



Leserbriefe

dass bei den Spielen auf der Heft-DVD meist schon alle Patches dabei sind, was das Spiel dann nicht wie in manchen Fällen beim Neukauf zum Frust ausarten lässt, sondern zu reiner Freude. **Werner Barth**

Firma die Rechte heutzutage hält, sind die Verwertungsrechte entweder bereits an Dritte vergeben, oder das Unternehmen hat kein Interesse daran, seine Oldies aufzuwärmen. Wir bleiben trotzdem am Ball.

Michael Trier

Cooler Indie-Paket

► Ja seid ihr noch zu retten? So viele Indie-Spiele auf einmal – wo soll ich denn die Zeit hernehmen?! Überhaupt, jeden Monat kommt wieder ein neuer (meistens guter) Zeitfresser ins Haus geflattert. Ich beantrage daher, dass ihr in Zukunft eurem Heft auch ein paar zusätzliche freie Tage beilegt, damit man ausgiebig spielen kann! Im Ernst. Das Indie-Special hat mich sehr gefreut. Und zur Vollversionsfrage: Abwechslung wäre zwar schön, aber es ist mir allemal lieber, ein gutes Adventure zu kriegen als ein schlechtes Spiel aus einem anderen Genre. **Peter Peiffer**

Portal 2

Wheatley passt wunderbar

► Ihr kriedet Portal 2 an, Atmosphäre für Gags zu opfern, dass Wheatley nerven kann – nerven »kann«? Objektiv betrachtet ist Wheatley ein sehr durchdachter, tiefer Charakter. Seine Gesten sind erstaunlich aufwändig und detailliert, man kann dem eigentlich unbeweglichem Auge sämtliche Gemütszustände ablesen. Durch ihn implementiert Valve eine direktere Art von Humor, als man es etwa von GlDOS gewohnt ist – Situationskomik, die so in Spielen absolute Mangelware ist, aber natürlich nicht jedem gefallen muss. Was gefällt denn schon jedem? Diesen Charakter vervollständigt Stephen Merchant mit einer exzellenten Sprachdarbietung. Anscheinend kommt mir zu gute, dass ich Wheatley nicht als nervend empfinde, sondern als wunderbar umgesetztes Story-Kernelement. **David Zais**

Vollversionen

Alte Spiele bevorzugt

► Ich gehöre zu der Kategorie Leser, die den Heftkauf von der Vollversion abhängig macht. Darum hat die neue Ausgabe mit den beiden Titeln aus der Elder-Scrolls-Reihe mich sofort angesprochen. Ich bevorzuge ältere Spielperlen in einer XP- oder Windows-7-tauglichen Version. **Jannik Nicklas**

Ich mag Adventures!

► Vielleicht bin ich befangen, da ich großer Fan von Adventures bin. Aber ich persönlich möchte gerne weiterhin Vollversionen alter und neuer Adventures auf den DVDs haben! So läuft mir manche Perle über den Weg, die mir bis dahin entgangen ist oder die ich mangels Topwertung zunächst nicht spielen wollte. **Ylva Spörle**

Werden immer schlechter

► Ich muss dem Leserbrief von Lukas Börner leider Recht geben. Nicht nur, dass die Vollversionen seit Monaten (!!!) aus der Ecke der Adventures kommen, sie werden auch qualitativ immer schlechter. Das meine ich nach euren eigenen Maßstäben, sprich der Wertung, die das Spiel damals bekam. Ihr haut dem Leser nicht nur Spiele um die Ohren, die Wertungen im 60er-Bereich erhielten, es sind manchmal sogar Spiele, die man längst kostenlos oder für eine Handvoll Euro bekommen kann. **Lara Schulze**

Wir sollten froh sein!

