

# Leserbriefe

## Runes of Magic

### Der pure Kapitalismus

☛ Da GameStar Runes of Magic durch Promotion-Codes und Werbung unterstützt und einen wohlwollenden Test abgedruckt hat, solltet ihr euch auch einmal der Kehrseite des Spiels annehmen.

Es ist eine relativ neue Entwicklung: Asiatische Firmen programmieren ein Free-2-Play-MMO mit Item-Shop, das in ihrem jeweiligen Land mehr oder minder erfolgreich läuft. Dann verkaufen sie die Lizenz an Publisher und Vertriebe in anderen Ländern. Diese Publisher schlagen gerne zu, denn sie bekommen ein komplettes Spiel fertig geliefert, ohne Entwicklungs- oder Personalkosten. Man richtet Server ein, vermarktet das Spiel groß als F2P und reibt sich die Hände, denn »free« sind diese Spiele am Ende meistens nicht.

Frogster hat im ablaufenden Geschäftsjahr etwas mehr als zwei Millionen Euro Gewinn nach Steuern gemeldet. Dieses Geld wurde hauptsächlich durch Runes of Magic und Bounty Bay Online eingespielt. Kürzlich verkündete man, dass die Spieleranzahl in Runes of Magic die Fünf-Millionen-Marke durchbro-

chen habe. Das hört sich natürlich erst mal gut an, denn ich gönne es einer deutschen Spielefirma wie Frogster, auch einmal Erfolg zu haben.

Aber was Frogster hier betreibt, ist der pure Kapitalismus. Der Support und die Betreuung im Spiel scheinen auf Minimalkosten zu laufen und lassen sehr zu wünschen übrig. Die Fehlerbeseitigung ist eine Katastrophe. Und obwohl Runes of Magic als Free2Play propagiert wird, ist es ohne die Gegenstände aus dem Item-Shop so gut wie unmöglich, höhere Instanzen zu spielen.

Pünktlich zum Erscheinen von Kapitel 3 wurde der Diamantenhandel (die Währung des Item-Shops) im Auktionshaus des Spiels eingestellt, durch den Spieler die Möglichkeit hatten, die normalerweise nur gegen echtes Geld erhältlichen Diamanten gegen Spielgold einzutauschen. Kurz darauf meldete Frogster einen Umsatzrekord für die erste Woche unter Kapitel 3 – ein Schelm, wer Böses dabei denkt. Der offizielle Grund für die Einstellung des Handels war, die Gefahr durch chinesische Goldfarmer einzudämmen. Die tummeln sich allerdings weiter auf den Servern

und Spammen fröhlich ihre Dienste durch die Spielewelt.

Ein weiteres Indiz dafür, dass Frogster nur am Gewinn und nicht an den Spielern interessiert ist, ist die Fehlerbeseitigung, oder besser gesagt: deren Abwesenheit. Runes of Magic hat immer noch an Bugs aus Kapitel 1 zu knabbern, und das Spiel geht gerade in Kapitel 3. Runewaker, der taiwanische Entwickler von Runes of Magic, konzentriert sich fast ausschließlich darauf, neue Inhalte zu erstellen. Frogster verweist gerne darauf, dass allein Runewaker für die Bugbeseitigung zuständig sei, was aber nicht oder unzureichend geschieht. So kommt es häufig vor, dass ein Patch aufgespielt wird, der noch mehr kaputtmacht, als er repariert. Oder es erscheint ein 150 MByte großer Patch ohne Patchnotizen, weil Frogster keine aus Taiwan vorliegen. Wie kann eine Firma einen Patch aufspielen, wenn man nicht einmal weiß, was drin ist?

