Leserbriefe

Battlefield 3 gegen Modern Warfare 3

Zeit für den Wechsel

▶ Als reiner Multiplayer-Spieler war ich immer ein Fan der schnellen Action von Call of Duty und vor allem von Spielarten wie »Capture the Flag« oder »Search & Destroy«. Diese Abwechslung habe ich bei Battlefield mit seinem Conquest-Modus immer vermisst. Doch Call of Duty entwickelt sich nicht mehr weiter. So motivierend die Achievements auch sein mögen, spätestens nach dem zehnten Verbindungsabbruch oder der nächsten Hackerlobby hat man einfach keine Lust mehr. Dazu kommen die unverschämt teuren Mappacks. Nun spiele ich seit einiger Zeit Battlefield: Bad Company 2 und muss feststellen: Damit habe ich ebenfalls Spaß, und das ohne die Frustmomente. Jetzt freue ich mich auf Battlefield 3, vor allem weil das nun endlich mehr Abwechslung bei den Mehrspieler-Modi bieten wird. Bei Modern Warfare 3 kann ich hingegen keine Verbesserung zu den Vorgängern erkennen. Tim Dreher

Ich spiele da nicht mit!

▶ Die Kriegsschauplätze bei Battlefield 3 jagen mir einen kalten Schauer über den Rücken. Nicht nur, weil man in einem völkerrechtswidrigen Angriffskrieg »mitspielt«, sondern weil der medial und politisch von langer Hand vorbereitete Krieg gegen den Iran ebenfalls in Hochglanz über die Monitore flimmern wird. In Battlefield 3 soll sich der Spieler mit US-Soldaten identifizieren und so deren Feindbilder und die dazugehörige Politik akzeptieren. Ob er sich darüber hinaus ein Urteil über die echte Weltlage bilden kann oder wird, halte ich für fraglich. Hier zahlen die Spieler noch freiwillig Geld dafür, sich gegen potenzielle Kriegsgräuel desensibilisieren zu lassen. Auf diesem Schlachtfeld wird man mich jedenfalls nicht mehr sehen. Sebastian Biemann

Duke Nukem Forever

Fail to the King, Baby!

▶ Damals, vor vielen Jahren, da war der Duke supercool. Fantasievolle Levels, Fäkalhumor und ein Held, der diesen Aliens zeigte, wo der Hammer hängt. 15 Jahre später hat sich der Duke eigentlich (oder leider) nicht verändert, aber wie Fabian Siegismund richtig bemerkte, wir schon. Was einstmals für reichlich Gekicher sorgte, lässt einen irgendwie schmerzlich kalt oder stößt einen regelrecht ab. Wo früher eines der innovativsten Waffenarsenale des Genres glänzte, steht heute eine 1:1-Kopie. Es gibt ja nicht einmal neue Gegner: Selbst die Alien-Königin gab es schon in ähnlicher Form, und sogar der Endboss ist der gleiche: Wie einfallslos ist das denn? Duke Nukem Forever hätte am besten nie veröffentlicht werden sollen. Dann könnten wir wenigstens sagen: »Mensch, das wäre sicher der Hammer geworden!« Das fertige (haha!) Spiel wurde offensichtlich aus Versatzstücken zusammengeschustert, um wenigstens noch irgendwie Geld aus der Marke zu holen. So bleibt mir leider nur zu sagen: Rest in Pieces, Duke! Matthias Koletzko

Tierquälerei!

▶ Ich bin enttäuscht! Maßlos enttäuscht und zornig! Was hat es mit Spaß zu tun, wie Fabian Siegismund meint, wenn der Duke eine lebende Ratte in eine Mikrowelle sperrt und das Gerät einschaltet?! Da wird ein intelligentes Tier bei lebendigem Leib gekocht! Ich dachte eigentlich, euch sei klar, dass ihr Spiele nicht nur auf technische Macken durchleuchtet, sondern auch Meinungen bildet. Und in diesem Fall vermittelt ihr, dass hier kein Tier gequält wurde, sondern dass der Duke etwas Witziges gemacht hat. Euch müssten doch die Vorurteile, mit denen die Öffentlichkeit uns Spieler beäugt, ebenfalls stören. Und dann gibt es so eine Szene in einem Spiel, die tatsächlich ge-

Battlefield 3: »Die Spieler zahlen dafür, sich gegen Kriegsgräuel desensibilisieren zu lassen«.

