



Star Wars: The Old Republic

EA produziert Klone

► Als jahrelanger GameStar-Leser setze ich in euer Urteil großes Vertrauen, und dementsprechend froh war ich über eure ehrlichen Worte zu Star Wars: The Old Republic. Ich bin enttäuscht über einen der Hoffnungsträger des MMO-Genres. Als Star-Wars-Fan habe ich mit Sehnsucht auf eine Preview gewartet, die sich nicht nur mit Vorhaben des Entwicklers auseinandersetzt. Was ist The Old Republic nun? Ein schicker WoW-Klon? Aber das kann's doch nicht sein! Ich will nicht schon wieder dröge Töte-dies-sammel-jenes-Quests lösen, um Gold zu farmen oder violetten Gegenständen nachzuhirschen. Lichtschwertduelle, eine maßgeschneiderte Story, Gut und Böse, das würde zu Star Wars passen. Ich habe keine Lust mehr, dümmliche KI-Grüppchen abernten und wie auf Schienen durch vorhersehbare Quest-Klone bis zum Maximallevel durchgezogen zu werden. Es wäre zu wünschen, dass sich gerade ein Platzhirsch wie EA traut, Neuland zu betre-



Star Wars: The Old Republic: »Das Spiel macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Ich wünsche Bioware und LucasArts, dass The Old Republic ein großer Erfolg wird.«

Leserbriefe

GameStar 01/2011

ten. Und nicht ständig unkreative Klone zu machen. Sonst wird es ihnen wie dem Imperium gehen.

Aaron Leufen

Mysteriöse Science Fiction

► The Old Republic macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Deshalb wünsche ich Bioware und LucasArts, dass es ein großer Erfolg wird. Ich bin der Meinung, dass es zu Blizzards World of Warcraft auch ein Scifi-Pendant geben sollte, das eine genauso große Beliebtheit genießt. So werden beide Lager bedient: die Freunde des Mittelalters, der Elfen und der Magie; und die Freunde der kühlen und mysteriösen Science Fiction.

Johannes Thomas Mages

Bessere Potenzial-Wertung

► Petra schreibt in ihrem Preview-Urteil: »Ich kann nur hoffen, dass EA Bioware Zeit einräumt, um ein großartiges Spiel zu machen. Potenzial ist allemal vorhanden.« Trotz dieser Einschätzung urteilt sie am Ende nur mit der Potenzialwertung »Gut«. Warum dieser Pessimismus? Was haltet ihr davon, eine Potenziereinschätzung der eigentlichen Idee und den daran arbeitenden Programmierern sowie eine (meinetwegen prozentuale) Darstellung eures Optimismus abzugeben? So stünde bei The Old Republic beispielsweise Potenzial: Ausgezeichnet / Optimismus: 60%

Volker Heinemann

◀ Danke für den Vorschlag! Aber diese Lösung wäre nicht unbedingt klarer. Letztendlich fließt der Vertrauensbonus, den ein erfahrenes Entwicklerteam verdient, schon in

unsere Einschätzung ein. The Old Republic hat uns ernüchtert, vor allem aber erscheint es uns ausgesprochen unwahrscheinlich, dass das Grundgerüst des Spiels noch einmal umgebaut wird. Deshalb die vorsichtige Potenzial-Note. Wir lassen uns aber gern positiv überraschen.

Petra Schmitz

Two Worlds 2

Nervig für die Augen

► Ihr habt in eurem Test zurecht auf die Vorzüge und diversen Probleme von Two Worlds 2 hingewiesen, und da ich mich durchaus als passionierten Rollenspieler bezeichnen würde, war der Test eine Empfehlung für mich. Doch ein Kritikpunkt ist mir während der ersten Spielstunden wortwörtlich ins Auge gestochen, den ihr in eurem Test nicht entsprechend berücksichtigt habt: Was sollen diese elenden Verwischfekte, wenn man die Spielfigur schnell um die eigene Achse dreht? Um so unscharf zu sehen, wie in Two Worlds 2 dargestellt, muss man schon einiges im Tee haben. Das sieht aber nicht nur unschön aus, sondern strengt das Auge auch ungemein an. Lieber Entwickler: Baut doch bitte im Optionsmenü eine Funktion ein, wo man diesen Quatsch ausschalten kann. Und wenn ihr schon dabei seid, ein solche Funktion bitte auch für die arg übertriebenen HDR-Effekte.