► Auch wenn man keine Adventures mag, sollte man nicht vergessen, dass in einer Zeitschrift, die in der XL-Ausgabe nur 6,30 Euro kostet, meist zwei Vollversionen von Spielen draufgepackt sind. Wenn man diese Spiele als Budget- oder Pyramide-Version kaufen müsste, legt man mindestens 10 Euro hin. Pro Spiel versteht sich. Wenn man dann auch noch die Arbeit für die Redaktion dahinter sieht, sollte man eigentlich froh sein, dass überhaupt Vollversionen auf einer DVD sind. Zudem wird oft vergessen,

Bitte mehr Retro-Spiele

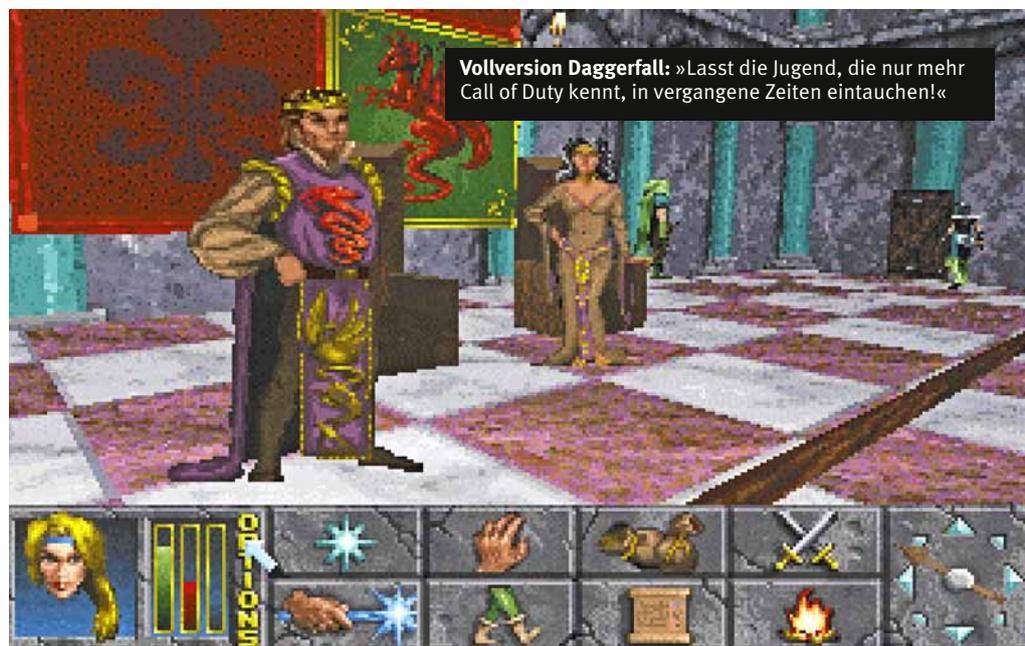
► Ich würde mir etwas anderes wünschen: mehr Retro-Spiele! Warum? Weil nicht jeder GameStar-Leser schon so lange spielt, als dass er alle Urväter heutiger Spiele kennt. Ich habe nie Dune gespielt, nie Dungeon Keeper, Maniac Mansion oder Transport Tycoon. Wie auch? Viele dieser uralten Klassiker sind älter, als ich es bin. Lasst daher die Jugend, die nur mehr Call of Duty und Co. kennt, ein wenig in vergangene Zeiten eintauchen – Arena und Daggerfall waren hier ein exzellenter Einstieg! **David Schafhauser**

◀ Das probieren wir immer wieder, aber es ist leider schwieriger, als man annehmen sollte. Für viele der alten Titel ist die Lizenzlage unklar. Selbst wenn feststeht, welche

Jagged Alliance: Back in Action

Warum muss das 3D sein?!

► Als ich den Artikel zu Jagged Alliance: Back in Action las, bekam ich schlechte Laune. Warum müssen alle Spiele eine 3D-Grafik kriegen, warum muss alles dreh- und schwenkbar sein? Es gibt einfach Bereiche,



da empfinde ich das nicht nur als unnötig, sondern als störend. Nicht nur, dass reinrassige Rundenstrategie fast verschwunden ist, man darf sich dann auch noch mit Kameraproblemen plagen. Ein neues X-Com, Heroes of Might & Magic, Baldurs Gate 2 oder Fallout mit echter 2D-Grafik wäre heute ja schon fast innovativ!

