



# Leserbriefe

Shooter-Serien orientiert: Die Stadt, der stumme und blasse Protagonist sowie die Fokussierung auf den Anzug erinnern an Half-Life 2, die Aufgabe spielerischer Freiheit zugunsten der Inszenierung an Call of Duty. Außerdem wird auf den ersten Teil kaum Bezug genommen. All das raubt dem Spiel viel an (Crysis-)Identität.

ijaden (auf GameStar.de)

bert, trotzdem ist die Technologie mittlerweile veraltet. Mit der aktuellen Technik DirectX 11 wäre wohl noch deutlich mehr drin gewesen.

Kevin Straub

◀ Die Frage ist: Welches aktuelle Spiel, das DirectX 11 benutzt, sieht besser aus als Crysis 2? Wenn morgen ein Spiel herauskommt, das aussieht wie die Samaritan-Demo der Unreal Engine 3, dann ist damit ein neuer Maßstab gesetzt. Damit verdiente dann auch Crysis 2 keine 10 Punkte mehr. Aber noch gibt es kein solches Spiel, obwohl diese Grafikkategorie technisch bereits machbar wäre. Was möglich ist, fließt aber erst dann in unser Urteil mit ein, wenn es irgendwo bereits als Spiel umgesetzt wurde.

Christian Schmidt

## Crysis 2

### Wo ist die Wow-Grafik?

► Gutes Spiel, aber ich bin maßlos enttäuscht von der Grafik. Das ist pure Konsolengrafik. Ich dachte die CryEngine sei die Vorzeige-Engine schlechthin, und dann nicht mal eine lausige DirectX-11-Unterstützung? Gäbe es keine Konsolenversionen, dann hätten wir ein »echtes« Crysis 2 bekommen, mit dem selben Wow-Effekt wie in Teil Eins.

Stojo (auf GameStar.de)

### Keine Crysis-Identität

► Ich halte das erste Crysis für den besten Ego-Shooter aller Zeiten, und dementsprechend gespannt war ich auf den zweiten Teil. Nach ein paar Stunden Spiel bin ich aber enttäuscht. Ich habe das Gefühl, dass sich das Spiel stark an den anderen großen

### Fast durchgehend besser

► Die Benotung von Crysis 2 ist einen Tacken zu gering ausgefallen. Dass Crysis 2 nicht spürbar besser aussieht als der Vorgänger, ist doch wirklich zu vernachlässigen. Nennt mir eine Handvoll Spiele, die heute besser aussehen als Crysis 2007! Zu den Schlauchlevels muss ich sagen, ja, da ginge vielleicht etwas mehr, aber wenn man andere Shooter vergleicht, ist das ja schon fast Open World. Und ich verzichte gern auf einen brutal großen Endgegner, wenn der so linear zu vernichten ist wie in Teil 1. Ich liebe Crysis, aber der Nachfolger ist in fast allen Belangen besser.

Bernhard Stolz

### Hervorragender Shooter

► Crysis 2 ist einer DER Shooter der letzten Zeit. Der beste Singleplayer-Modus, den ich seit Metro 2033 erlebt habe, und man hat für heutige Verhältnisse auch noch relativ lang dran zu spielen.

Azerus (auf GameStar.de)

### Kein DirectX 11

► Crysis 2 sieht ohne Zweifel sehr gut aus, doch es benutzt immer noch DirectX 9. Ist es wirklich gerechtfertigt, für ein DX9-Spiel das Maximum an Grafikpunkten zu vergeben, obwohl sich DX11 nun schon eingebürgert hat und die Hardware dafür erschwinglich ist? Natürlich ist es beeindruckend, was Crysis 2 aus DirectX 9 zau-

### EA? Alles klar

► Kein richtiges Ende, keine Aufklärung der alten Geschichte, kein freies Speichern. Publisher? Ach, E(cht) A(rmselig).