Matthias Koletzko

◀ Bis Topware einen Patch nachreicht, lassen sich die Effekte manuell ausknipsen: Dazu erstellt man im Spielverzeichnis von Two Worlds 2 einen Unterordner namens »Parameters« und legt darin eine Textdatei an, die man in »AutoexecGame2.con« umbenennt. In die Datei kommen die Zeilen:
Engine.HDR o
Engine.DOF o
Damit verschwinden die Unschärfe-Effekte aus dem Spiel.

Patrick C. Lück

Einkaufsführer

Präzise Urteile

► Überarbeitet doch bitte die Präzisionsangaben beim ansonsten sehr nützlichen Einkaufsführer für Mäuse. Dort gibt es ganze sechs Präzisionsstufen: »präzise« und »sehr präzise« sind ja sinnvoll, aber wo liegt der Unterschied zwischen »extrem präzise«, »extreme Präzision«, »perfekte Präzision« und »maximale Präzision«? Matthias Gidda



Two Worlds 2: »Um so unscharf zu sehen, muss man schon einiges im Tee haben.«

◀ Matthias, ich muss schon sagen: Mit maximaler Präzision ins Schwarze. Das ist natürlich alles extremer Unsinn und wurde von uns in dieser Ausgabe präzise und perfekt angepasst.

Hendrik Weins

The Force Unleashed 2

The Force Limited

► Ich habe mir The Force Unleashed 2 vor zwei Tagen gekauft, abends ausgepackt, installiert und auf eine spannende, neue Geschichte gehofft. Um mich völlig frei von Einflüssen darauf stürzen zu können, habe ich auch extra keine (Test-)Berichte im Voraus gelesen. So ging der Anfang des Spiels furios vonstatten, aber nach nicht einmal sechs Stunden Spielzeit lief der Abspann ab. Ende: unbefriedigend! Nun muss ich mich ärgern, dass ich 45 Euro ausgegeben habe, anstatt erst mal euren Bericht zu lesen und festzustellen, dass dieses Spiel dieses Geld nicht wert ist. Nicht falsch verstehen – ich bin ein großer Star Wars-Fan und quasi süchtig nach jedem Fitzelchen Lichtschwertkampf. Auch dieses Spiel habe ich genossen. Doch wo es bei Teil 1 noch einfach war, die Kampagne mehrmals anzugehen, habe ich mich jetzt zum zweiten Durchspielen ZWINGEN müssen, weil sich der Kauf ja immerhin ein bisschen lohnen muss.

Raphael Sickert

Tolles Testvideo!

► So sehr mir auch die verkorkste Neuauflage eines hervorragenden Spieles schmerzt, hat mir euer dazugehöriges Testvideo sehr gut gefallen. Michael Obermeier schafft es mit großem Erfolg, innerhalb von wenigen Minuten einen Spieletest sachlich, informativ und gleichzeitig witzig zu gestalten. Nur selten hatte ich nach einem Testvideo so sehr das Gefühl, sowohl blendend unterhalten als auch gut informiert worden zu sein.

Christoph Ortner

Call of Duty: Black Ops

Deutsche Nachteile

► Ich finde es eine Frechheit, dass ich Call of Duty: Black Ops in Deutschland nicht in der englischen Synchronisation spielen kann. Indem die internationale Version in Deutschland nicht aktiviert werden kann, wird mir als deutscher Bürger quasi verboten, mir meine Liebessprache auszuwählen. Zumal diese (mal wieder) viel besser gelungen ist als die deutsche. Warum kann Steam nicht wenigstens die Möglichkeit bieten, die Sprache zu ändern? In Team Fortress 2 und vielen anderen Spielen ist das ja auch möglich. Verständlicher finde ich die Zensurierung der Folterszene. Trotzdem ist es ärgerlich, wenn ich mit meiner Volljährigkeit ein Computerspiel – ein Kul-



Force Unleashed 2: »Ich ärgere mich, dass ich 45 Euro ausgegeben habe, statt euren Test zu lesen.«

Fehler!

Es gibt eine Sache, da kann der stille, ja in sich ruhende GameStar-Chefredakteur Michael Trier fuchsteufelswild werden, da bricht sich sein Zorn naturkatastrophal Bahn und walzt in einer Schneise der Vernichtung durchs Büro. Der Auslöser sind Fehler. Also die der anderen. Insbesondere von Redakteuren. Neulich hat Michael wieder nachgesehen, was die Leser an redaktionellen Hirnaustritten an brief@gamestar.de gemeldet haben. Dann ging's rund.