Euer Test ist übrigens ein Schlag ins Gesicht der meisten Runes-of-Magic-Spieler. Sowohl das Schlachtsystem als auch die Hausmädchen sind seit Wochen verbuggt und kaum spielbar bzw.



nicht zu gebrauchen. Beim Schlachtsystem kommt es oft vor, dass entweder die Schlacht nach einer halben Stunde einfriert und alle Spieler vom Server kickt, oder es nur vier bis fünf Leute einer Gilde überhaupt schaffen, das Schlachtfeld zu betreten. Die Hausmädchen haben ein Problem damit, dass ihre Müdigkeit nicht geringer wird, und verweigern deswegen den Dienst. Das groß angekündigte Petsystem ist Stand 30. Juni noch nicht integriert, genauso wenig wie das Heiratssystem. *Martin Steigele*

☛ Wir haben Frogster um eine Stellungnahme gebeten.

*Bei einem Projekt von einer derartigen Komplexität wie Runes of Magic bleibt es leider nicht aus, dass einige Programmfehler erst im laufenden Betrieb auffallen. Hier arbeiten wir eng mit unserer Community zusammen und leiten ihr Feedback an den Entwickler Runewaker weiter, um Runes of Magic konsequent zu verbessern und auszubauen. Die Anliegen der Spieler sind bei uns im gesamten Team inklusive Vorstand und in der Geschäftsführung angekommen, und sie messen deren Umsetzung und damit der Zufriedenheit der Community allerhöchste Priorität bei. So streben wir zum Beispiel an, die Lösung der angesprochenen Probleme mit den Belagerungskriegen, aber auch mit dem Hausmädchen im kommenden Inhaltsupdate 3.0.3 zu liefern, das noch im Juli erscheinen soll. Dieses Update wird auch das lang erwartete Beziehungssystem – inklusive Heirat – ins Spiel einführen, das Pet-System ist bereits am 1. Juli integriert worden.*

*Den Diamantenhandel im Auktionshaus mussten wir in der Tat deaktivieren, um die Einschränkung des Spielspaßes durch so-*



**Runes of Magic:** »Das Spiel krankt so stark an Bugs und überfordertem Support, dass immer mehr Spieler den Spaß verlieren.«



**The Crossing:** »Ewig schade, dass sich niemand finanziell für dieses Projekt eingesetzt hat.«

genannte Goldfarmer einzudämmen. Das ist uns mit der Aktion auch weitgehend gelungen. Doch dieser Kampf ähnelt dem gegen Windmühlen, weshalb wir auch in Zukunft, wenn notwendig, konsequent weitere Maßnahmen ergreifen werden. Wir arbeiten zurzeit daran, sobald wie möglich eine neue und überarbeitete Form des Diamantenhandels einzuführen. Der Aufbau des neuen Systems basiert aus Ergebnissen einer umfangreichen Community-Umfrage, die wir nach der Abschaltung des Features durchgeführt haben.

Philipp Senkbeil,  
PR Manager Europe

## The Crossing

### Erschütternder Report

❖ Ich habe mit starkem Interesse euren Report zum fallengelassenen Spiel »The Crossing« gelesen. Dieser Bericht hat mich erschüttert. Ich erinnere mich, als ich vor vielen Monden mal eine Preview zu diesem innovativen Spiel bei euch las. Ich war schwer begeistert vom Konzept, das sich die Arkane Studios da ausgedacht haben. Ewig schade, hat sich doch niemand gefunden hat, der sich finanziell für dieses Projekt einsetzt. Sandro Hiermayer

### Zur richtigen Zeit

❖ Ihr überrascht mich immer wieder. Erst vor kurzem dachte ich: »Was ist eigentlich aus diesem Spiel geworden, das Single- und Multiplayer organisch vermischen wollte?« Kaum schlage ich

die aktuelle Ausgabe auf, springt mir der Report über The Crossing ins Gesicht. Danke für eure großartige und seriöse Berichterstattung zur richtigen Zeit. Matthias Forkert