Real-XD (auf GameStar.de)

### 90 ohne Innovation?

► Früher gab es 90er-Wertungen nur für Spiele, die ihr Genre auf eine neue Stufe ge-



Crysis 2: »Das ist einer DER Shooter der letzten Zeit, und man hat für heutige Verhältnisse auch noch relativ lang dran zu spielen.«



Homefront: »Kaum hatte ich losgelegt, da musste ich feststellen, dass das Spiel schon wieder zuende war.«

hoben haben, sei es durch Technik oder durch spielerische Finessen. Bei Crysis 2 ist davon allerdings nichts erkennbar. Es mag zwar einige Sachen sehr gut machen, aber bringt es das Genre wirklich auf eine bessere Stufe und hat damit eine Wertung von 90+ verdient? So eine Punktzahl sollte man nur Ausnahmespielen geben.

Saul-Meyers (auf GameStar.de)

### Seltsam ...

► Wo sind eigentlich die ganzen anderen Nanosuit-Soldaten hin? Ich meine, da geht New York City unter, und der Einzige mit Nanosuit ist Prophet? Dabei haben sogar die Koreaner in Teil 1 den Anzug schon »massentauglich« gemacht!

Casin (auf GameStar.de)

### Paradies für Hacker

► Zur Zeit darf man miterleben, wie Crysis 2 im Multiplayer einen sagenhaft schlechten Start hinlegt. Nicht nur, dass viele Spieler Probleme haben, einem Server beizutreten, sporadisch werden auch freigespielte Levels und Erfolge zurückgesetzt. Crytek hat es versäumt, einen soliden Client und Server zu schreiben. Alle Einstellungen, etwa wieviele Erfahrungspunkte im MP vergeben werden, liegen clientseitig in leicht zugänglichen Script-Dateien gespeichert. Durch Modifizieren der Dateien ist es zum Beispiel möglich, unbegrenzte Energie des Nano-Suits zu erreichen. Speed-Hacks, unbegrenzter Stealth-Mode sind somit für jeden einfach zugänglich. Aber auch Wallhacks und Aimbots sind mittlerweile weit verbreitet. Da es kein Anti-Cheat-Tool gibt, verkommen viele Server zu einem wahren Fest für Hacker. Server-Administratoren haben momentan noch nicht einmal die Möglichkeit, Cheater zu kicken oder zu bannen. Es fehlen ganz einfach die Werkzeuge dazu. Es macht mo-

mentan wahrlich keinen Spaß, Crysis 2 im Multiplayer zu spielen.

Jens Büchner

◀ Die Cheater-Situation ist tatsächlich übel bei Crysis 2. Auf Anfrage hat uns Crytek mitgeteilt: »Wir sind uns dieser Probleme absolut bewusst und arbeiten mit Hochdruck daran, sie zu lösen. Wir haben bereits einige Fortschritte im Bereich des Anti-Cheat-Tools gemacht.« Gut und schön, aber darum hätte sich das Team schon vor der Veröffentlichung des Spiels kümmern müssen. Server-Administratoren haben in Crysis 2 aber bereits jetzt die Möglichkeit, Spieler zu kicken: Als ich neulich einen getarnten Sniper mit Hilfe von »Visor-Verbesserung« ausgeschaltet habe, hielt der mich für einen Cheater und warf mich vom Server.

Fabian Siegmund

### Homefront

#### Kurz und unausgereift

► Ich habe mit Begeisterung die Previews zu Homefront verfolgt und dachte: »Endlich mal ein Shooter mit Atmosphäre!« Also habe ich mir das Spiel sofort gekauft. Kaum losgelegt, musste ich feststellen, dass das Spiel schon zu Ende war. Ja, es hat eine dichte Atmosphäre und richtig coole Momente, aber ist viel zu kurz. Und der Multiplayer ist nicht wirklich ausgereift.

Jan Reinmuth

### Browserspiele

#### Bitte mehr Tests!

► Eure Berichterstattung ist, wie ich finde, einzigartig. Deshalb frage ich mich schon seit längerem, warum ihr so wenig über Browsergames berichtet. Klar, ihr habt jetzt die Rubrik »Freispiel« (die ich übrigens sehr gut finde!), aber ich bin der Meinung, dass gerade Browsergames einen wichtigen Teil der für den PC verfügbaren Spiele darstellt.