Christopher Warneke

Die Macht der Community

Es lag nicht an den Fans

► Man macht es sich zu leicht, das Scheitern von Drakensang nur an einer zu kleinen Fan-Community festzumachen. Vielmehr lag Drakensang bei Erscheinen weit unter den von Rollenspieler gewohnten Standards, die Oblivion (2006) und Gothic 3 gesetzt haben. Eine Vollversion wurde damals einfach erwartet, von der Größe der Welt, Bewegungsfreiheit oder Interaktionen mit Gruppenmitgliedern ganz zu schweigen. Drakensang ist nicht am Regelwerk gescheitert, sondern an seiner sperrigen Präsentation und den Ansprüchen der Spieler.

Manfred Fischer

Red Dead Redemption

Kommt das noch?

► Seit es vor einem Jahr für die Konsolen veröffentlicht wurde, warte ich sehnsüchtig auf eine PC-Portierung von Red Dead Redemption. Auch ihr hattet dem Spiel ja vor einigen Monaten die »Topspiel«-Kategorie eurer DVD gewidmet und eine baldige Ankündigung der Entwickler für eine PC-Version erwartet. Ist das noch realistisch?

Sebastian Kraubner

◀ Nein. Die klaren Signale für eine PC-Version, die wir damals von Rockstar bekamen, haben sich nicht bestätigt. Zwar gibt es mit Bully einen Präzedenzfall, dass Rockstar Spiele auch mit großer Verspätung noch für den PC umsetzt (damals waren es zwei Jahre). Aber wir halten die Wahrscheinlichkeit mittlerweile für sehr gering. Eine offizielle Aussage von Rockstar existiert dazu nicht.

Petra Schmitz

Multiplayer-Videos

Sehr schön gemacht

► Die Multiplayer-Videos auf eurer DVD sind wirklich top geworden, vor allem die Idee mit den vier Abschnitten an der linken Seite, sodass man immer noch sehen kann, was die anderen gerade vollbringen. Aber am besten waren bei Black Ops Fabians Reaktionen und sein Gequieke bei seinen Messer-Toden. Ich würde mich über weitere Videos dieser Art freuen!

Marcel Kreßner

Crysis 2

Mehr als erwähnenswert

► Der Multiplayer-Modus von Crysis 2 ist schnell, Spaßig, bringt einige coole Neuerungen, bedient sich aber bei Call of Duty,



Portal 2: »Durch Wheatley implementiert Valve Situationskomik, die so in Spielen absolute Mangelware ist.«

Zum Spiel Lucius, das ihr in euren News ankündigt, fehlen mir die Worte – würde ich gerne sagen. Leider stimmt das nicht. Dabei bin ich nicht sonderlich empfindlich, was Gewalt in PC-Spielen angeht. Wer hat nicht in GTA schon mal »versehentlich« ein paar Fußgänger überfahren? »Oops, mein Fehler!«

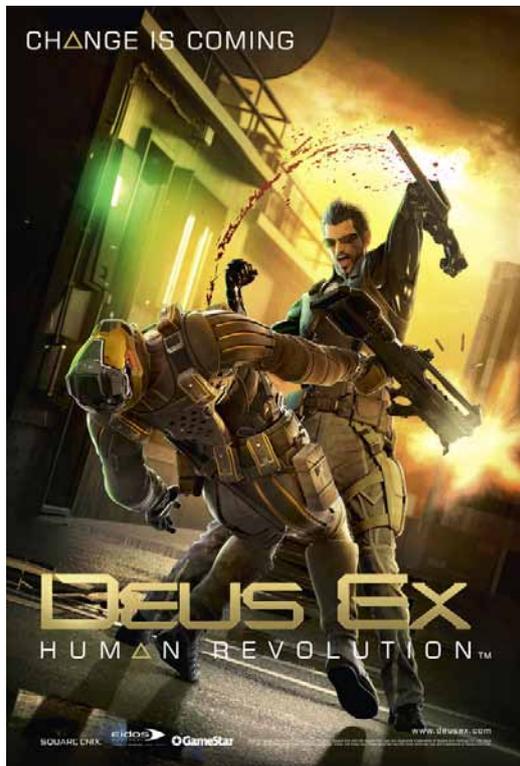
Aber hier kommt – endlich! – ein Spiel, in dem es einzig und allein um das »kreative« Töten von Menschen geht. Vorbei die Zeiten, in denen menschliche Gegner aus dem Weg geräumt werden mussten, weil sie aus irgendeinem Grund dem Ziel des Spiel(er)s im Wege standen, also das Töten lediglich ein (mehr oder weniger) notwendiges Übel war. Hier geht es gezielt zur Sache, na Gott sei Dank! Und es geht hier nicht etwa um aus irgendeinem Grunde »böse« Menschen, sondern man kann endlich seine Eltern, seine Familie und das Hauspersonal umbringen, also alles Menschen, zu denen man ein zutiefst vertrautes Verhältnis hat oder haben sollte. Und das auch noch »möglichst einfallsreich«.