## Modern Warfare 2

### Hacker und Cheater

❖ Zur Zeit treten deutlich vermehrt Hacker und Cheater in Modern Warfare 2 auf. So ist ein Bekannter innerhalb von wenigen Matches von Prestige-Stufe 2, Level 30 auf Prestige-Stufe 10, Level 70 aufgestiegen, jeweils eine Prestige-Stufe pro Abschuss. Außerdem hat er nun alle Embleme und Titel und vollkommen die Lust am Spiel verloren. Ich selbst komme vermehrt auf Server, auf denen man 30 Meter hoch springen kann, auf denen Wallhacks für alle aktiv sind oder die kein Punktelimit mehr besitzen. Es gibt Bugs (durch Hacks verursacht?), bei denen einige Teamkameraden als Feinde angezeigt, aber nicht abgeschossen werden können. Langsam zieht sich dieses Spiel selbst ins Lächerliche, gerade wenn man noch 15 Euro für fünf Karten ver-

langt. In vielen Foren ist bekannt, dass man Valves Anti-Cheat-System VAC deaktivieren und somit gefahrlos cheaten kann. Von Infinity Ward und Steam kommt keine Reaktion auf Beschwerden. Andreas Schulte

Andreas Schulte

❖ Andreas' Erfahrungen decken sich mit unseren. Die Problematik ist nicht neu für Modern Warfare 2, bereits im Februar hat Infinity Ward die Accounts von offensichtlichen Cheatern sperren lassen. Doch das ist nur ein Mittel gegen die Symptome und nicht gegen die Krankheit. Wir haken bei Infinity Ward und Valve nach, was man in Zukunft gegen die Cheater zu tun gedenkt. Petra Schmitz

Petra Schmitz

## Need for Speed

### Legt Porsche neu auf!

❖ Nachdem nun mit Need for Speed: Hot Pursuit der neueste Teil der Serie angekündigt worden ist, stelle ich mir die Frage, ob ich der Einzige bin, der sich eine Fortsetzung des grandiosen Need for Speed: Porsche wünscht? Für mich war das der bisher eindeutig beste Teil! Ein grandioser Evolutions-Modus, abwechslungsreiche Strecken und viele Infos und Videos zu Autos und Strecken ergaben eine perfekte Mischung. Wisst ihr, ob da etwas in Planung ist? Christian Freitag

Christian Freitag

❖ Electronic Arts ist in Sachen Need for Speed wie immer sehr zugeknöpft (was auch daran liegen mag, dass sie die Serie ständig neu ausrichten). Wir halten einen neuen Porsche-Teil für unwahrscheinlich, da sich die Einzellizenz eines Herstellers für Electronic Arts nicht



**Need for Speed: Porsche:** »Grandioser Evolutions-Modus, abwechslungsreiche Strecken.«

## Fehler!

Es ist selten, dass wir Beschuldigte an dieser Stelle selbst zu Wort kommen lassen; schließlich wollen wir unseren Lesern all das unkoherente Flennen ersparen. Ausnahmsweise rechtfertigen sich diesmal aber zwei auf brief@gamestar.de von den Lesern Ange-schwärzte eigenhändig gegenüber ihren Anklägern. Na, das wird ja was werden ...

### Cover: Crysis 2

»Der Held trägt seine Waffe auf dem Cover auf der falschen Seite, nämlich links. Auf all euren Screenshots führt er die Waffe rechts. Das hat seinen Sinn, denn beinahe alle Sturmge-wehre werfen die Hülsen der abgefeuerten Patronen nach rechts aus. Man muss sie also rechts halten, außer man kann damit leben, dass einem ständig glühendheiße Hülsen ins Gesicht geworfen werden.« Johannes Kraml

Johannes Kraml

»Tatsächlich ist es so, dass wir Gelegenheit hatten, bei einem Testschießen in New York anwesend zu sein, bei dem verschiedene Cysis-Waffen vorgeführt wurden. Wir konnten Fotos machen, die wir später minutiös nachgerendert haben. Auf unserem Bild zeigt der Chefredakteur, der gewöhnlich als Double für den Helden genommen wird, wie die Waffe funktioniert. Da das Ganze in der Zukunft spielt, lässt sich diese Waffe leicht für Rechts- und Linkshänder umstellen, wobei es Rechts-wie Linkshänder in der Zukunft gar nicht mehr gibt, weil jeder alles mit jeder Hand kann. Wir haben dann darum gebeten, auf Linksbetrieb umzustellen, damit die Figur sich dem Leser zuwendet, statt sich abzuwenden. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Leser Unrecht hat.« Michael Trier