Ihr müsst ja nicht unbedingt im Heft über die Browserspiele berichten. Mir würden Tests im Netz völlig reichen. Denn so eine Redaktion, wie ihr sie habt, fehlt mir bislang in diesem Bereich.

Tim Johannsen

◀ Browserspiele waren lange Zeit Nischentitel, aber in den letzten Jahren ist ihre Qualität immer besser geworden, deshalb rücken sie auch für uns stärker in den Fokus. In Einzelfällen greifen wir uns bereits welche zum Test heraus, etwa das Golfspiel Tiger Woods Online. Das dürfte in Zukunft häufiger werden. Der Wunsch nach mehr Online-Berichterstattung rennt bei uns offene Türen ein: Seit kurzem gibt es auf GameStar.de einen eigenen Free2Play-Channel namens

### 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](mailto:brief@gamestar.de) Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und 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](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 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), 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.

## Fehler!

In ihrer Studienreihe »Die spielmedizinische Bibliothek« veröffentlicht die IDG-Hochschule auch dieses Jahr wieder eine Reihe erkenntnisreicher Fallbeschreibungen aus ihrer Praxis, die wir hier in Auszügen vorstellen. Aus Gründen des Persönlichkeitsschutzes wurden alle Namen anonymisiert. Die vollständige Studie ist gegen eine Schutzgebühr von 109,99 Euro zu beziehen bei Dubiszja Lustig, Plembel-Verlag, 72443 Gibbesnett.

### Hardware: Einkaufsführer

Fallstudie 1, Patient: H.W. Diagnose: Minderwertigkeitskomplex. Patient wurde von seinem Hausarzt Daniel Bauer überwiesen. Analyse: H.W. macht äußerlich einen normalen Eindruck bei leicht übertakteter Sprechweise. Unter den drei Hardware-Redakteuren der GameStar wäre H.W. gern die Nummer 1, ist aber nur die Nummer 4. Diese Tatsache wird vom Patienten bestritten, war aber leicht aus der Tabelle der 24-Zoll-TFTs im Einkaufsführer zu erschließen. Dort hatte H.W. den vierten Platz, Acer GD245HQ, zum ersten Platz gemacht, zweifellos in Anlehnung an H.W.s persönliche Situation. Im Interview beschrieb sich der Patient analog zum Acer GD245HQ als »voll spieletauglich, 3D-fähig, neigbar«,

was ein gespaltenes Persönlichkeitsbild nahelegt, in dem sich H.W. immer dann, wenn er mit der Welt nicht zurecht kommt, in die Rolle seines Alter Ego Acer GD245HQ flüchtet. Der Patient steigt in solchen Phasen auf den Schreibtisch und bleibt dort leicht schief stehen, was mehrere Tage andauern kann. Therapie: keine. Chefarzt Trier konstatierte, Monitoring sei ein wichtiger Wirtschaftszweig, H.W. stehe eine lukrative Karriere in der Finanzwelt bevor.

### Preview: Jagged Alliance

Fallstudie 2, Patient: M.D. Diagnose: Kognitive Altersschwäche. Patient lieferte sich selbst ein. Analyse: M.D. ist als freier Autor in der Spielebranche tätig und zählt mit mehr als 15 Berufsjahren zu den »reifsten« Exemplaren dieser Gattung. Im greisenhaften Erscheinungsbild zeigen sich alterstypische Gebrechen wie Tattrigkeit (morbus heesters), verzögerte Reaktion (morbus westfaliensis) und sinkender Humorspiegel (morbus schwaiger). Der Patient kam zu uns, weil er selbst eine zunehmende Zerstreutheit wahrnahm. Auslöser war ein Preview-Artikel zu Jagged Alliance: Back in Action, in dem M.D. die Firma Colossal Order als Entwickler angegeben hatte. Richtig ist Coreplay. Therapie: Altersbedingte Verfallsprozesse sind irreversibel, dem Patienten kann nur der Umgang mit ihnen erleichtert werden. Als

Erinnerungsstütze wurde M.D. ein Schild um den Hals gehängt, auf dem Chefarzt Trier »aus Versehen« den Namen des Patienten falsch schrieb (»Mister Dingdong«) und ihn dann in den Frauenflügel der Geriatrie verlegte. Der Video-Mitschnitt liegt zur Freigabe bei der Ethikkommission.