News

Die Schallfrequenz, bei der die Fundamente des IDG-Büroturms so stark vibrieren, dass die obersten zwei Stockwerke wegbrechen und in die Tiefe stürzen, ist normalerweise nur mit Flugzeugturbinen erreichbar; oder eben mit einem knallroten Chefredakteur, der o-förmig aufgerissene Mund heftig flatternd und einen durchdringenden Ton ausstoßend, der kleinere Lebewesen im Umkreis von 25 Metern sofort dazu bringt, sich auf den Rücken zu drehen und ihre Kleintierseelen auszuhauchen. Dieser Ton lautet »Stockheeeeeim!« Hatte Nico Stockheim doch im News-Ticker geschrieben, das Oberlandesgericht Leipzig habe die GEZ-Pflicht für PCs für rechtens erklärt, allerdings: In Leipzig gibt es gar kein Oberlandesgericht, wie Christian Kunze richtigstellt, nur in Dresden. Das GEZ-Urteil stammt auch nicht von dort, sondern vom Bundesverwaltungsgericht. Wie ein Blitzschlag fährt der Chefredakteur ins Büro des Schuldigen und zerhackt umstehende Büromöbel mit der bloßen Faust, doch wie alle GameStar-Praktikanten hat auch Nico schon am ersten Tag gelernt, bei ersten Anzeichen von Gefahr (Arbeit, Menschen) in Schockstarre zu fallen und sich tot zu stellen – eine lebensrettende Maßnahme. Als das Toben des Chefs den Gang hinunter verklingt, sitzt inmitten von Trümmern ein zitternder Praktikant.

Star Wars: The Old Republic

Erst vernehmen die GameStar-Redakteure nur ein dumpfes Rattern, das im Gebäude nach unten zu wandern scheint; kurz darauf stellt sich heraus, dass sich Michael Trier vom zweiten Stock bis in die Tiefgarage und dort 1,20 Meter tief ins Erdreich hineingestampft hatte. Die Hand des Rasenden umkrampft den Ausdruck einer E-Mail von (schon wieder!) Christian Kunze, Inhalt: Kritik an Petra Schmitz' Preview zu Star Wars: The Old Republic. Der Soldat als spielbare Klasse, schrieb Petra, entfalte sein Potenzial »vor allem über die Kugeln aus seiner Waffe«. Im Star-Wars-Universum wird aber nicht mit Kugeln geschossen, sondern mit Partikelstrahlen aus Blastern. Sekundenschnell hat sich Michael aus dem Tiefgaragenkrater herausgearbeitet, das Rumpeln im Treppenhaus gibt erfahrenen Redakteuren Zeit genug, sich unter ihrem Schreibtisch zusammenzurollen. Durch die berstende Tür erreicht der in eine Glutwolke gehüllte Chef die sprunghaft am offenen Fenster stehende Petra gerade noch rechtzeitig, um sie zu packen und in sein Büro zu schleifen. Als das Gebrüll drei Stunden später endet, die Türe aufspringt und Petra in hohem Bogen hinausfliegt, sieht sie 20 Jahre gealtert aus, was aber alles in allem keinen großen Unterschied macht.



Von wegen Internet: Zu Weihnachten erreichte uns eine wahre Flut von **guten, altmodischen Postkarten** zur Teilnahme an unserer Verlosung, viele davon liebevoll gestaltet und geschmückt. Das hat der uns große Freude bereitet – herzlichen Dank allen Einsendern!

turgut – nicht so erleben darf, wie der Hersteller es vorhatte. Das ist, als würde man ein Gemälde betrachten, dem eine Ecke fehlt. Man hat das Gefühl, man würde nicht vollständig verstehen, was der Maler aussagen wollte. Selbst wenn diese Szene gewaltverherrlichend und nur des Effekts wegen im Spiel wäre, so würde uns ja selbst das etwas mitteilen. Um Kindern und Jugendlichen vor solchen Szenen zu bewahren, muss es andere Wege geben.

Ramin Siegmund

GameStar-Rückblick

Hendriks Wiederholung

► Ich habe mir gerade eben den Video-Rückblick auf eure Ausgabe 01/2001 angeschaut und musste ständig lachen. Ich schätze, es war Absicht, dass Hendrik bei jedem Spiel denselben Satzsatz hatte: »Also das Spiel in einer ansprechenden Optik heutzutage würde ich immer noch spielen.« Ich finde das einfach nur genial. War das Absicht oder ein Versehen?

