



Leserbriefe

GameStar 10/2010



PC vs. Konsolen

Unverblümete Konsolenfeindlichkeit

► Ich bin seit 1992 Konsolenspielerin und spiele seit 1996 auch leidenschaftlich gerne am PC. Da ich also beide Seiten der Medaille kenne, stößt mir die teilweise unverblümt vorgetragene Konsolenfeindlichkeit in der PC-Zeitschriftenlandschaft ziemlich übel auf. Beim Lesen der GameStar 09/2010 musste ich mich gleich an mehreren Stellen ärgern, besonders bei Christians Kommentar zu Dragon Age 2, der vor Konsolenfeindlichkeit nur so strotzt! Er stellt sie quasi als Sündenbock für alles und als offensichtlich minderwertige Plattformen hin. Bei Fachredakteuren im besten Alter wirkt das einfach nur peinlich. Auch Fabians Kommentar zum Misserfolg von Alan Wake fand ich mehr als daneben. In nahezu jedem Entwicklerinterview wird gleich die bange Frage gestellt, ob die parallel entwickelten Konsolenversionen nicht die Qualität der PC-Version negativ beeinflussen. Leider wird dabei gerne vergessen, dass der Konsolenmarkt

den PC-Spielemarkt mit jedem Multiformat-Titel mitfinanziert! So manches Spiel wäre also ohne Umsetzungen auf mehrere Plattformen gar nicht finanzierbar. Deshalb gönnt doch bitte den Konsoleros ihre Versionen von Dragon Age 2 oder Crysis 2. **Melanie Dirmeier**

◀ Jeder GameStar-Redakteur hat mindestens eine Konsole zu Hause, auf denen wir oft und gern spielen. Wir wissen sehr gut, dass jede Plattform ihre Stärken hat. Aber GameStar ist ein PC-Magazin, und wir erwarten zu Recht, dass die Hersteller die Stärken unseres Lieblingssystems kennen und nutzen. Die Sorge, dass die PC-Umsetzung schlampig und uninspiriert ausfällt, ist angesichts vieler Beispiele berechtigt. Unsere Kritik richtet sich dabei nicht gegen die Konsolen, sondern gegen die Hersteller. Wenn wir unserer Sorge Luft machen, dann als klare Meinungsäußerung. Melanies angeführte Beispiele sind nicht umsonst beides Kolumnen. **Michael Trier**

Ladenschluss

Discounter sind teurer

► Ich habe mit großem Interesse euer Interview mit Alexander Funke über Fachläden und Download-Spiele gelesen.

Fachhandelssterben: »Guter Service und eine freundliche Beratung sind mehr wert sind als der billigste Preis.«

Einem Argument kann ich jedoch nicht ganz zustimmen. Herr Funke erwähnt, dass Ketten wie Media Markt oder Saturn die Spiele sehr günstig verkaufen und somit Kunden wegschnappen. Bei uns in München ist es aber genau andersherum, Media Markt und vor allem Saturn gehören zu den teuersten Läden für Spiele. Meistens sind Ketten wie Gamestop oder eben auch Fachmärkte günstiger, ganz besonders Internet-Händler. Ich denke, dass der Vorteil von Flächenmärkten hauptsächlich in der Popularität liegt, im Image, günstig zu sein. Die Kunden denken: »Das ist Saturn, hier ist alles billig.« Dass dem in Wirklichkeit gar nicht so ist, ist den meisten nicht bewusst. Ich hoffe auf jeden Fall, dass die Fachläden nicht aussterben, da guter Service und eine freundlich Beratung doch mehr wert sind als der billigste Preis. **Felix Cuma**

Pro Evo? Ausverkauft ...

