



# Leserbriefe

## Download-Vollversion

### Lieber bei Steam

► Ich finde eine Vollversion als Download gut. Denn so könnt ihr auch Spiele anbieten, die das normale Volumen einer DVD überschreiten, was bei Dawn of War inklusive aller Addons ja der Fall gewesen wäre. Was mir jedoch missfällt, ist der begrenzte Einlösungszeitraum des Codes und der Vertriebspartner (Gamesload). Ein Steam-Key wäre mir lieber gewesen. **Mathias Dietrich**

### Ich habe gar kein DSL!

► Da packe ich die GameStar aus und freue mich riesig über die Vollversion, weil ich mir schon überlegt hatte, Dawn of War zu kaufen und siehe da: ein Downloadcode?! Es ist ja schön und gut, dass ihr dadurch moderner werden wollt und so auf eurer DVD Speicherplatz spart. Doch erstens sehe ich nicht ein, mich bei Gamesload zu registrieren, und zweitens gibt es in Deutschland noch Millionen von Menschen, die kein DSL

besitzen. Zu denen zähle ich auch. Ich kann mir Dawn of War also gar nicht runterladen. Ich bin entsprechend schwer enttäuscht, auch wenn das Angebot sicherlich gut gemeint war. **Patrick Kaserer**

◀ Auf der XL-DVD gab es zusätzlich Deus Ex: Invisible War. Es wird zunehmend schwieriger, alle redaktionellen Inhalte wie Test- und Special-Videos («Die Redaktion» und so weiter) in angemessener Qualität sowie eine einigermaßen zeitgemäße Spiele-Vollversion auf nur eine DVD zu quetschen. Moderne Spiele sind nun mal enorm umfangreich. Wir wollen aber auf keinen Fall auf redaktionelle Inhalte verzichten. Also wird die XL-DVD zunehmend zum Träger von Zusatzangeboten werden, die darüber hinausgehen. Das bedeutet, dass die DVD eine Grundversorgung mit allem bietet, was man in dem Monat über PC-Spiele wissen muss, bei der XL-Version gibt's für den Aufpreis von 80 Cent neben weiteren redaktionellen Themen wie HD-Videos dann noch Vollversionen und Online-Rollenspiele. Übrigens: Dawn of War gab es noch nie als Beilage zu einem Magazin – weder als Vollversion auf dem Datenträger noch als Download-Code. Schon gar nicht mit allen Addons, ein wirklich starkes Paket. Auf die DSL-Versorgung in Deutschland haben wir leider keinen Einfluss. Gamesload ist übrigens ein absolut vertrauenswürdiger Partner, der zudem in Deutschland sitzt, was solche Koops erst ermöglicht. **Michael Trier**

## Grafikwertungen

### Weg damit!

► Neulich habe ich mal wieder das gute alte Starcraft 1 rausgekrant und musste

feststellen: Das macht ja tatsächlich noch Spaß, obwohl es grafisch nicht mehr besonders bombig aussieht. Das dürfte heute bei euch ja höchstens einen Punkt in der Grafikkwertung bekommen und laut der Endwertung dann entsprechend weniger Spaß machen als früher. Aber die Optik hat in meinen Augen keine Auswirkung auf den Spielspaß. Man vergleiche nur mal Titel wie Crysis 2, Portal 2 oder Monkey Island 2 SE: Das sind alles mehr oder weniger aktuelle Werke, die sich grafisch stark unterscheiden, und dennoch machen sie extrem viel Spaß. Und es gibt unzählige Facebook- oder Browsergames, die nicht hübsch sind, aber trotzdem millionenfach gespielt werden. Meine Idee wäre, die Grafikkwertung aus eurem Wertungssystem zu streichen und die Punkte auf Kategorien zu verteilen, die wirklich wichtig sind: Atmosphäre, Balance, Sound oder ähnliches. Dazu dann noch ein Plus für Spiele mit aktueller Grafik und ein Minus für schwache Optik. **Christoph Steeger**

### Ewiges Herumgenörgel

► Bei eurem Artikel zu Deus Ex: Human Revolution schwillt mir der Hals: Muss denn andauernd erwähnt werden, dass das Spiel keinen Grafik-Award bekommen wird und die »angestaubte Grafik« seine herausragende Schwäche ist? Dieses ewige Herumgenörgel über Grafik-Blabla geht mir tierisch auf den Keks! Mittlerweile müsste doch jeder wissen, dass eine perfekte Grafik noch kein gutes Spiel ausmacht. Deswegen Spiele abzuwerten ist mir schon lange ein Dorn im Auge. Titel wie das neue Deus Ex werden durch solche Previews von vornherein in ein schlechtes Licht gerückt. **Mario Seipel**