Nein wie lustig, man kann das Zimmermädchen »jämmerlich« erfrieren lassen! Ach, wie gerne würde ich die (Sterbe-)Animation in einer Vorschau sehen. Bitte packt die doch auf die nächste Heft-DVD, sofern der Entwickler sie freigibt. Und erst das Metzger-in-die-laufende-Knochensäge-Schubsen, herrlich! Hoffentlich baut der Entwickler eine Quicksave-Funktion ein, sodass man direkt vor dem letzten Tastendruck speichern und die Szene gleich noch mal spielen kann. Kann man das Zimmermädchen denn eigentlich wieder auftauen, wiederbeleben und gleich noch mal umbringen? Vielleicht hat die Kühlkammer ja Eiszapfen. Man soll ja »möglichst einfallsreich« sein! Vielleicht gibt es ja auch Achievements und eine Online-Rangliste.

Doch halt, die Grafikeffekte können noch nicht mithalten? Sind die Sterbeanimationen etwa nicht flüssig genug? Zu wenig Blut? Zu schwaches Force-Feedback beim Metzgerschubsen? Zu wenig Details, wenn man die »Eifersuchtsmorde« angezettelt hat? Das wird sich sicher noch geben, es ist ja noch Zeit zum Feinschliff.

Jetzt mal ehrlich, geht's noch?! DAS ist doch genau die Art »Spiel«, auf das JEDER Computerspiele-Gegner lauert. Ich sehe Herrn Dr. Pfeiffer schon die Messer wetzen. Das Fehlen jeglicher Kritik am Spiel zeigt leider deutlich, dass der verantwortliche Redakteur vergessen zu haben scheint, dass die Printmedien in diesem Lande auch eine gewisse Verantwortung tragen sollten.

Thorsten Egold



lautet das Fazit eures Tests. Das trifft jedoch nur auf fünf der sechs Modi zu. Ganz anders spielt sich »Angriff«. Der Modus, bei dem das eine Team keine Nanosuits, aber überlegene Waffen (mit gut sichtbaren Laserpointern) einsetzt, während das andere mit Nanosuits und Pistolen unterwegs ist, hebt sich deutlich von den anderen Modi ab. Ziel des Nano-Teams ist es, in die Nähe von Computern zu gelangen, um Daten hoch zu laden (was seine Zeit braucht). Die anderen müssen dies verhindern. Hier ist Taktik, Vorsicht und Teamplay gefragt, denn man hat nur ein Leben, danach ist für den Rest der Runde Zuschauen angesagt. Das alles ist erstaunlich gut ausbalanciert und meiner Meinung nach mehr als nur eine kurze Erwähnung wert! **Felix Haas**

Poster

Schwierige Entscheidung

► Ein Poster, das auf der einen Seite mit Risen 2 und auf der anderen mit Deus Ex: Human Revolution bedruckt ist? Wie soll man sich da bitteschön entscheiden, auf welcher Seite man es aufhängt?! Aber eine Supersache, mal wieder ein Poster mit so hochkarätigen Motiven im Heft vorzufinden! Ich habe mich derweil für Risen 2 entschieden. Es macht sich gut neben meinem Risen-Poster, dessen Rückseite ein Rome-Motiv belegt – gähnn! **Marcel Lasaj**