Michael Trier

### Titelstory: Crysis 2

»Ein nicht genannter Redakteur, nennen wir ihn mal »Michael Graf«, schreibt in seiner Preview zu Crysis 2, dass der Held »Nomad« ... \*BI-IEP\* AHA! Da haben wir es! Der Held von Crysis 2 ist nicht Nomad, sondern ein neuer Kerl namens ... dings. Naja, Crytek war noch nie wirklich kreativ bei den Namen.« Sören Diedrich

(verhasstester ehrenamtlicher GS-Mitarbeiter)

»Bei meinen langen Gesprächen mit meinem guten Freund und Crytek-Boss Cevat Yerli auf der E3 erwähnte Cevvi, wie ich ihn (in seiner Abwesenheit) vertraulich nenne, den neuen Helden »Alcatraz« nicht. Der wurde erst eine Woche später enthüllt, als das Heft schon im Druck war. Überhaupt, was für ein lächerlich durchschaubarer Code: Wenn man bei »Alcatraz« drei Buchstaben weglässt und vier austauscht, kommt »Nomad« raus – bingo! Man muss echt nur mal hinschauen: Der »Neue« hat seltsam blaue Haut, trägt einen Helm und ballert viel rum – genau wie der Alte! Klingelt's? Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Leser Unrecht hat.« Michael Graf

Michael Graf

Hallo GameStar,

In letzter Zeit ist Ubisoft durch kundenfeindlichen Kopierschutz aufgefallen. Ich habe in den letzten Wochen eine andere Seite kennengelernt: den Ubisoft-Support. Was mir da widerfuhr, ist an Kuriosität schwer zu übertreffen.

Alles begann mit der Entscheidung, den DLC »Der Aufruhr« für Splinter Cell: Conviction zu kaufen. Da ich keine Steam-Version des Spiels habe, bin ich auf den Ubisoft-Shop angewiesen. Leider kam es bei der Bestellung zu einem Fehler mit meinen Zahlungsangaben. Auch Tests mit anderen Zahlungsarten sowie verschiedenen Browsern führten zum selben Ergebnis. Im Laufe dieser Tests fielen mir noch weitere Bugs auf, zum Beispiel nicht funktionierender Logout, Fehler im Login-Formular und diverse tote Links. Normalerweise wäre hier für mich schon Endstation und die Toleranzgrenze erreicht; einzig und allein der großartige Koop-Modus von Splinter Cell und der wachsende Kuriositätsfaktor der Servicemeldungen motivierten mich, das Problem weiterzuverfolgen.

Woche 1 (Ende Mai): Nett wie ich bin, schicke ich über das Kontaktformular des Shops eine detaillierte Fehlerbeschreibung inklusive Meldung weiterer Bugs. Zwar fühle ich mich wie ein Betatester, aber wenn es anderen Kunden Ärger erspart – warum nicht?

Woche 3: Da ich nun seit zwei Wochen vergeblich auf eine Antwort warte, rufe ich die Support-Hotline des Shops an. Dort klärt man mich auf, dass ich mich an den Ubisoft-Support wenden müsse, da man hier nur für Bestellungsverwaltung zuständig sei. Auf der Website des Ubisoft-Supports stellt sich heraus, dass die Telefonnummer kostenpflichtig ist. Andere Lösungsmöglichkeiten wie Live-Chat (nicht besetzt) und FAQ (mein Problem nicht aufgeführt) scheitern, weshalb mich der Anruf notgedrungen 27 Cent/min kostet.