► In der Schweiz haben wir genau die gleiche Situation für Fachhändler, aber darüber hinaus noch ein anderes Problem. Der weitaus größte hiesige Distributor für Spiele, ABC Software aus Buchs, gehört Electronic Arts. Die meisten (wenn nicht alle) großen Händler beziehen ihre Waren von diesem Grossisten. Das führt zu teils richtig absurden Situationen. So sind die meisten großartigen Spiele von anderen Publishern als EA nach wenigen Tagen nicht mehr lieferbar. Seltsamerweise werden sie von ABC teilweise auch nicht mehr nachbestellt, selbst wenn die Kundennachfrage da wäre. Für die alljährlichen Fifa- oder Sims-Veröffentlichungen



Dragon Age 2: »Ich werde mir euren Test dreimal durchlesen, bevor ich das Spiel kaufe.«

Hallo GameStar,

nach dem Leserbrief von Georg Knabl wollte ich ebenfalls meine Erlebnisse mit dem Ubisoft-Support schildern. Die Geschichte beginnt mit dem Kauf von Assassin's Creed 2. Wie allgemein bekannt fielen am ersten Wochenende direkt die Server aus, dank des großartigen Kopierschutzes konnte keiner spielen. Wenigstens sollte es eine Entschädigung geben. Für Besitzer der Black Edition (wie mich) waren das zunächst nur die Zusatzinhalte, die der Version eh schon beilagen. Aber bei einem Blick ins Forum stellte sich heraus: Da kommt bald noch eine E-Mail.

Nun hat Ubisoft wahrscheinlich ein anderes Zeitgefühl als normale Menschen, vielleicht aber auch einfach nur Internetprobleme. Möglicherweise ist das Verschieben von E-Mails an einen Kopierschutz gebunden, der eine vorige Rücksprache mit der Chefetage fordert, die leider fast dauerhaft im Urlaub ist. Man weiß es nicht. Jedenfalls dauerte es zwei bis drei Wochen, bevor die E-Mail im Postfach lag. Endlich bekomme ich mein Gratispiel! Nein, weit gefehlt. Es steht zwar da, welche Spiele zur Auswahl stehen, aber der Code für den kostenlosen Download fehlt. Sämtliche Forumsbeiträge verweisen auf den Support. Ich ahnte nichts, ich war jung, naiv. Ich schrieb eine Nachricht mit meinem Problem. Innerhalb eines Tages erfolgte eine Antwort: Ich solle bitte meinen Bonus-Code von der Black Edition zur Verifizierung hinschicken. Einfach Foto oder Scan, bums, fertig. Wir schrieben den 17. April.

Ich wartete folgsam, später hoffnungslos auf meinen Download-Code. Mittlerweile wurde mein Problem automatisch als gelöst eingestuft, und ich bekam einen Bewertungsbogen per E-Mail, den ich ohne großes Federlesen in den Papierkorb schob. Dann, am 19. Mai, eine Antwort: »Haben Sie Ihren Download-Code schon erhalten?« Nein, noch nicht, aber ich warte doch erst seit einem Monat, ich wollte nicht drängeln! Am nächsten Tag hatte ich meinen Code. Na, wenn das nicht Support vom Feinsten ist!

Allerdings: Ich spiele auch Battlefield: Bad Company 2 und wollte darin gern Veteran werden. Das geht, wenn man ein weiteres Battlefield-Spiel besitzt. Battlefield Heroes reicht dafür aus und ist kostenlos. Ich habe es also installiert und bis Level 6 gespielt. Nichts passiert. In den Foren verweisen sie auf den Support von Electronic Arts, der angeblich ziemlich schnell ist. Support und schnell? Das soll funktionieren?

Ich bekam die Wahl zwischen einer E-Mail und einem Live-Chat. Nach einer Wartezeit von einer Minute und 47 Sekunden war jemand für mich da. Kurz auf Englisch das Problem beschrieben, meine E-Mail-Adresse angegeben, und nach einer Minute war ich Veteran, konnte mich bedanken und war fertig. Was ist denn das für ein Support?! Ist doch langweilig, da gibt's ja gar nichts zu erzählen!

Sven Hübschmann

bekommt man gratis Werbe-Racks geliefert, dafür gibt's Pro Evolution Soccer nicht mehr zu kaufen oder es ist wochenlang ausverkauft. Nun gut, bei GTA 4 haben sie eine Ausnahme gemacht und die Läden damit komplett vollgestopft, aber der Trend ist ein anderer: Was nicht von EA kommt, wird nur minimal eingekauft, ausgeliefert, beworben und zuunterst ins Regal gestellt.