◀ Wir wissen, dass Optik nicht alles ist. Schließlich bestimmt die Grafik als nur eine von zehn Wertungskategorien die Endnote lediglich zu 10 Prozent, und Fabian schreibt in seinem Fazit nicht zufällig: »Das erste Deus Ex war auch kein Augenschmaus und für mich trotzdem ein Hit.« Dass wir Human Revolution für seine altbackene Präsentation kritisieren, hat folglich nichts mit »Herumgenörgel« zu tun, sondern mit technischem Fortschritt: Nicht nur wir, sondern auch viele Spieler erwarten, dass aktuelle Spiele technisch auf der Höhe der Zeit sind. Denn ohne Fortschritt müssten wir Human Revolution heute noch in CGA-Optik mit 16 Farben spielen. Und das kann niemand ernsthaft wollen. **Michael Graf**

## The Witcher 2

### Nichts für Linkshänder

► Bei euren Tests kann man sich eigentlich immer darauf verlassen, dass ihr alle wichtigen Punkte berücksichtigt. Umso mehr hat es mich überrascht, dass ihr in eurem



Vollversion Dawn of War: »Ich kann mir Dawn of War gar nicht runterladen, und genau deshalb kaufe ich ja euer Heft mit DVD.«



**Deus Ex: Human Revolution:**  
 »Muss denn andauernd erwähnt werden, dass das Spiel keinen Grafik-Award bekommen wird?«

**Test zu The Witcher 2 mit keinem Wort erwähnt, dass man die Tastenbelegung kaum anpassen kann. Nicht nur, dass das Spiel den Nummernblock sowie die Pfeil- und Funktionstasten nicht oder nur teilweise erkennt, viele Buchstaben sind außerdem fest mit einer Funktion verknüpft: Das Inventar liegt zum Beispiel immer auf I. Linkshändern wir mir ist es dadurch unmöglich, das Spiel ohne Zusatzprogramm mit der rechten Seite der Tastatur zu bedienen, während die Linke die Maus bedient. Dieses Bedienungsmanco hätte eine Erwähnung verdient, wenn nicht sogar einen Wertungspunkt Abzug.**

**Marcel Knecht**

◀ Dass man die Tastenbelegung nicht ändern kann, hätte ich in der Tat erwähnen müssen. Dafür ein dickes: »Pardon!« Seit den jüngsten Patches lassen sich die Tasten allerdings weitgehend frei belegen – wenn auch über die irreführende Startmenü-Option »Grafik und Sprache«. **Michael Graf**

## Kopierschutz

### Paranoide Publisher

► Ich habe The Witcher 2 ehrlich erworben und mich über die prächtige Ausstattung gefreut, nur um anschließend dem Zorn zu verfallen: Mein PC erkennt die DVD nicht. In Internetforen heißt es dann, ich solle bestimmte Software auf meinem Rechner deinstallieren. Aber warum sollte mir ein Publisher vorschreiben, welche Programme ich auf meinem eigenen Rechner nutzen darf? Daraufhin habe ich ein Image der DVD erstellt, diese »Raubkopie« geladen und siehe da: Das Ding läuft. Was will mir der Publisher damit sagen? »Hol' Dir die ge crackte Version, dann hast Du den ganzen Stress nicht!«, oder was? Kopierschutz ist eine Seuche, die die Falschen befällt und ihren Sinn verfehlt. Ich habe keine Lust mehr, Stunde um Stunde damit zu verschwenden herauszufinden, wie ich ein legal erworbenes Spiel endlich spielen kann, und würde The Witcher 2 am liebsten ins Geschäft zurücktragen. Ist es das, was diese paranoiden Publisher wollen?