Die hilfsbereite Dame am anderen Ende der Leitung erklärt mir nach einer detaillierten Fehlerbeschreibung, dass für die Lösung des Problems der Ubisoft-Shop zuständig sei. Langsam verabschiedet sich meine Geduld, dennoch erkläre ich höflich, dass mich ihre Kollegen dort zu ihr verwiesen haben. Nach mehrminütiger Diskussion verbleiben wir so: Sie klärt intern, wer zuständig ist, und lässt es mich dann schnellstmöglich wissen – »spätestens morgen geben wir Ihnen Bescheid!«

Woche 4: Wieder höre ich eine Woche nichts von Ubisoft. Dann plötzlich ein Lebenszeichen: Es wird ein Support-Thread in meinem persönlichen Forum eröffnet. Darin steht, dass mein Problem weitergeleitet wurde und ich bei Lösung verständigt werde. Einige Tage später bekommt der Thread den Status »Problem gelöst«. Ich freue mich, versuche den Kauf erneut und scheitere am selben Problem. Leicht genervt frage ich im Forum, inwiefern das Problem denn gelöst sei, und erhalte kurz darauf die Antwort, dass der Status »leider vom System automatisch zugewiesen wird« und ich mich ans Ubisoft-Shop-Kontaktformular wenden solle. Der mitgelieferte Link funktioniert nicht.

Gleichermaßen genervt wie verzweifelt beschreibe ich das Ergebnis meiner Odyssee in meinem Supportforum, und siehe da, ich erhalte einen Tag später eine E-Mail mit der Bitte einer Problembeschreibung und der Einsendung eines Screenshots.

Auf eine Antwort warte ich noch heute.

Fazit: Die aufgewendete Zeit zum Kauf überschreitet vermutlich die Spielzeit des DLCs, die Telefonkosten vermutlich den Preis.

Georg Knabl

bewährt hat. Aber es sollte nichts dagegen sprechen, dass einige der Ideen aus Porsche ihren Weg zurück in die Serie finden – wir klopfen mal bei den Entwicklern an.

Daniel Matschijewsky

## Spielen ohne Windows

### Mac und Linux kennzeichnen

Die Ergebnisse eurer Online-Umfrage zum Thema »Steam auf Mac/Linux« zeigen, dass fast 40% eurer Leser daran interessiert sind, statt Windows ein anderes Betriebssystem zu nutzen. Für mich persönlich war das enttäuschende Vista der Grund zum Ausstieg aus der Windows-Welt. In Linux habe ich eine deutlich schnellere und komfortablere Alternative gefunden, die ich jedem empfehlen kann. Leider bin ich zugleich begeisterter Spieler

und werde immer wieder von neuen Spielen gezwungen, mein Windows zu starten.

Ihr als Spielmagazin hättet hier die Möglichkeit, einen großen Beitrag zur Freiheit der Spieler zu leisten. Führt doch in die Wertungskästen ein kleines Feld »Betriebssysteme« mit Windows, Linux und MacOS ein und bewertet mit einem Farbcode, ob und wie gut sie unterstützt werden. Grün könnte bedeuten: läuft auf Anhieb, Gelb: läuft mit ein wenig Aufwand (z.B. Emulationssoftware), Rot: läuft nicht.

Das würde die Aufmerksamkeit sowohl der Entwickler als auch der Leser darauf richten, dass es durchaus Alternativen zu Windows gibt. Bei vielen aktuellen Spielen ist es oft nur ein besonders stringenter Kopierschutz, der dem Spielgenuss un-

ter Linux im Weg steht. Insbesondere Spiele, die bereits für MacOS erscheinen und daher auf OpenGL setzen, dürften sehr einfach zu portieren sein. Letztlich wäre es nicht nur für Spieler, sondern auch für die Hersteller ein großer Vorteil, andere Betriebssysteme zu bedienen, da sie damit potenzielle neue Käufer erreichen.

Mirko Seithe

Wir verfolgen die alternativen Betriebssysteme seit vielen Jahren, nicht zuletzt deshalb machen wir immer wieder solche Umfragen. Dass es Steam inzwischen auch für Macs gibt und für Linux wohl in Planung ist, hat dem Thema neuen Schwung gegeben.