Jannik Schmidt

◀ Kommt drauf an, wessen Absicht man meint: Henrik hat den Satz nur einmal gesagt (über No One Lives Forever). Dann hat ihn der Herr Schmidt beim Auswählen der Szenen vervielfältigt. Mit voller Absicht. Mr. Weins nahm's mit Humor.

Daniel Matschijewsky

Marmelade

Daniel, so geht's

► Auf der Teamseite fragt sich Daniel Abel, wie die Marmelade in den Krapfen kommt. Hier eine kleine Nachhilfestunde: Es gibt ein Tube mit einer Einfuhrspritze. Die Tube wird mit Marmelade gefüllt (in der Regel ... es gibt genug kranke Leute, is all I'm saying), und die Einfuhrspritze wird in den Krapfen eingeführt. Am Besten nicht durch, sonst kommt die Marmelade eher raus als rein! Das wollen wir ja nicht! Also mittig reinstecken und dann die Mar-

melade hineindrücken. Dann aufhören zu drücken und raus mit dem DING! Ta-daaaaaaa, die Marmelade ist im Krapfen!

Sandra Kaffenberger

Umschlagwerbung

Ein schlechter Witz

► Ich lese eure Zeitschrift nun schon lange und finde sie grandios. Als ich heute meine GameStar aus dem Briefkasten holte, fand ich allerdings kein schönes Cover vor (so wie ich es von euch gewohnt bin), sondern ein durch Werbung verschandeltes »Klappen-Dingens«. Das kann doch nur ein schlechter Witz sein! Werbung in der Zeitung schön und gut, aber auf dem Cover?

Christian Oschütz

◀ Unser Cover ist für Werbung Tabu, deshalb war der kleine Aufdruck auf eine separate Flappe aufgedruckt, wie das bei vielen Zeitschriften üblich ist. Die lässt sich abschneiden und entfernen. Wir haben nicht damit gerechnet, dass die Werbung viele Abonnenten verstimmt, aber die Botschaft hat uns deutlich erreicht. Ist für die Zukunft vermerkt!

Michael Trier

Die Redaktion

Danke für Staffel 1!

► Ich wollte hier einmal ein Dankeschön loswerden. Ich habe vor kurzer Zeit mitbekommen, dass bald die zweite Staffel eurer Comedy-Serie »Die Redaktion« auf DVD erscheinen soll. Nachdem ich die erste nicht habe und auch nirgendwo kaufen konnte, habe ich in der GameStar-Redaktion angerufen und nachgefragt. Zwei Tage später bekam ich ein Paket mit der ersten Staffel - und das auch noch kostenlos. Ich habe mich riesig gefreut, vielen herzlichen Dank dafür!

Florian Kern

Die erste Staffel von »Die Redaktion« ist leider vergriffen und mittlerweile ein Sammlerstück. Wir überlegen, ob wir eine zweite Charge nachproduzieren sollen, aber war-

ten erst einmal ab, wie Staffel 2 läuft. Wenn es genügend Kaufwillige gibt, starten wir eventuell eine Vorbesteller-Aktion. Besteht daran Interesse? Fabian Siegmund

Cataclysm-Sonderheft

Verdientes Lob

Euer Sonderheft zu World of Warcraft: Cataclysm hat ein dickes Lob verdient. Gut aufbereitet, übersichtlich, schön, nützlich auch für Profis, die nicht an der Beta teilgenommen haben.

Wolfgang Steinorth

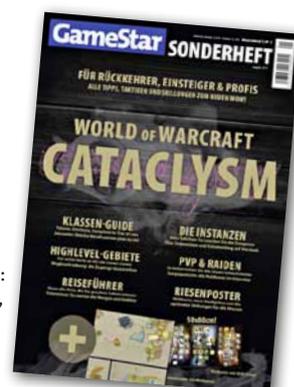
Spam

Business Vorschlag

Lieber Freund, ich bin Mrs. Wan Yonghong, ich habe einen geschäftlichen Vorschlag wert Vierzehn Millionen sieben hundert tausend U.S.A Dollars. I haben wird wie die Einführung zu you. If Sie interessiert sind, um wieder zu mir Slips und Verfahren. kontaktieren Sie mich unter meiner privaten E-Mail: (Ist der Redaktion bekannt)

Liebe Frau Wan, wir sind interessiert! Bitte teilen Sie uns mit, was wir mit den Slips machen sollen.

Christian Schmidt



GameStar-Sonderheft zu WoW: Cataclysm: »Gut aufbereitet, übersichtlich, nützlich!«

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 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), 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.