver- mutlich wird es sehr erfolgreich. Das wird wohl dafür sorgen, dass Ubisoft das neue Spielprinzip beibehält. Damit stirbt für mich eine der besten Spieleserien überhaupt. *Manuel Schenk*

Guild Wars 2

Stoßseufzer erhört!

❖ Guild Wars hat mich nicht inter- essiert, der zweite Teil bisher auch nicht. Aber als ich las, was die Macher für die Welt planen, gingen bei mir alle Alarmglocken los: Da hat jemand meine Stoß- seufzer erhört! Genau das habe ich mir seit langem gewünscht! Bitte, Arenanet, versaut es nicht. Und bitte gestaltet das Spiel so, dass man es auch solo bewältigen kann. Ich bin, was Gruppen angeht, durch World of Warcraft ein gebranntes Kind. Gruppenzwang ist nicht gut und schadet dem Spielspaß enorm. Solange es kei- ne Epics abzugreifen gibt, hilft dir kein Mensch, sobald die Haupt- meute durch das Gebiet durch ist. Auch nicht in Gilden! Man be- kommt bestenfalls den Ratschlag, die Quest abzubereiten und eine andere zu machen, bei der es mehr XP gibt. *Patrick Hey*

Napoleon Total War

Wo ist der Editor?

❖ Ich habe eine Frage bezüglich Napoleon: Total War: In diversen Foren war die Rede von einem »Uniform-Editor«, den konnte ich bis jetzt allerdings noch nirgends im Spiel ausmachen. Wisst ihr vielleicht, was damit auf sich hat? *Florian Friembichler*

❖ Der Uniform-Editor ist im Spiel, er ist Teil des Multipla- yer-Modus. Die veränderten Uni-

formen lassen sich nur in Multi- player-Partien einsetzen, nicht in der Solo-Kampagne. *Michael Graf*

Spiele im Schönheitssalon

Großer Vorteil des PCs

❖ Vielen Dank für euren Hard- ware-Schwerpunkt »Spiele im Schönheitssalon« im letzten Heft! Ich finde es super, dass ihr euch Computerspielen auch weit über das reine Testen von Technik und Spielspaß hinaus widmet und mit solchen Artikeln dazu beiträgt, dass echte Perlen der Spielegeschichte auch über Mo- nate und Jahre hinweg begeis- tern, weil sie optisch einigerma- ßen up to date bleiben. Das wer- tet die Spiele auf und zeigt mal wieder einen der großen Vorteile des PCs gegenüber Konsolen: Nicht nur die Hardware ist aufrüstbar. Nicht zuletzt liefert ihr auch ein positives Feedback und eine hohe Wertschätzung für die großartige Arbeit der Modder. *Hannes Borch*

Alyx als Stripperin

❖ Es tut mir leid, aber ich kann in der Cinematic-Mod für Half Life 2 keine Verbesserung sehen. Aus der liebenswerten, taffen und glaubwürdigen Alyx wird eine Stripperin gemacht. Da bleibe ich doch lieber beim Original ... *Andreas Wimmer*

Es gibt mehr Editoren

❖ Dem Satz »In den letzten Jah- ren hat nur Crytek die nötigen Tools direkt auf die Spiel-DVD ge- packt, und auch id Software ist noch ein Verfechter von Mods«, muss ich widersprechen. Unreal Tournament 3 kam auf dem PC auch inklusive Editor auf den Markt, nahezu zeitgleich mit Cry- sis, mittlerweile gibt es von Epic sogar das Unreal Developer Kit. Für Left 4 Dead und Battleforge wurden Level-Editoren nachge- reicht. Zu Dragon Age und Fallout 3 werden ja sogar Mods vorge- stellt, auch hier sind Editoren er- hältlich. Das sind zwar (leider!) immer noch nur Ausnahmen, aber doch weit mehr als aufgezählt. *Willi Schinmeyer*

Computerspielpreis

Nicht zu sehr ärgern

❖ Vielen Dank für den interes- santen und kritischen Bericht

Fehler!