Tobias Abegg

Dragon Age 2

Schauerhaftes Geblubbere

► Ich teile Christians Befürchtungen zu Dragon Age 2 – leider. Ein Zitat der Entwickler in eurer Titelstory macht mich stutzig: »Du kannst interessante und bewegende Szenen inszenieren, ohne dass tonnenweise Kisten, Fässer und Käselaipe herumstehen.« Das heißt für mich: toll gerenderte Charaktere in kahler Umgebung mit Matschtextur. Klar gucke ich mir in den Kämpfen die Umgebung nicht so genau an, aber danach! Für mich macht auch die Erkundung der Welt den Reiz eines Spiels aus, am liebsten drehe ich jeden Stein um! »Negative Space« klingt für mich wie schauerhaftes Marketing-Geblubber, Spielegrafik so hässlich wie die »topmoderne«

Architektur der Nachkriegszeit. Ich werde mir euren Test dreimal durchlesen UND das Spiel bei einem Freund ansehen, bevor ich es mir kaufe.

Ylva Spörle

Spiele ohne Windows

Tipps für Linux-Spieler

► Ich kann Eure Beweggründe verstehen, (noch) nicht auf andere Betriebssysteme einzugehen. Denn obwohl viele Spiele auch für Mac erhältlich sind und dank WINE und Virtualisierung auch unter GNU/Linux laufen, sind diese Systeme leider noch kein Faktor auf dem PC-Spielmarkt. Für alle Linuxer, die sich über die Lauffähigkeit bestimmter Spiele unter WINE informieren möchten, kann ich deren umfangreiche Datenbank unter <http://appdb.winehq.org> empfehlen. Daneben ist das Projekt »Play on Linux« erwähnenswert, das sich die einfache Installation von Windows-Spielen unter WINE zum Ziel gesetzt hat: <http://www.playonlinux.com>.

Volkmar Mai

Was läuft auf dem Mac?

► Ich habe mir ein MacBook Pro zugelegt und wollte wissen, wie das nun genau mit den Spielen aussieht. Kann ich

Fehler!

Empfohlen sei zur geistigen Erbauung unseres Publikums ein kurzes Lehrstück des Titels »Als Torene geboren«, reichlich befüllt aus den Einsendungen mannigfaltiger Fehler an brief@gamestar.de. Bühne frei!

Erster Aufzug: Two Worlds 2

(Der Vorhang öffnet sich, Thomas Wittulski springt im goldenen Panzer auf die Bühne)

Wittulski: Hi, mein Name ist Achilles! Previewschreiber und (ich will es offen sagen): Superdichter, Um der Welt als Lyrikrichter Meine Ferse aufzupressen! Oder Verse? Mist, vergessen ...

(Aus der Kulisse wirft der GameStar-Leser Peter Rinkefeil einen Speer auf die Bühne und trifft Wittulski am Fuß)

Wittulski: Au, au, meine Verse!

(Er hoppelt von der Bühne. Vorhang fällt)

Zweiter Aufzug: Windows 7

(Der Vorhang öffnet sich. Der GameStar-Leser Nick Müller betrachtet nachdenklich eine Windows-7-Schachtel)

Nick Müller: Habe nun, ach! Den Hardware-Teil, und leider auch Windows 7 durchaus studiert mit heißem Bemühen ...

(In einer Rauchwolke erscheint Florian Klein-Opheles und zupft sich theatralisch ein Hundehaar (Pudel?) vom Rockschoß)

Kleinopheles: Denn eben wo die Maus-klicks fehlen, da stellen Tastenkürzel zur rechten Zeit sich ein. Ihr wollt den Desktop sehen? Drückt Steuerung-D!

Nick Müller: Jetzt ist mir die Datei verschwunden. Nanu! Und riecht's hier nicht nach Hunden?

Kleinopheles: Bescheidne Wahrheit sprech ich dir. Sagt' ich Steuerung? Vielleicht wär doch die Windows-Taste recht gewesen.

Nick Müller: Muss ich mich nun mit falschem Zeugnis plagen?

Kleinopheles: Ihr habt das Recht, gesittet pfui zu sagen.