Allerdings sehen wir den Mehrwert einer solchen Kennzeichnung nicht, denn die Felder für Mac und Linux wären fast immer Rot. Die Emulation von Windows-Spielen unter Linux ist etwas für Tüftler, aber für wenig technikbegeisterte Spieler zu umständlich. Linux und MacOS haben zudem nach wie vor einen geringen Marktanteil; Macs leiden an vergleichsweise langsamen Grafikkarten, der weitgehend durch Apple vorgegebenen Hardware und mangelnder Aufrüstbarkeit. Linux wird von Spielherstellern gemieden, weil sie ähnlich aufwändiges Bugfixing wie unter Windows für einen Bruchteil der Zielgruppe betreiben müssten. Eine Kennzeichnung der Plattformen in GameStar hätte also wenig Sinn, könnte aber den Eindruck erwecken, dass Linux und Mac für Spieler erstzunehmende Alternativen seien. Was sie leider aber immer noch nicht sind.

Daniel Visarius

## Blur

### Vorbild Dethkarz

Euer Test von Blur ist gut, aber wie auch schon in den Previews sagt ihr immer wieder, das Spiel sei sozusagen das Mario Kart für Erwachsene. Ein solches Spiel gab es aber schon mal, nämlich Dethkarz von 1998, und ich glaube, dass sich Bizarre Creations viel eher daran orientiert hat. Zwischen den beiden Spielen bestehen kaum Unterschiede! Mir macht das Spiel auch heute noch Spaß – meiner Meinung nach sind die Explosionen von damals sogar noch spektakulärer als die von heute.

Marcel Herrmann

Das ist richtig, der Raser-Klassiker Dethkarz ist spielerisch tatsächlich näher an Blur dran als Mario Kart. Wir haben uns für den Vergleich im Test und im Video trotzdem für Nintendos Multiplayer-Klassiker entschieden, weil es das wesentlich bekanntere Programm von beiden ist. Denn so gut Dethkarz anno 1998 auch war, heutzutage kennt es leider kaum noch jemand.

Daniel Matschijewsky



Dethkarz (1998): »Zwischen diesem Spiel und Blur bestehen kaum Unterschiede! Mir macht es auch heute noch Spaß.«

## So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-Str. 26, 80807 München
- ▶ Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