Einst war sie legendär, eine Institution der jungen Bundesrepublik: Die GameStar-Fehlerhotline, ein Saal adretter junger Frauen, beflissen kratzende Bleistifte, das Murren sanfter Stimmen voll ehrlicher Anteilnahme, gesäumt von der Melodie der klingelnden Apparate. Dann kam das Internet – und das Aus für Abteilung F. Bis jetzt, denn der Boom des iPhones hat es nötig gemacht, neben brief@gamestar.de wieder mündliche Fehlermeldungen zu akzeptieren. Also wurde Abteilung F reakti- viert, ab sofort nehmen acht Vetteln und Gunnar Lott Ihre Anrufe entgegen.

Video: Die Redaktion

Ring-ring! Aus dem Hörer schallt die Stimme von Christian Meins, der noch während Folge 56 von »Die Redaktion« zum Handy griff: »Ihr sprecht im Video von einer Anto- nov An-225, aber das gezeigte Flugzeug ist nur deren kleine Schwester An-124!« Routinemäßig legt die Fehlertelefonistin zwecks Sofortüberprüfung den Anrufer in die Warteschleife, in der ein Zusammenschnitt von Michael Triers besten Redaktionskonferenz-Ansprachen 1971-1977 läuft, und meldet sich kaum 30 Minu- ten später zurück: Sie sei kurz weggedöst, das Alter, aber ansonsten habe Meins recht. Allerdings liege der Fehler am Spiel Battlefield: Bad Company 2, wo das Flug- zeug falsch benannt würde. Sie stelle durch zu Abteilung B – Bestrafung. Meins kann mit anhören, wie der angeblich schnell eingeflogene Flugzeugbenamser von Bad Company 2 unter schrecklichem Gejammer von einer »schnell aus der Requisite« beschafften An-124 mehrfach überrollt wird – ein Effekt, den die erfahrenen Trickser der Abteilung B mit einem Batzen Hackfleisch, einem Nudelholz und einem Ton- band »Petra Schmitz spielt den Fußball Manager 2010« täuschend echt simulieren.

Test: Patch-Ticker

Dingel-dongel! Am Apparat ist ein aufgebrachter Alexander Just, der vor schweren Kopfschüttelattacken kaum das Handy halten kann: »Im Patch-Ticker schreibt ihr über Die Gilde 2, der Entwickler 4Head arbeite weiter an Verbesse- rungen. 4Head ist seit 2007 Pleite! Der Patch stammt vom Runeforge Game Stu- dio.« Nach der vierten (lauteren) Wiederholung erkennt die Telefonistin sofort die Tragweite der Meldung, sie versammelt drei Kolleginnen zur Krisenberatung um sich. Es wird Kuchen gereicht und Kaffee ausgeschenkt. Letztendlich landet der Anruf in Abteilung B, wo lautes Gerassel dem mithörenden Just unmissverständ- lich beweist, dass der Schuldige Stefan Dworschak zwischenzeitlich angekettet wurde. Anschließend wird dem 4Head-Vermassler sein 1 Head mit einer riesigen Flachzange abgeschraubt – eine grausige Tonerfahrung, nicht unähnlich der von zerreißendem Klopapier und Michael Graf am warmen Buffet.

Report: Der DLC-Boom

Klingeling! Über den Fernsprecher meldet sich Daniel Bauer, um loszupoltern: »Im Report zum DLC-Boom druckt ihr ein Tortendiagramm mit den Werten 1%, 23% und 69%. Das ergibt 93%. Wo ist der Rest?« Leider hatte Bauer den zugeschalteten Tele- fonisten Gunnar Lott schon beim Wort »Torte« verloren, von der Gegenstelle sind minutenlang nur Mampfergeräusche zu hören. Nach einem höflichen Bäuerchen stellt Lott durch zu Abteilung B. Doch den Artikelauteur Christian Burtchen trifft keine Schuld, er hatte die korrekten Werte – 30% statt 23% – abgeliefert. Die Zahlenver- wechslung passierte im Layout, zuständig war Sigrun Rüb. Die wird gut hörbar her- beigezerrt und heult herzerzerrend in den Äther, bis Bauer unterbricht: »Moment, das ist doch nur ein quietschender Wasserhahn, neben dem jemand in eine Vuluzela bläst!« Aber au Backe: Diesmal war's wirklich Sigrun, die den Fehlermelder todbelei- digt am Telefon zusammenschreit. Es kommt, wie's kommen musste: Beschwerde bei der Geschäftsleitung, Eklat, Schließung der Abteilung F. Die Damen gehen zu- rück in den Ruhestand, für Lott wird eine weitere Verwendung noch gesucht.