Duke Nukem Forever: »Da wird ein intelligentes Tier bei lebendigem Leib gekocht!«

waltverherrlichend ist, und was ist eure Reaktion? Keine Kritik, keine Gegenüberstellung unterschiedlicher Meinungen, nein: Es wird als Humor verkauft! Falko Nepolsky

◀ Nicht wir verkaufen das als Humor, die Entwickler von Duke Nukem Forever verkaufen das als Humor. Es geht in besagtem Video explizit darum, das zu zeigen, was Gearbox unter Humor versteht. Dass der nicht jedermanns Sache ist, sage ich im Video. Abgesehen davon zeigen wir auch gar nicht, was mit der Ratte letztlich passiert. Was wir hingegen sehr deutlich zeigen ist, wie der Duke unzählige Schweine- und Echsenmenschen bei lebendigem Leibe sprengt, zerstampft, einfriert oder schlicht erschießt. Das kommentieren wir mindestens ebenso flapsig, doch daran scheinst du dich nicht zu stören, obwohl diese Wesen nach deiner Definition sicherlich auch mindestens in die Kategorie »intelligente Tiere« fallen müssten. In anderen Videos, bei Modern Warfare 3 etwa, werden sogar Menschen getötet. Und auch damit hast du wohl keine Probleme. Insofern erscheint mir deine Kritik schlicht inkonsequent. Fabian Siegismund

The Witcher 2

Bosse sollte man feuern

▶ **Bosskämpfe scheinen echte Redakteurslieblinge zu sein, und das kann ich überhaupt nicht nachvollziehen. Ich liebe Herausforderungen, spiele immer auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad und bin im Match-Ranking von Multiplayer-Shootern meist unter den Top 3, aber wenn mich eins nervt, dann sind es Bosskämpfe. Erstens fühlt es sich nun mal unrealistisch an, wenn Gegner gefühlte tausend Kugeln aushalten und selbst die fünfte Granate an die Birne des Opponenten diesem nur ein müdes Lächeln ins Gesicht zaubert. Zweitens sind die Speicherpunkte meist dämlich gesetzt: Man kämpft minutenlang, stirbt dann leider in der vorletzten Sekunde und muss sich den Mist immer wieder von vorne antun und meist sogar noch die Zwischensequenz (nicht überspringbar!) zum xten mal ansehen. Da könnte ich vor Wut den Rechner aus dem Fenster werfen!**

Ein passendes Beispiel ist da The Witcher 2, der Kampf mit dem Katyrn oder Letho, die mich beinahe dazu brachten, das Spiel von der Platte zu löschen. Ich will mich beim Spielen entspannen, nicht stressen! Thomas Müller

◀ Gute Bosskämpfe zählen für die meisten zu den großen Momenten eines Spiels, zu den dramaturgischen Höhepunkten. Natürlich sind sie selten »realistisch«, aber sie setzen Akzente und bleiben in Erinnerung. Was wäre das erste Diablo ohne den Butcher, den Skelettkönig und Diablo selbst? Eine gleichförmige Monstermetzel-Tretmühle ohne Spitzen. Bosskämpfe sind das Salz in der Heldensuppe, sie sind die Prüfsteine, an denen ich mein wahres Können beweisen muss. Spaß macht das natürlich nur, wenn die Kämpfe fair und packend inszeniert sind. Sonst, und das stimmt komplett, sind sie einfach nur nervig. Michael Graf

Christian Schmidt hört auf

Lyriker

▶ **Ich hatte schon vor einer Weile in der Making Games gelesen, dass Christian Schmidt die GameStar verlässt. Das ist schade, denn sein Schreibstil und seine Art haben mir sehr gut gefallen. Darum drücke ich ihm nun die Daumen, dass er mit seinem neuen Projekt das findet, was er sucht. Er versucht sich nun nicht zufällig im schriftstellerischen Bereich? Denn gerade dort konnte ich ihn mir schon immer gut vorstellen, weil seine Art und Weise zu schreiben recht lyrisch war. Und euch wünsche ich, dass ihr trotz des Verlustes weiterhin so gut bleibt wie bisher.** Steffen Höhmann

Charakterkopf

▶ **Es ist ein Schreck, nein, sogar ein Schock. Christian Schmidt verlässt die GameStar. Seit nun mehr als sechs Jahren habe ich kaum eine Ausgabe verpasst, jeden Test, jeden Report, jeden Leserbrief gelesen. Jedes Spiel, das ich gespielt habe, hat von der Redaktion eine Wertung erhalten, die meine Meinung widerspiegelte. Dabei hat jeder Redakteur, jeder Mitarbeiter seine (journalistischen) Qualitäten unter Beweis gestellt und sich ein**

Fehler!