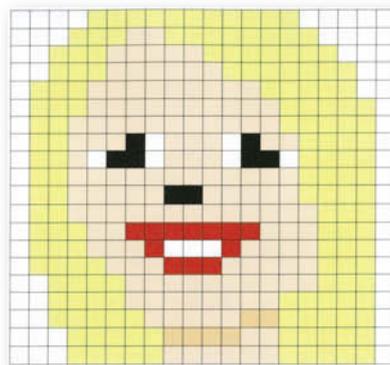
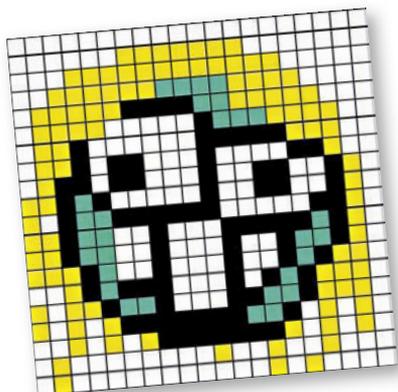
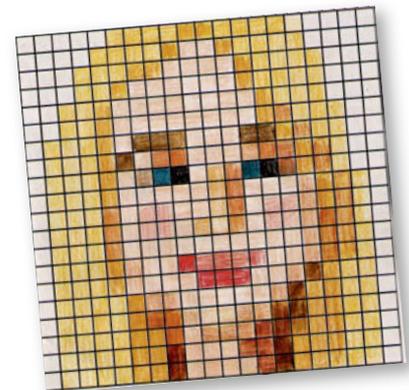
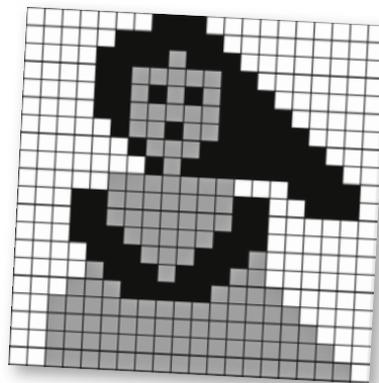
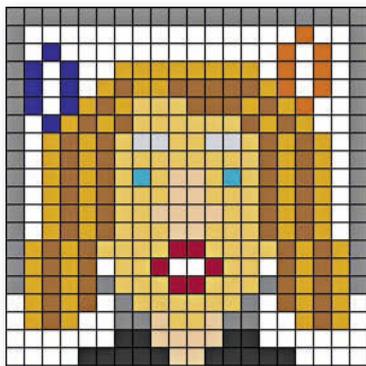
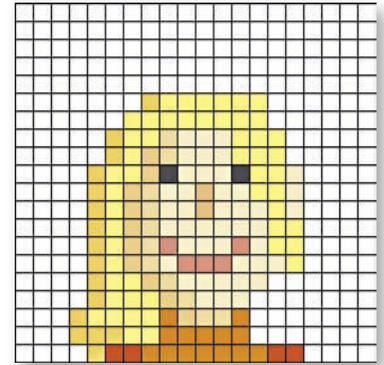
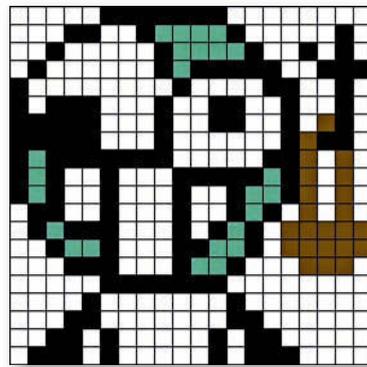
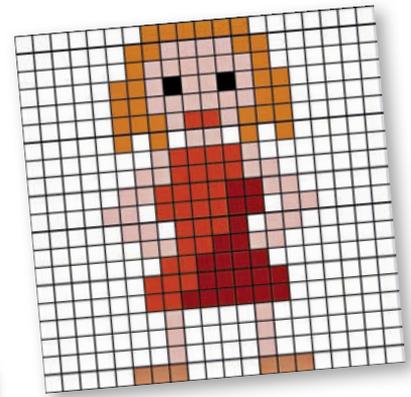
Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- ▶ Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de).
- ▶ Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto: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](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

# GAMESTAR INTERAKTIV

## »Pixelpetra«

In der letzten Aufgabe hatten wir Sie gebeten, Petra Schmitz in Pixelform darzustellen. Wir wurden nicht enttäuscht und konnten uns über eine Fülle gelungener Einsendungen freuen: Selbst in einer Auflösung von 20x20 wirkt die legendäre GameStar-Redakteurin in den meisten Ihrer Meisterwerke immer noch erstaunlich lebensnah! Die neun besten Pixelpetras finden Sie auf dieser Seite.



### Die nächste Aufgabe

Das Top-Video dieser Ausgabe ist Mafia 2, »Mafia« ist ein italienischer Begriff, und in Italien isst man gerne Pasta. Diese Zusammenhänge führen uns streng logisch und notwendigerweise zur neuen Aufgabe. Denn was läge nun näher, als etwas aus der beliebten Teigspeise zu basteln? Ob roh, weichgekocht oder al dente, ordnen Sie Nudeln Ihrer Wahl so an, dass die Skyline des Mafia 2-Schauplatzes Empire Bay City zu erkennen ist – oder halt irgendeine Skyline, so wie auch wir da links ein erbärmliches Beispiel liebevoll hingeschludert haben. Das können Sie besser! Fotografieren Sie anschließend Ihr Werk, und schicken Sie es uns.

#### Einsendeschluss ist der 11. August.

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: »Nudelstadt«