Guild Wars 2: »Bitte, Arenanet, gestaltet das Spiel so, dass man es auch solo bewältigen kann.«

Ein in eine schwarze Kutte gehüllter Mann tritt vor die Tore der Redaktion. Aus einem lederen Beutel an seiner Seite sieht man ihn eine Pergamentrolle ziehen, sorgfältig mit einem dunkelroten Band eingeschlagen. Dieses streift er kurzerhand ab und lässt es zu Boden gleiten - man hört ein leises Rascheln, als er die Rolle aufzuschlagen beginnt, und mit kräftig hallender Stimme erhebt er das Wort:

»Seyed begrüßt, edle Recken der magischen Gerätschaften unserer Zeit! Verlangt es Euch nicht auch ab und an danach, eine andere Welt aufsuchen, sich voll und gänzlich in erschaffene Charaktere zu versetzen und durch jene Augen hindurch die Welt wahrzunehmen und zu reagieren? Dann lege ich mein Anliegen ohne weitere Umschweife offen: Wie seht Ihr, liebe Ritter und Knappen der GameStar, die Verhältnisse in einem MMORPG, genauer gesagt auf einem Rollenspielservers? Gibt es unter euch Willige, einen Avatar nicht nur durch Geisterhand zu steuern, sondern ihm gar Leben einzuhauchen?«

Ein Schweigen tritt ein, als hinter ihm ein Klimpern ertönt und eine Bardin mit vielfarbiger Narrenkappe pfeifend heranzustolz. Sie lehnt sich zu ihm und flüstert ihm einige Worte ins Ohr: »Welch Worte, Herr! Rollenspiel ist nicht verpflichtender Bestandteil eines solchen Spieles, obgleich der Name es beinhaltet und viele Anhänger es dulden und selbst praktizieren. Doch diese Trolle ...« Ihr Blick geht umher, hat sie doch Letzteres eher flüsternd gesprochen. Ein Brummen ist zu vernehmen unter der Gugel des Kutenmannes - ein Räuspern - ein Aufrichten. Es scheint, er will in seiner Ansprache fortfahren.

»Wäre es eine Sache der Möglichkeit, hochgeschätzte Redakteurs-Ritter, Knappen und Hofdamen zu GameStar, zukünftig die Meister der Unterhaltung nach etwaigen Rollenspielmöglichkeiten zu befragen, sei es auch nur eine Zeile des Textes? Auch meine ich, dass viele Bürger diesen Wunsch innig haben - man sehe die Server-Rollenspielaktivität auf Die Aldor oder Silberne Hand vom allseits bekannten Azeroth, ebenso RP-Beleager vom ebenso wohlgeordneten Mittelerte und nicht zuletzt RP-PVP Asgard in den Länderein von Hyboria -, jenen aber nur selten zu äußern vermögen, aufgrund der strikten Inquisition.«

Ein Räuspern hinter ihm, ein Klimpern, als sie ihren Kopf über seine Schulter lehnt - sie hebt den Finger, doch spricht sie leise: »... und aufgrund der Trolle!« Er knurrt, bevor er das Pergament zusammengerollt in einen Kasten vor dem Tor schiebt, sich zu der Närrin umwendet, nickt und vorangeht. Die Bardin blickt mit offenem Mund das große Gebäude hinauf, ehe sie in einem Satz aufhüpft und ihm nachwachtelt, untermalt von einem immer leiser werdenden Klimpern.