Spielkultur

Smithsonian-Ausstellung

► Aus unerfindlichen Gründen habt ihr noch nichts über die Ausstellung »The Art of Video Games« im Smithsonian American Art Museum verlauten lassen. Die ist, wie ich finde, eine der größten Errungenschaften im Feld der Anerkennung von Videospiele als Kunstform und als wichtiges Medium.

1&1 MOBILE

1&1



TOPAKTUELLE SMARTPHONES

0,€*

NEU: LG OPTIMUS BLACK

~~499,- €~~

COMPUTERBILD ist begeistert: „Smartphone mit dem bislang hellsten Handy-Display.“ „Der Browser absolvierte alle Tests mit Bravour.“ „Erstmals Modell der Gigahertz-Klasse im Paket mit einem ... Flatrate-Tarif für 0,- €!“



*24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Einmalige Bereitstellungsgebühr 29,90 €, keine Versandkosten.

Die Ausstellung scheint als ehrliches Ziel zu haben, Videospiele als Kunst- und Ausdrucksform zu etablieren. Und mit einem Namen wie dem des Smithsonian dahinter stehen die Chancen dafür durchaus gut. Insgesamt könnte dies einer der größeren Schritte sein, Videospiele, UNSER geliebtes Hobby und Medium, als das zu etablieren, was es ist: eine Form moderner Kunst und Unterhaltung, kein unbedeutendes Nischenphänomen irgendeiner Jugendkultur.

Merlin Evers

◀ In eine ähnliche Kerbe schlägt unser Bericht über das Computerspielmuseum in Berlin in dieser Ausgabe. Dass Computerspiele durch solche Projekte zunehmend positiv in die öffentliche Wahrnehmung treten, ist ein sehr spannender Prozess, den wir weiter begleiten werden. Christian Schmidt

Morrowind

Bildhübscher Himmel

► Durch eure Hall of Fame bin ich wieder auf Morrowind aufmerksam geworden. Dafür das erste Dankeschön! Das zweite kommt hinzu, weil ihr mir Morrowind verschafft habt, als Vollversion der XL-Ausgabe 01/09. Ihr habt außerdem etwas vergessen, warum das legendär ist. Wie ich finde, ist der Soundtrack einer der besten aller Zeiten, da können einem nach langer Zeit schon



Morrowind: »Da können einem nach langer Zeit schon wieder die Tränen kommen.«

wieder die Tränen kommen. Und Morrowind ist das wirklich einzige Spiel, in dem ich mal zum Himmel geschaut habe. Der sieht bei klarer Nacht und rotem Mond fast so gut aus wie das Wasser.

Frank Witscher

»Die Redaktion«

Entschuldigt meine Zweifel!

► Unglaublich. Ich beginne die aktuelle Folge von »Die Redaktion« zu schauen und ärgere mich. Was für ein Mist! »Wer«-Witze? Wie alt ist das denn?! Aber mit jeder Dialogzeile, verschwindet meine Wut, und ich fange erst an zu kichern, dann zu lachen. Bei den Outtakes liege ich atemlos am Boden und muss mich für alle anfänglichen Zweifel

entschuldigen. Genial geschrieben, genial gesprochen. Eine der besten Folgen, die ich je gesehen habe!

Patrick Brandstätter

Das fesselt selbst mich

► Mein Mann kriegt monatlich euer Heft. Tradition ist dann: DVD in den DVD-Spieler und losgelacht. Die Redaktionsfolgen fesseln selbst mich an die Mattscheibe. Dieses Mal muss einfach ein Lob her: Wir haben Tränen gelacht!

Katharina Kurrek

Doom

Ich bin alt ...