**Jens Weser**

## Anno 2070

### Anno macht es richtig

► Jede Fortsetzung hat im Grunde ein Problem. Einerseits möchte der Spieler seine Abenteuer fortführen und der Publisher damit Geld verdienen. Andererseits erwarten viele Menschen mit jeder Fortsetzung Neuerungen und Veränderungen. Das hat die Konsequenz, dass sich jede Fortsetzung einer Serie mehr und mehr vom ursprünglichen Konzept entfernt. Damit verschleißt sich eine Serie automatisch. Die einstige Spiele-Ikone Lara Croft zum Beispiel hat ihre besten Tage hinter sich (wenn man vom bevorstehenden Reboot absieht), weil einerseits die Serie nichts Besonderes mehr ist und sie andererseits durch die Konsolentwicklung so verändert wurde, dass Tomb Raider mit seinem ursprünglichen Spielgefühl nichts mehr zu tun hat. Anno 2070 macht es hingegen richtig: ein bewährtes Spielgefühl mit neuem Design. Hier ist ein moderner Klassiker mit angemessenen Neuerungen in der Mache. **Stefan Klaußner**

### Frischer Wind

► Ich persönlich finde es super, dass Anno jetzt endlich mal einen Szenario-Wechsel bekommt. Klar, ihr habt recht, es ist ein Risiko, denn bislang hat Anno immer im Mittelalter beziehungsweise im Kolonialzeitalter gespielt, doch vielleicht schaffen es die Entwickler mit dem neuen Szenario neue Kunden und Käufer zu werben. Der frische Wind wird der Serie sicher gut tun. Und mit dem neuen Setting kommen ja glücklicherweise auch endlich mal neue Spielelemente hinzu wie etwa die Energieversorgung. Was ich aber sehr schade finde ist, dass die Unterschiede bei den beiden Fraktionen eher minimal ausfallen. Mir hat der Orient im Vorgänger sehr gut gefallen, da er endlich mal eine zweite, spürbar andere spielbare Fraktion bot. Nichtsdestotrotz, ich freue mich über den neuen Serienteil und seinen Sprung in die Zukunft! **Florian von Hottenrott**

### Fusion ist sauber

► Bei eurer Preview zu Anno 2070 ist mir ein Fehler der Entwickler aufgefallen, den

## Fehler!

Der Weltraum ist unendlich. Unendlich langweilig verglichen mit der Erde, auf der einfach viel mehr los ist und außerdem nicht immer Nacht. Und so wird das Hubble-Teleskop in der Erdumlaufbahn seit Neustem nicht mehr benutzt, um intelligentes Leben in den Weiten des Alls zu suchen, sondern um intelligentes Leben in den Fluren der GameStar-Redaktion zu finden. Bislang ohne Erfolg, doch das Hubble-Team gibt nicht auf.

### Test: The Witcher 2

Tom Diehl, der Leiter der Südamerika-Abteilung der Teleskop-Belegschaft, erkennt mit geschultem Blick schon aus 575 Kilometern Höhe, dass da etwas nicht stimmen kann im Test von The Witcher 2: »Ihr schreibt, Chan Chan in Kolumbien sei die größte Ruinenstadt der Welt, tatsächlich liegt Chan Chan aber in Peru. Nah dran, immerhin sind das nur 1.000 Kilometer, aber trotzdem falsch.« »Papperlapapp«, entgegnet der verantwortliche Redakteur Michael Graf, »auf meiner Karte liegen Kolumbien und Peru gerade mal einen Fingerbreit auseinander. Das ist höchstens ein guter Zentimeter!«

### Titelseite

Sebastian Klein hat allein wegen seines Namens ein Auge für Winzigkeiten: »Beim genaueren Betrachten des aktuellen Covers ist mir aufgefallen, dass auf dem vorderen Rotor des Fluggeräts zwei Minimenschen stehen. Beim Hauptartikel-Hintergrundbild sind die nicht zu sehen. War das das Layout?« »Was heißt denn da Minimenschen?!«, schimpft Chef-Layouterin Sigrun Rüb, »Ich bin immerhin 1,63 Meter groß! Und ich weiß genau, worauf ich nicht stehen: Auf Sebastian Klein!«



### Report: Im Spielemuseum

Als Weltraumforscher entsprechend geschult im Umgang mit nicht-menschlichen Lebewesen, erspät Leopold Lautenbacher sofort eine Verwechslung in der Reportage über das Spielemuseum in Berlin: »Auf dem Foto auf Seite 98 sind nicht etwa Ratchet und Clank, sondern Jak und Dexter zu sehen.« Harald Fränkel, Hobby-Fotograf und Hobby-Besserwisser, weiß es mal wieder besser: »Die sollten da oben mal ihre Teleskoplinse nachjustieren! Ich meine ja auch nicht die beiden Figuren auf der Treppe, sondern die beiden Figuren auf den beiden Figuren auf der Treppe!«