Brisco Trier stapft durch die staubigen Straßen, blickt sich um. GameStar Creek ist erbärmlich, ein paar windschiefe Holzhütten inmitten der texanischen Steppe, ein Sammelbecken für verlorene Seelen, die der Traum vom besseren Leben erst in den Westen gesaugt und dann ausgespuckt hat. GameStar Creek ist ein Drecksnest, aber es ist seine Stadt! Trier rückt den Sheriffstern zurecht, zieht den Pistolengürtel hoch, spuckt den Kautabak durch die Zähne. Es wird Zeit, hier für Ordnung zu sorgen, die Fehler aus der Stadt zu jagen. Wenn Sie Sheriff Trier helfen wollen, dann schicken Sie ein Telegramm an brief@gamestar.de und melden Sie weitere Fehler. Damit keiner dieser Bastarde ungestraft davon kommt.

Titelstory: Modern Warfare 3 vs. Battlefield 3
Mit klirrenden Sporen stapft Trier in den Saloon. Am Pokertisch hockt Felix Quirmbach, der Trapper, der weiß immer was. Trier packt ihn am Kojotenfell-Kragen: »Wo sind die Fehler?« Quirmbach schiebt die Zigarre in den Mundwinkel und knurrt: »In der Battlefield-3-Titelstory erwähnt eine Unterzeile einen ›Marcus‹ Söderlund, im Text geht's aber um ›Patrick‹ Söderlund.« Daran kann nur einer schuld sein: Kansas Graf, ein Passfälscher aus, genau: Idaho! Und der sitzt gleich hier, an der Bar! Trier tippt ihm auf die Schulter, Graf dreht sich um und – zack! Trier schlägt Graf, Graf schlägt wen anders, irgendwer anders kracht in den Pokertisch, und schon prügelt sich jeder mit jedem, unterlegt von flotter Klaviermusik. Als sich der Staub legt, rappelt sich Trier hoch und schüttelt den benommenen Fälscher: »Sag es!« »Er heißt Patrick«, keucht Graf, um dann bewusstlos zu Boden zu sinken.

Hardware: Die Zukunft der Unreal Engine
Als Trier aus dem Saloon tritt, wirft sich ihm ein Mann in den Weg: » Sheriff, ich brauche Hilfe!« Sein Name, sagt der Fremde, sei Dominik Mönks, mit seiner Frau und den zwölf Kindern habe er eine Rübenfarm drüben bei der Geierschlucht betrieben – bis das Unglück hereinbrach. »Im Artikel zur Unreal Engine 3« stottert Mönks, »sind die Bilder von Unreal 2 und Unreal Tournament 2003 vertauscht.« Trier grübelt noch, wer hinter dieser Barbarei stecken könnte. Die Sioux? Die Gebrüder McSchuft? Da erklingt ein Schrei: »Hey, Sheriff!« Trier wirbelt herum. Auf der Straße steht Hendrik »The Kid« Whynes, der schnellste Pistolero westlich von Offenbach. »Oh ja, ich war's!«, ruft der Revolverheld und fingert an seinem Holster: »Und ich werd's wieder tun!« Schaulustige sammeln sich am Straßenrand, Frauen ziehen ihre Kinder beiseite. Trier erwidert fest den Blick des Herausforderers, öffnet sein Holster und raunt: »Wohl kaum.« – »Ach ja, warum nicht?« – »Weil um 12 Uhr mittags die Postkutsche um diese Ecke biegt.« – »Na und?« – »Es ist 12 Uhr mittags.« Whynes kann nur überrascht aufstöhnen, bevor ihn der Vierspänner in den Staub walzt. Er war schnell, aber auch dumm wie Brot. »Spiel mir das Lied vom Brot«, schmunzelt Brisco Trier und rückt seinen Pistolengürtel zurecht. Jetzt nichts wie nach Hause, Red Dead Redemption auf dem PC spielen. Ah, verdammt.