(Beide ab. Vorhang fällt)

Dritter Aufzug: Spiele-News

(Der Vorhang öffnet sich. Daniel Abel rennt brüllend auf die Bühne, zieht sich nackt aus und beschimpft das Publikum, während er mit einer kopflosen Pferdeattrappe kopuliert, auf der in eitergelber Schrift »Verkaufscharts Juli« steht)

Daniel Abel: Auf eure Fratzen uriniert der geile Geist der Ignoranz! Battlefield! Battlefield! Und keiner hat's gemerkt! Nicht ihr, Philister! Zweimal in den Charts, zweimal! Krepieren möchte ich in der Kloake, die ihr Welt schimpft!

(Er beginnt, sich mit Motoröl einzuschmieren. Der GameStar-Leser Andreas Löbner betritt kurz die Bühne, zeigt auf Abel und lacht. Das Licht verlöscht. Als es wieder angeht, steht auf der Bühne einsam ein Strohsack, daneben ein Schild: »Wir machen keine Fehler.« Vorhang fällt)



MacBook Pro: »Laufen darauf auch Spiele, die nicht speziell für den Mac umgesetzt wurden?«

nur Titel spielen, bei denen die Mac-Unterstützung explizit erwähnt wird? Oder laufen auch Spiele, die nicht speziell für den Mac umgesetzt wurden?

Henning Hoffbuhr

◀ Grundsätzlich laufen nur Spiele, bei denen der Hersteller den Mac offiziell unterstützt (meist durch ein Mac-Logo auf der Packung oder bei Steam symbolisiert). In erster Linie sind das Titel von Valve, Blizzard und id Software. Manchmal wird die Mac-Unterstützung auch per Patch nachgeliefert. Eine Liste finden Sie im Internet unter GameStar-Quicklink: 6977. Um weitere Spiele zum Laufen zu bekommen, können Sie entweder Windows neben Mac OS X auf Ihrem MacBook Pro installieren (Anleitung unter GameStar-Quicklink: 6975) oder Windows in der virtuellen Maschine »Parallels Desktop 5 for Mac« (kostet 80 Euro) ausführen, die 3D-Unterstützung bietet. Weil dann aber gleichzeitig zwei Betriebssysteme auf Ihrem MacBook laufen, kostet dies je nach Spiel einige Leistung. **Daniel Visarius**

3D-Effekt

Schöne neue 3D-Welt

▶ Mit einer »ultimativen HyperReal-Engine« wird derzeit die neue Generation von 3D-Fernsehern und -Monitoren beworben. Das Versprechen: mehr Realität, mehr Unterhaltung und mehr Genuss. Doch zumindest zwei Punkte werden hierbei unterschlagen: Erstens ist das Spielerlebnis nicht nur eine Frage der Darstellung, zu einer tollen Atmosphäre gehört vielmehr ein überzeugendes Spiel. Selbst die einfache isometrische Perspektive kann ausreichen, wenn damit so fantastische Spiele wie Baldur's Gate geschaffen werden. Die Umwandlung in 3D macht nicht automatisch einen Gewinn aus. Zweitens: Viele Spieler sind fehsichtig und auf eine Brille angewiesen. Kontaktlinsen möchte oder kann nicht jeder verwenden. Dass das Probleme machen könnte, darauf ist wohl noch niemand gekommen. Oder haben Sie mal versucht, mit zwei Brillen übereinander zu spielen? **Matthias Schulze**

Starcraft 2

Sagt ja nichts Schlechtes!

▶ Ich habe Starcraft 2 direkt am 27. Juli gekauft und ich bin überwältigt: packende Filmchen zwischen abwechslungsreichen und spannenden Missionen, Figuren mit eigenem Charakter und passenden Stimmen! Die RealID stört mich nicht. Dass das Battlenet eine Art Ubi-Launcher ist, ist mir auch egal. Euren Test zu Starcraft 2 werde ich mir sicherheitshalber gar nicht durchlesen, denn wenn ihr irgendetwas Schlechtes über das Spiel bringt, muss ich es wohl so machen wie in »Die Redaktion«: Ich muss euch vernechten! **Lukas Pranke**

Göttliches Easter Egg

▶ Natürlich hat der Hype um Starcraft 2 auch mich als großen Blizzard-Fan erwischt: gesehen, gekauft, gespielt. Dann, urplötzlich zwischen zwei Mis-