Nachdem sich der Einsatz über der Redaktion als wenig ertragreich erwiesen hat, umkreist das Hubble-Teleskop fortan die Erde auf der Suche nach FKK-Badestränden.

ich als Physikstudent nicht so stehen lassen kann. Das beste Kraftwerk der industriellen Tycoons im Spiel ist ein Fusionsreaktor, der auch hochgehen kann und dann die Umgebung verseucht, ähnlich wie jüngst das AKW in Fukushima. Fukushima ist jedoch ein Fissions- oder Spaltungsreaktor, der nach einem komplett anderen Prinzip arbeitet als ein Fusionsreaktor. Im Fissionsreaktor wird radioaktive Strahlung frei, die erhebliche Umweltschäden auslösen kann. Ein Fusionsreaktor funktioniert hingegen nach den Prinzipien unserer Sonne und erzeugt mit Wasserstoff und Deuterium oder Tritium Unmengen von Energie, deren einziges Abfallprodukt Helium ist. Der Fusionsreaktor ist derzeit noch Zukunftsmusik, stellt aber in der Theorie eine fast unerschöpfliche, »saubere« Energiequelle dar, die in Anno 2070 meiner Meinung nach besser zu den grünen Ecos passen würde. Ich wollte das nur klarstellen, weil in der aktuellen Energiedebatte schnell alle schreien: »Das funktioniert mit Atomen, das wollen wir nicht!« **Sebastian Krombach**

◀ Danke für den Hinweis, Sebastian, das haben wir natürlich schon längst gewusst, das mit dem Fiso...Fussi...Sonnenreaktor! Wir haben so ein Ding im Keller stehen, um die Redaktion mit Strom zu betreiben, und das ist wirklich eine ganz saubere Angelegenheit. Das Laufrad quietscht nur gelegentlich, wenn einer der Praktikanten nach zwölf Antriebsstunden darauf ins Straucheln kommt (und ich könnte schwören, die Burschen produzieren kein Helium, sondern Methan, so wie's da unten riecht), aber im Vergleich zum Kernkraftwerk ist das natürlich wirklich umweltfreundlich. **Fabian Siegismund**

## DLC

### Wann hört das auf?

► Diese DLC-Nummer hat ja ganz harmlos angefangen: Da gab's diese Pferderüstung für Oblivion. Okay, die habe ich mir gekauft, die hat einfach cool ausgesehen. Dann kam lauter unnützer Kram, den man sich nicht kaufen muss, und das ist ja auch okay. Irgendwann sind die Publisher dann aber auf die Idee gekommen, echte Spielinhalte als DLC-Häppchen anzubieten. Damit sparen die sich echte Addons. Firaxis etwa hat bei Civilization 5 nur eine Handvoll Zivilisationen in das Hauptprogramm genommen, der Rest kommt so nach und nach per DLC. Das gleiche jetzt bei Total War: Shogun 2. Und bei Fable 3 gibt's bei Verkaufsstart gleich drei DLCs. Da fühle ich mich betrogen! Ich möchte mir auch kein Hemd kaufen, an dem dann der dritte Knopf von oben absichtlich weggelassen wurde, damit ich mir den separat kaufen muss! **Stefan Beldovits**

◀ Die Publisher experimentieren derzeit, wie weit sie gehen können: Mit den DLC-Umfängen, den Preisen und der Geduld der Kunden. Wenn Activision allen Ernstes eine Handvoll Multiplayer-Karten für zehn Euro pro Paket verkaufen kann (und zwar in Massen), dann mag uns das dreist erscheinen, letztlich ist das aber einfach freie Markt-

## GameStar Interaktiv »Hail to the King«

In der letzten Ausgabe baten wir Sie darum, ein Artwork von Duke Nukem Forever nachzustellen. Dieser Herausforderung hat sich Thomas Becker gestellt. Und weil zwei Babes für einen richtigen Actionhelden noch viel zu wenig sind, hat sich der gute Mann gleich noch ein paar zusätzliche Mädels ins Bild geholt. Wir sind uns einig: Das kann nicht mehr getoppt werden! Vor allem, weil es in letzter Zeit immer weniger Einsendungen zu unseren Mitmachaktionen gab. Deshalb gibt's bis auf weiteres keine Interaktiv-Rubrik mehr. Es sei denn, Sie finden das total mies und protestieren auf allen Kanälen, mit allen kreativen Mitteln und überzeugen uns so vom Gegenteil. Unabhängig davon freuen wir uns natürlich weiterhin über jede witzige, absurde oder gruselige Einsendung, der wir dann hier in der Leserbrief-Rubrik huldigen können. Sie erreichen uns unter den unten angegebenen Adressen.