### Leserbriefe: Fehler!

Fallstudie 3, Patient: C.S. Diagnose: Größenwahn. Der Patient wurde vom Logopäden Krzysztof Chmaraw an uns überwiesen. C.S. ist ein kerngesunder, hochgebildeter und nach allen medizinischen wie menschlichen Standards umwerfend attraktiver Mann von jugendlichem Erscheinungsbild. Nach wiederholter gründlicher Untersuchung durch mehrere Kolleginnen konnte keinerlei Leiden ermittelt werden, es sei »alles vorhanden und funktioniere ordnungsgemäß«. Laut Überweisung habe C.S. als Autor der GameStar-Fehlerrubrik richtiggestellt, dass es Set-Gegenstände in der Heroes-Reihe bereits seit Teil 5 gäbe, was zweifellos korrekt ist. Dass sie, wie Chmaraw anmerkt, bereits seit dem Addon The Shadow of Death zu Heroes 3 existieren, tat C.S. glaubwürdig als unwesentliches technisches Detail ab. Therapie: Trotz der unklaren Diagnosedlage verordnete Chefarzt Trier präventiv volles Pfund zur oralen Verabreichung. Die Maßnahme schlug ein, bzw. der Arzt zu, bzw. die Therapie an, bzw. der Patient hin.

»Kostenlos Spielen«, in dem wir Browser-spiele vorstellen und testen. **Michael Graf**

## Homeworld

### Relic ist das neue Westwood

► Danke für euren sehr treffenden Hall-of-Fame-Artikel zu Homeworld, der verdient zwei Seiten füllt und ziemlich exakt auch meine damaligen Erfahrungen einfängt. Wann immer ich nach all der Zeit an Homeworld zurückdenke, ist es genau diese im Artikel genannte »Allein im All«-Atmo-

sphäre zusammen mit dem epischem Intro des Mutterschiff-Starts, und ich bekomme eine angenehme Gänsehaut. Bei Relic muss ich immer spontan zuerst an dieses ihr erstes Spiel denken, und es freut mich sehr, dass sie aufbauend auf dessen Erfolg noch viele (verdiente) weitere feiern konnten. Was damals Westwood für Echtzeit-Strategie war, ist Relic für mich heute. In diesem Sinne: Eine einsame, nostalgisch vergossene Träne für die Weiten des Alls!

**Flynn McGuire**

## Stromverbrauch

### Mehr Hilfe zum Energiesparen!

► Als umweltbewegter Computernutzer versuche ich gerade, mir einen möglichst ressourcenschonenden und vor allem energiesparenden (aber dennoch spieletauglichen) Rechner zusammenzustellen. »Versuchen« deswegen, weil es zu dazu leider so gut wie keine Informationen gibt, was das Ganze sehr schwierig und mühsam macht. Bei den großen Seiten und Zeitschriften scheint das Thema noch so gut wie gar nicht angekommen zu sein. GameStar bildet hier leider keine Ausnahme. Warum gibt ihr bei so gut wie keinen Komponenten den Stromverbrauch an (einzige Ausnahme: Grafikkarten)? Wieso fließt Stromverbrauch nicht in die Wertung mit ein? Nicht nur des Umweltschutzes, auch des Geldbeutels wegen! Statt des 192. Über-taktungs-Guides würde ich mir mal einen Artikel über stromsparende Konfigurationen und Einstellungen wünschen. Ich lese GameStar auch deswegen, weil hier immer wieder der Blick über den Tellerrand des reinen Spielemagazins gewagt wird. Gerade

bei der »Killerspiele«-Diskussion hat sich GameStar als Experte und Vorreiterin für eine sachliche Debatte hervorgetan. Warum nicht auch beim Thema Umweltschutz und PC? Es wäre höchste Zeit. **Kai Baudis (BUND)**