Jasmin und Maksim Panteleev

Wohl gesprochen, Bote! Auch ihre GameStarhaftigkeit schätzt eine gepflegte Scharade, nur: Als weiser Herrscher lauscht sie der Mehrheit des Volkes und wägt ihre Dekrete sorgsam ab. So nicht plötzlich eine zigtausendköpfige Schar von MMO-Rollenspielern aus den Bergen strömen sollte, um den Tandlern ihre feinsten GameStar-Schriftstücke à fünf Goldstücke aus den Händen zu reißen, so wird auch weiterhin ein mysteriöser Nebel die RP-Server umwabern. Oh magische, verschwörerische Zunft...!

Christian Schmidt

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 »Tehtelmechtel« 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.

über den Deutschen Computerspielpreis. Als kleine Anmerkung zu dieser Peinlichkeit: Ich habe gerade einen wirklich ausgezeichneten und preisgekrönten historischen Roman gelesen. Als Bildungsgut ist dieses Buch nicht nur staatlich über die Mehrwertsteuer gefördert, sondern auch völlig ohne Altersbeschränkung für alle erhältlich. Sollten Sie dieses Buch allerdings mal umdrehen, fließt das Blut sprichwörtlich zwischen den Seiten hervor. Streckenweise ist die Geschichte so brutal, dass es den Leser vor Abscheu schüttelt. Wie gesagt, preisgekrönt und staatlich gefördert.

Aber man sollte sich über die verzagten Versuche der Politik nicht zu sehr ärgern. Der Oscar wird schließlich auch nicht im Namen des US-Präsidenten vergeben, sondern von der Academy, die ja aus Schauspielern, Produzenten etc. besteht. Das deutsche Äquivalent ist eben nicht der künstliche, aus politischen Interessen gegründete Deutsche Computerspielpreis, sondern die jährliche GameStars-Verleihung! Darüber freuen sich die Spielermacher sowieso mehr, da es sich hierbei um die ehrlichere Auszeichnung und den ernstzunehmenderen Wettbewerb handelt. Jan Poeplau

Reif, aber nicht akzeptiert

Das Medium Videospiel ist reifer geworden, schablonenhafte Figuren weichen immer häufiger vielschichtigen Charakteren, die durch nachvollziehbare Handlungen, Emotionen und lebenswerte, weil menschliche Macken zu überzeugen wissen. So bewies jüngst das emotional mitreißende Heavy Rain, der Nachfolger-in-spe des Action-Adventures Fahrenheit, das Spiele nicht

mehr mit den einfachen Maßen »Macht Spaß / Macht keinen Spaß« gemessen werden können. Doch stand sich auch in diesem Fall wieder die Industrie selbst im Weg, denn anstatt durch Heavy Rain zu versuchen, das Medium als Ganzes weiterzubringen, wollte Sony mit dem Exklusivtitel lediglich die Verkäufe der hauseigenen Playstation 3 beleben. Dadurch bleibt dieser Meilenstein vielen Spielern vor-enthalten, die mediale Aufmerksamkeit hielt sich ebenfalls in Grenzen - ein Eigentor. Tim Hödl

Starcraft 2

Interessantere Matches

Ich kann dem Leserbrief von Jack Rup nicht zustimmen. Sicher, Starcraft 2 ist einfacher zu bedienen als der Vorgänger, aber ist das etwas Schlechtes? Standardaufgaben wurden bewusst vereinfacht, damit der Fokus auf den wichtigen Aspekten liegen kann. Pro-Gamer mit einem APM von über 300 werden sich sicher nicht gemächlich zurücklehnen, nur weil ein paar Kleinigkeiten automatisiert wurden. Sie werden die gewonnene Zeit für andere, sinnvollere Aktionen nutzen. Dadurch werden die Matches interessanter, auch für die Zuschauer. Jörg Moldenhauer

Video-Intros

Sehr nervig

Mir hat eure DVD bis heute sehr gut gefallen, aber nun läuft vor und nach jedem Video eine Einblendung mit eurem Logo und einem unpassenden Jingle. Ich weiß nicht, was ihr damit bezwecken wollt, mich 44 Mal pro DVD daran zu erinnern, dass ich gerade GameStar schaue. Am schlimmsten ist jedoch, dass es



Foto: Deutscher Computerspielpreis / Buschleib

Deutscher Computerspielpreis: »Vielen Dank für den interessanten und kritischen Bericht!«

mich total aus der Atmosphäre reist. Ich würde mich freuen, wenn ihr euren Kurs überdenkt und das Intro und Outro wieder verschwinden lässt.