wirtschaft. Der Erfolg gibt den Publishern also recht. Wir als Kunden haben nur eine Möglichkeit, uns dagegen zu wehren: Dreiste DLCs nicht kaufen. Besonders nicht, wenn man dafür nur eine virtuelle Pferdedecke bekommt, Stefan! **Fabian Siegismund**

## Hacker-Angriffe

### Realitätsverlust

► Zuletzt gab es immer wieder Meldungen über Hackerangriffe. Zunächst war Sony Ziel einer Attacke, danach Nintendo und jetzt auch Bethesda. Ich beobachte das Ganze mit Sorge und bin sprachlos, dass die Community das zum Teil sogar befürwortet. Klar machen die großen Firmen auch nicht alles richtig, aber eine kriminelle Handlung bleibt kriminell, egal wie man es auch verpackt. Einigen Spielern scheint hingegen völlig der Sinn für die Realität abhanden gekommen zu sein, die rufen ja zum Teil noch zu weiteren Hacks auf! **Ronny Schiche**

◀ Manche Spieler, die sich von einem Publisher schlecht behandelt fühlen (etwa weil ihnen dessen DLC-Politik nicht gefällt), sehen in den Hacker-Angriffen so was wie »Die Rache des kleinen Mannes«. Da hört man dann tatsächlich: »Gut so! Zeigt's denen!« Was viele offensichtlich dabei übersehen, ist, was die Hacker zum Beispiel im Falle von Sonys PlayStation Network letztlich geklaut haben: Kreditkartendaten. Von den Firmenchefs? Nein, von den Kunden! Solchen Hackern zuzubeln ist ungefähr so, als würde ich dem Räuber applaudieren, der die großen, bösen Banken bloßstellen will, indem er mein Schließfach leer räumt. **Fabian Siegismund**

## Battlefield 3

### Verwirrung auf dem Schlachtfeld

► Mein Clan und ich sind riesige Fans der Battlefield-Reihe; wir fiebern alle Teil 3 entgegen und saugen jede Neuigkeit dazu auf. Und gerade das hat uns jetzt verunsichert, denn wir wissen nicht, welche Version von Battlefield 3 wir kaufen sollen: EA hat eine normale Version angekündigt, eine Vorbesteller-Edition mit dem Kartenpaket »Back to Karkand« und eine Sonderausgabe, die das »Physical Warfare Pack« enthält. Viele von uns haben mittlerweile ihre Vorbestellung wieder zurückgenommen, weil sie

fürchten, irgendwelche Inhalte zu verpassen, die im schlimmsten Fall für ein gemeinsames Battlefield-Erlebnis gebraucht werden. Ich überlege mir derzeit, fürs Erste auf Battlefield 3 zu verzichten, um dann irgendwann eine »Platinum Edition« mit allen Inhalten zu kaufen. Ich stecke jedenfalls keine 15 oder 20 Euro in DLCs, nur um ein komplettes Spiel zu bekommen. **Julian Sarikli**

◀ In Deutschland wird die Limited Edition von Battlefield 3 als reguläre Ladenversion angeboten. Die enthält »Back to Karkand« ohne Aufpreis. Darüber hinaus wird's aber noch Sonder-Editionen bei bestimmten Händlern geben. Die enthalten dann Unlocks und exklusive Items. Die Unlocks kann früher oder später jeder Spieler freischalten, die Items hingegen gibt's tatsächlich nur in den Spezialausgaben, dafür haben die dann aber kaum spielerische Bedeutung, sagt Electronic Arts. Ich denke da an exklusive Klamotten oder dergleichen. Ihr werdet in eurem Clan also in jedem Fall gemeinsam spielen können, allerdings hat Spieler »A« dann vielleicht schon früher einen Granatwerfer, während Spieler »B« ein außergewöhnliches Barrett trägt. **Fabian Siegismund**

## 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.