◀ Bei den stromhungrigsten Komponenten, also Prozessoren und Grafikkarten, geben wir den Stromverbrauch immer an, und in beiden Fällen fließt er mit 10 Prozent in die Note ein. Auch im aktuellen TFT-Schwerpunkt haben wir gemessen und entsprechend gewertet. Generell sind die Kosten des Stromverbrauchs aber geringer einzuschätzen als die Aspekte des Umweltschutzes. Um hier relevante Summen zu erreichen, müssen Sie mehrere Rechner im Einsatz haben und diese rund um die Uhr betreiben. Beim normalen Einsatz eines PCs reden wir über weit weniger als die Kosten eines Vollpreisspiels oder eines WoW-Jahres Abos. Und zum Beispiel bei WoW beeinflussen die riesigen Serverfarmen von Blizzard nicht den persönlichen Stromverbrauch, wohl aber die Gesamtenergiebilanz. Übers Übertakten schreiben wir übrigens sehr selten. **Daniel Visarius**

## iPad-App

### Großes Lob!

► Dass ich die aktuelle GameStar-Ausgabe ab jetzt direkt auf dem iPad kaufen und lesen kann, finde ich großartig! Kein Stapel an alten Magazinen mehr, sondern alles gesammelt und übersichtlich auf dem Pad. Und noch dazu ist es um einiges billiger als der normale Kaufpreis bei uns in Österreich – ein großes Lob für diese Umsetzung!

**Markus Thalhammer**



**GameStar-iPad-App:** »Großartig, dass ich die aktuelle GameStar-Ausgabe jetzt direkt auf dem iPad lesen kann!«

## GameStar ab 18

### Wo ist der Unterschied?

► **Ich hole mir immer eure GameStar XL »ab 16«. Und was sehe ich darin? Einen ausführlichen Test von Dead Space 2. Was hat das in einer Zeitschrift ab 16 Jahren zu suchen? Wo ist der Unterschied zur GameStar »ab 18« im Abo?** **Werner Barth**

Wenn es nach uns ginge, würden wir auf Alterskennzeichnungen komplett verzichten, wie es vor der Novelle des Jugendschutzrechts 2003 der Fall war. Seit damals sind wir aber verpflichtet, unsere DVDs von der USK prüfen und freigeben zu lassen. Die Altersangabe bezieht sich also auf den Inhalt der DVD. Der Heftinhalt ist bei allen Versionen identisch. **Michael Trier**

### Vollversionen

#### Bitte keine Adventures mehr

► **Ich bin schon länger ein treuer Leser eurer Zeitschrift, aber noch nie ist es mir deutlicher aufgefallen, dass die letzten Vollversionen auf den DVDs immer nur Adventures waren. Wie entscheidet ihr eigentlich über die Vollversionen auf euren Datenträgern? Besteht nicht die Möglichkeit, das Genre des Hauptspiels mit jedem Monat zu ändern und damit etwas Abwechslung reinzubringen?** **Lukas Borner**

◀ Das hängt zum einen von der Marktsituation ab, also welche Vollversionen zu welchem Preis grade verfügbar sind. Außerdem gibt längst nicht jeder Hersteller seine Spiele für Heft-DVDs frei, da muss man zäh verhandeln. Zum anderen verkaufen die Publisher ihre Vollversionen häufig als Paket, in dem dann schon mal mehrere ähnliche Titel enthalten sein können. Wir bemühen uns aber soweit wie möglich um Abwechslung. Wie stehen Sie zu Vollversionen? Schreiben Sie Ihre Meinung mit dem Betreff »Vollversionen« an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). **Michael Trier**