Charles Mohr

❖ Schon geschehen, die aktuelle DVD ist wieder befreit vom Videorahmen. Der war eigentlich als Erkennungszeichen für unsere Videos im Internet gedacht, die auch mal abseits der GameStar.de zu finden sind. Die schmucken Animationen auch auf die DVDs zu packen war wohl keine so gute Idee, wie uns eine Flut von Leserpost belehrt hat. Wir beugen das Haupt und werfen die Einspieler wieder runter. *Christian Schmidt*

Herr der Ringe Online

WoW bevorzugt?

❖ Immer wieder wurdet ihr angefeindet, weil eure Berichterstattung Blizzard- und WoW-lastig sei. Bisher hielt ich eine Bevorzugung nicht für wahrscheinlich, aber nun musste ich entdecken, dass ihr einen Konkurrenten des beliebten Blizzard-Spiels aus der Abenteuer-Übersicht geworfen habt, weil er drei Jahre auf dem Buckel hatte: Der Herr der Ringe Online. Das wäre ja okay, wenn denn World of Warcraft auch schon längst verschwunden wäre. Aber nein: Dort wird das letzte Addon als Erscheinungsdatum geführt. Dass es für HdRO inzwischen auch zwei Addons gibt (das letzte gerade einmal ein halbes Jahr alt), ist in der Übersicht schon immer verschwiegen worden und führt nun zum Rauswurf. Wird vielleicht bei Blizzard-Produkten doch mit zweierlei Maß gemessen?

Claudio Bechinie

❖ Gut aufgepasst – aber das hat nichts mit Bevorzugung zu tun, sondern mit der Wertungshöhe. Dass das letzte HdRO-Addon nicht in der Liste steht, liegt daran, dass seine Wertung zu niedrig ausgefallen ist. Das Addon bekam 82 Punkte und schafft es damit nicht in die Top 20, für die momentan 83 Punkte notwendig sind. *Daniel Matschijewsky*

Die Redaktion

G-R-A-N-D-I-O-S

❖ Die aktuelle Folge von »Die Redaktion« war G-R-A-N-D-I-O-S!

Ich habe schon bei der ersten Battlefield-Folge Tränen gelacht, aber das wurde noch mal getoppt. Beide sind für mich mit großem Abstand die besten Folgen, Fabians Humor liegt genau auf meiner Wellenlänge. Großes Lob auch an Alex für die Technik, die Silent-Hunter-Szene war grandios gemacht! *Benny aus Nürnberg*

Die Sims 3

Abhilfe bei Abstürzen

❖ Ich habe kürzlich zu einem der nervigsten Bugs in Die Sims 3 eine Lösung gefunden. Wenn Sims 3 auf Vista- oder Windows-7-Systemen läuft, hat es die nervige Eigenschaft, unvorhersehbar abzustürzen. Das passiert ironischerweise besonders oft beim Speichern. Ich habe auf unzähligen Foren Meldungen von Leuten mit dem gleichen Problem gefunden, aber niemand konnte je eine Lösung anbieten. Electronic Arts selbst gibt die Standardantwort »Treiber aktualisieren«, was natürlich absolut nichts nützt. Nun habe ich endlich herausgefunden, woran das Problem liegt: Unter Windows Vista und 7 ist vielen Applikationen eine Obergrenze von 2,0 GB RAM auferlegt. Wenn nun aber ein so detailreiches Spiel wie Sims 3 oder Anno 1404 diese Grenze überschreitet, beendet das System den Prozess automatisch ohne Vorwarnung. Die Lösung:

1. Man downloade und installiere das Freeware-Tool »CFF Explorer 7«
2. Man finde die exe-Datei von Die Sims 3 (TS3.exe)
3. Man öffne mit einem Rechtsklick auf die Datei das-Menü und wähle »Open with CFF Explorer«



GameStar-App für das iPhone: »Superpraktisch und definitiv lohnend!«

4. Im Menü des CFF Explorer wähle man auf der linken Seite NT Headers -> File Header

5. Nun sieht man unten rechts »Click here« und klicke

6. Man setze ein Häkchen bei »App can handle -> 2GB address« und speichere die Änderungen. Das Problem verschwindet. Die Sims 3 läuft stabil, Anno 1404 auch. *Roman Hofmann*

GameStar-App

Superpraktisch!

❖ Ich bin begeisterter Kunde eurer Zeitschrift und nutze eure App für das iPhone. Dennoch vermisste ich noch ein paar Funktionen: Zum einem wäre eine Kopplung an das Forum eurer Internetseite sehr praktisch, des Weiteren wäre es gut, wenn man die Links in den Artikeln auch von der App aus öffnen könnte. Alles in allem ist die App jedoch superpraktisch und definitiv lohnend!

Christoph Gussner

❖ Danke für das Lob und die Anregungen! Wir sammeln gerade Verbesserungsvorschläge für Version 2.0 unserer kostenlosen GameStar-App. Wenn Sie Wünsche haben, schicken Sie sie an brief@gamestar.de! *Gunnar Lott*

Loots Schatz

Endlich in den Palast!

❖ Lasst mich die schöne alte Sitte pflegen, dem König nach dem Munde zu reden: Ich gratuliere Chefredakteur Michael Trier zum Fund des sagenhaften Schatzes des legendären Gunnar Loot! Aus seiner nur vage angedeuteten Freude (Umzugskarton-Tetris) entnehme ich, dass er endlich aus der nicht ganz standesgemäßen Villa in seinen Chefredakteurspalast umsiedeln kann. Ich hoffe, dieser bietet auch ein genügend großes Anwesen für Anbauten à la Civilization! Auch ein Flugplatz für den Privatjet und eine erweiterte Altersvorsorge in Form einer Pyramide für den späteren Aufstieg sollten angedacht werden. *Frank Haller*

❖ Da hat er richtig angenommen! Denn noch heute morgen haben wir nach dem Hallenbadputzen den köstlichen Tau von den Greens unseres Golfanwesens geschöpft, um uns daran zu laben, um Kraft zu schöpfen für den Bau der großen Kammer, zu unseren Ehren gefüllt mit den gar nicht so gut versteckten »Gaben« des Gunnar Loot. *Michael Trier*

GAMESTAR INTERAKTIV

Die nächste Aufgabe

Offenbar hat unsere letzte Aufgabe nicht ganz den Geschmack unserer Leser getroffen, oder die Zufriedenheit mit der Einheitenauswahl in Echtzeit-Strategietiteln ist größer als erwartet. Leider erreichten uns zu wenige Einsendungen, um GameStar Interaktiv zu befüllen. Anstatt uns nun wie ein Dunkler Templer zu verstecken, stellen wir Ihnen sogleich die nächste Aufgabe, in der es um den kleinsten gemeinsamen Nenner aller Helden der Spiele-Geschichte geht: den Pixel. Mit den winzigen Punkten lässt sich nicht nur ein Colonel Shepard darstellen, sondern auch Petra Schmitz! Schicken Sie uns Ihre Raster-Interpretation unserer beliebten GameStar-Redakteurin. Die Vorlage im Format 20 x 20 finden Sie unter [Quicklink: 6879](#). Sie können auch eine eigene verwenden, solange sich das Format nicht verändert. Farben sind natürlich erlaubt, auch wenn unser mitleiderregendes (und doch beängstigend lebensnahes) Beispiel oben ganz in Schwarzweiß gehalten ist.

Einsendeschluss ist der 14. Juli.

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: »Pixelpetra«