Kiss: Psycho Circus: »Durch das Spiel wurde ich zum Kiss-Fan.«

sionen, fällt mir die Gogo-Tänzerin in der Schiffsmesse auf. Bei genauerem Hinsehen fiel mir doch glatt die Kinnlade runter: eine Nachtelfe ohne Equip, ganz nach dem Motto »/dance«! Blizzard, ihr seid für mich die beste Spiele-schmiede der Welt! **Carsten Hoppmann**

Kiss: Psycho Circus

Erst Spiel, dann Band

▶ Euer Rückblick auf der DVD hat mich daran erinnert, dass ich durch das Spiel Kiss: Psycho Circus zum Kiss-Fan wurde. Ich hatte das Spiel 2005 bei Ebay ersteigert. In der ersten Mission gibt es eine Jukebox, die das Lied »Psycho Circus« spielte. Und hey, dieser Song gefiel mir! Also habe ich mir die CD gekauft, und so fing alles an. In den letzten zwei Jahren habe ich vier Kiss-Konzerte besucht, und es werden bestimmt noch welche hinzukommen. Das sollte Michael Trier auch mal versuchen, vielleicht denkt er dann anders über die »Hottest Band in the World« ...! **Enrico Schulz**

Die Redaktion

Lachanfall!

▶ Eure letzte Folge von »Die Redaktion« war mit Abstand die lustigste, die ich je gesehen habe. Die Parodie von Cliffhanger war ein Meisterstück. Dass ich an Louis de Funès erinnert wurde, hat mich eine Minute davon abgehalten, weiterzuschauen: Lachanfall! Nicht so sehr gefallen haben mir die sexuellen Anspielungen, auch wenn ich die hübsche Dame gerne in weiteren Redaktionsfolgen sehen würde. **Matthias Schölpple**

◀ Sexuelle Anspielung kann ich in der Folge gar nicht finden! Es ging um Fußpflege und Musik, alles andere stammt aus deiner schmutzigen Fantasie! Die hübsche Dame heißt Maxi und ist regelmäßig in der Server Down Show auf GameStar.de zu sehen. Da kleidet sie sich allerdings (meistens) züchtiger. **Fabian Siegmund**

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und (für Rückfragen) Ihre Postadresse anzugeben.
- 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.

GameStar Interaktiv »Nudelstadt«



Hermann Weiß



Steffanie Spira

Letzten Monat verliehen wir nach einer arg weit hergeholteten Überleitung von Mafia 2 unserer Liebe zu italienischer Pasta Ausdruck und schrieben die Er richtung einer Nudelstadt aus. Nun denn, es ist vollbracht! Die beiden besten Beweise kulinarisch-architektonischen Geschicks finden Sie neben diesem Text.

Die nächste Aufgabe

Vervollständigen Sie in Text und Bild die lückenhafte Geschichte Ihres Strichhelden. Ein Beispiel finden Sie unter Quicklink: 6990.

Einsendeschluss ist der 15. September.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feining-Str. 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de, Betreff: »Abenteurer«

Vorlage: Das kleine Abenteuer von ...

Vom endlosen Trott seines Alltags frustriert verließ ... seine Familie und all seine Freunde, um sein eigenes Glück in ... zu suchen.

Nach wenigen Minuten traf unser Held ... auf ein ... Monster mit unheimlich großen ..., das auf einem ... hockte. Das Monster sah ihn blinzelnd an und sprach: ...

Die Stimme des Monsters klang noch in seinem Kopf, als ... einen unerwarteten Tod fand.

Daedalic Entertainment präsentiert die Telltale Games Spiele

Wallace & Gromit's Grand Adventures

„Den filmtypischen Humor hat der Entwickler Telltale ebenso beibehalten wie die gelungene Präsentation“
(GameStar)

„Wer die Figuren und ihre ausgeflippten Abenteuer im TV mag, macht mit einem Kauf nichts falsch“
(Adventurecorner.de)

Mit der deutschen Synchronstimme von Wallace!



erhältlich



31.08.10



05.10.10



26.10.10



telltalegames



DAEDALIC ENTERTAINMENT

© 2010 Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten. In Vertrieb der Telltale Games Spiele. Wallace & Gromit's Grand Adventures ist eine Marke der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten. In Vertrieb der Telltale Games Spiele.