### Open TTD

#### Danke für dieses Kleinod!

► **Begeistert, wenn auch viel zu spät las ich gestern eure Hall of Fame zu Transport Tycoon Deluxe. Ich erinnere mich, damals stundenlang gespielt zu haben. Immer neue Transportwege wurden gesucht, neue Gleise gelegt (und ja, ich habe auch für jeden Zug ein eigenes Gleis gebaut), und stolz wie Oskar war ich, als mein Konto die Millionengrenze über-**

**schritten hatte und Düsenjets über den Bildschirm rasten. Wunderbare Erinnerungen an eine vergangene Zeit und ein tolles Spiel, das ich nicht mehr besaß. Und dann fiel es mir ins Auge, ganz am Ende des Artikels: Open TTD auf DVD! Kostenlos! Was soll ich sagen: Es ist genau wie früher, ich war plötzlich wieder 13, zog Straßen von einer Stadt zur anderen und schickte Busse los, um die wartenden Fahrgäste in die Nachbarstadt zu fahren. Es werden wieder endlose Stunden werden. Dank euch habe ich dieses Kleinod gefunden.** **Daniel Baß**



**Open TTD:** »Ich war plötzlich wieder 13, zog Straßen von einer Stadt zur anderen und schickte Busse los.«

# GameStar Interaktiv »Ereigniskarten«

### Ereigniskarte

Das neue Add-on zu World of Warcraft ist gerade erschienen. Da du sofort mit deinem Nachteilern „Kotzpastillenbärchen“ auf Level 79 ins Spiel einsteigst, verlierst du nicht nur einige wertvolle soziale Kompetenzen der realen Welt, sondern auch einiges an Zeit. Setze eine Runde aus.

Jessica Struckmann

Im letzten Heft baten wir Sie darum, eine möglichst fiese, ausgefallene und witzige Ereigniskarte für ein GameStar-Monopoly zu entwickeln. Danke an die zahlreichen Teilnehmer! Jessica Struckmanns Ereigniskarte haben wir am liebsten vom Stapel der Einsendungen gezogen. Ihre Idee belohnen wir mit einer Version von Portal 2.

### Die nächste Aufgabe

In Portal 2 dürfen wir endlich die kniffligen Testkammern auch kooperativ meistern. Dabei lässt sich mit den sympathischen Blechbüchsen Atlas und P-body jede Menge rumalbern: Nichts ist amüsanter, als den Partner durch das eigene Portal in den Slapstick-Tod zu befördern. Aber was machen die beiden Witzbolde eigentlich, wenn sie mal nicht von GLaDOS in die Zange genommen werden? Etwa dem anderen dank Portal-Gun den Highscore vermasseln? Schicken Sie uns ihre Vorschläge! Wir belohnen die lustigste Einsendung mit dem Rennspiel Dirt 3.

#### Einsendeschluss ist der 11.5.2011

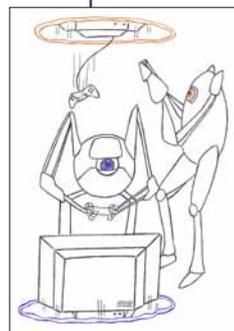
Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

#### Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feiningger-Straße 26  
80807 München

#### Oder per E-Mail an:

[interaktiv@gamestar.de](mailto:interaktiv@gamestar.de),  
Betreff: »Portal-Fun«



**G Glückwunsch!**  
Du bist jetzt Cheftester in der neuen Kategorie "Alltagssimulationen". Setze 2 Runden Kaffee auf und hole etwas zum Essen. Wenn noch ein Praktikant mitspielt, gib ihm die Karte.

Claus Friess

**Ereigniskarte**

Sie wurden zum Chefredakteur befördert! Als kleines Dankeschön können Sie spontan eine L&L-Party im Redaktionskeller. Für Strawkosten und anschließende Aufmerksamkeiten werden 2000 Euro fällig.

Johannes Ziemens

**Ereigniskarte**

Schreibe eine Redaktionsfolge.  
Benutze viele Running-Gags.  
Aber mit Tempo!

Du erhältst eine Fanspende von 10 €.

Martin Barth