► Ich sehe grad erschrocken die Fußzeile von Seite 90 der Ausgabe 06/2011: »Das bekannteste Shareware-Spiel ist Doom, einer der Shooter-Urväter.« Es ist soweit, Doom muss erklärt werden. Ich bin alt ...

Rene Anhuth

◀ Herr Anhuth, Sie sind tatsächlich alt. Wir aber auch. Wir sind ja froh, dass wir uns an Doom überhaupt noch erinnern. Oder an die Namen unserer Kinder. Die kleine Erklärung war deshalb eine Erinnerungstütze für uns, damit wir Dings nicht vergessen, na ... das alte Spiel.

Christian Schmidt

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 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.

Fehler!

Fehler - geheimnisvolle Zeichen einer außerirdischen Intelligenz! Vor Jahrtausenden entstanden Fehler beinahe gleichzeitig überall auf dem Globus. Selig, wer da an Zufall glauben kann! Besuchte damals eine degenerierte Spezies die Erde? Erschuf sie durch Misch-Fortpflanzung mit den hochentwickelten Menschen jene Dummköpfe, die wir heute sind? Hier kommen neue Belege, die die Wissenschaft nicht länger ignorieren kann!

Hardware: Radeon HD 6790

Im Jahr 1973 scharrte der tunesische Hobbygärtner Dirk Lubrich im Dschungel von Maaninka (Finnland) eine aztekische Stele aus dem Permafrostboden: angelaufene Kupferlinien, mürbe Kunststoff-Turbine – der Wissenschaft galt der Fund sofort als »antike Grafikkarte, vermutlich Modell Radeon 6790«. Im Studierstübchen brütet sich solche Kopfgeburt gemütlich aus, aber wer sich die Hände schmutzig macht, stößt zwangsläufig auf die Stelle im hinduistischen Weltenbuch »GameStar«, wo dessen Prophet Daniel Visariveda einen Konflikt mit den Göttern beschreibt: »Radeon HD 6970 gegen Geforce GTX 550 Ti«. Aufgepasst, liebe Sesselforscher: HD 6970! Ein so augenfälliger Zahlendreher in einer Kultschrift, und das kaum 8.000 Kilometer entfernt vom Fundort der angeblichen »Grafikkarte« – wer da nicht 1 und 1 zusammenzählt, hat Staub im Oberstübchen! Unsere hochintelligenten Vorfahren erschufen filigrane religiöse Objekte, die außerirdischen »Götter« missverstanden

sie als Gebrauchsgegenstand, sie flüsternten Visarius obendrein die falsche Typennummer ein. Der Fehler war in der Welt!

Test: Operation Flashpoint: Red River

Es liegt im ägyptischen Museum von Kairo ein halbvergilbtes Pergament, 1877 von den britischen Teebrühern Florian Lutterbach, Daniel Kürten und Werner Hahn beim Zeitvertreibs-Grabrauben entdeckt, das eine explosive Geschichte erzählt, wenn man es denn mit wachem Geist zu lesen weiß! Eine Weihepriesterin unter Pharaon Userkaf (um 2500 v. Chr.) namens Petra Simitete preist darin – Achtung, Schlüsselworte! – einen »Song« namens Bodies von der »Band« Drowning Pools, der ihr im »Film« The Fast & the Furious sehr gefallen habe. Die verknöcherten Altertumsforscher lesen das wörtlich, ihnen entgeht der übertragene Sinn: Song, Band, Film, Metaphern für Stimmen und Lichter aus dem Himmel! Es kommt noch dicker: Bodies? Bei jedem Kenner der ägyptischen Geschichte müssten sofort sämtliche Alarmglocken läuten, müsste hastig der Text des berühmten Risotto-Steins nachgeschlagen werden. Denn der schreibt den »Song« Bodies dem »Film« xXx zu! Zufall? Mitnichten, Herrschaften! Simitete irrte, sie machte einen Fehler! Sie darf deshalb als Urmutter all jener modernen Gelehrten gelten, die angesichts solcher Beweislast immer noch ignorieren, dass nur ein Eingriff von außen ein solches Kuddelmuddel angerichtet haben kann.