Christian Schmidt geht: »Alles Gute und vielleicht bis bald!«.

eigenes Profil, einen eigenen Charakter erarbeitet. Eben dieser Charakter wird es sein, der mir unersetzbar fehlen wird. Die kompetenten Tests, der feine Humor in den Moderationen, die intelligenten Magazinbeiträge, der neugierige Blick über den Tellerrand (Minecraft!). Ja, die GameStar ist in guten Händen und wird weiterhin das beste deutsche Spielemagazin sein, aber ohne dich, lieber Christian, nicht mehr dasselbe. Lass von dir hören und schreib weiter! Ben Kreschel

Urgestein

▶ Seit etwas mehr als zehn Jahren bin ich nun treuer Abonnent der GameStar. Folglich habe ich schon viele gute Redakteure kommen und leider auch wieder gehen sehen. Dass nun auch du gehst, Christian, trifft mich hart. Deine Art der Spielekritik hat mir immer besonders gut gefallen. Äußerst sachlich und fundiert, aber dennoch mit eigener Meinung, eigenem Charme und Witz. Ich denke da etwa an dein Video zum Remake von Sid Meier's Pirates. Dennoch verstehe ich deinen Wunsch, etwas Neues zu probieren, und wünsche dir dabei nur das Beste! Und wer weiß, vielleicht plagt dich ja in ein paar Jahren das Heimweh und man sieht sich im Video zu Command & Conquer: Kane's Grandson's Revenge wieder. Alles Gute und vielleicht bis bald! Stephan Dombrowsky

GameStar auf iPad und iPhone

Perfekt für Österreich

▶ Dass ich die aktuelle GameStar ab jetzt direkt auf dem iPad kaufen und lesen kann, finde ich einfach großartig: keine Stapel alter Magazine mehr, sondern gesammelt und übersichtlich am iPad. Und noch dazu ist es um einiges billiger als der normale Kaufpreis bei uns in Österreich. Von mir also ein großes Lob für die Umsetzung! Markus Thalhammer

Videoprobleme

▶ Ich habe im Frühjahr ein GameStar-Abo fürs iPad abgeschlossen. Ich war zunächst sehr erfreut, von der anfänglichen Euphorie ist jedoch kaum noch etwas übrig geblieben. Das Schlimmste ist dabei das Fehlen von Videos. Es ist wirklich ein Glücksspiel, ob alle Videos vorhanden sind beziehungsweise verlinkt wurden. Schaut da denn keiner noch mal drüber, bevor die Ausgabe veröffentlicht wird? Zumal viele Videos und in dem Fall auch die Redaktionsfolge auf der Titelseite verlinkt werden. Das sollte doch wirklich ins Auge fallen. Marvin Gräfe

◀ Du hast recht, vor allem bei der Integration von Videos ist bei unserer iPad-App noch Luft nach oben. Das Problem der verschwundenen Videos (gerade in der letzten Ausgabe) ist uns bekannt, wir suchen gemeinsam mit dem Entwickler der App nach einer Lösung. Parallel zu dieser Fehlersuche schauen wir uns übrigens auch andere Software-Lösungen an, um unser Heft auf Tablets zu bringen. Schließlich gibt es nicht nur das iPad, mit den kommenden Android-Geräten sind spannende Alternativen zum Apple-Gerät am Start. Markus Schwerdtel

GameStar Interaktiv

Ich war Monster töten!

▶ Es macht mich traurig, dass ihr mit GameStar Interaktiv aufhören wollt. Das war immer das Erste, was ich mir angesehen habe, wenn ich die neuste Ausgabe in den Händen hatte. Nun gut, ich war wohl in den letzten Monaten zu sehr damit beschäftigt, das Böse in der virtuellen Welt zu bekämpfen, habe deshalb weniger gezeichnet und darum nichts zu eurer Rubrik beigetragen. Vielleicht ging es ja anderen Lesern auch so? Ragnar Merle

»Ragnar, Du hast die Welt gerettet! Was willst Du jetzt tun?« – »GameStar lesen!«

Mal wieder: Kopierschutz

Die Preise sind schuld!

Publisher pumpen massenweise Geld in die Entwicklung eines »ultimativen« Schutzes, nur um ihn dann zwölf Stunden nach Veröffentlichung geknackt zu sehen. Ein gutes Beispiel ist da Patapon 3, ein Rhythmusspiel für die PSP. Der Publisher hat das Spiel einen Monat verschoben, um derweil einen eigenen Kopierschutz zu entwickeln. Sechseinhalb Stunden nach Release war das Spiel im Netz zu finden! Na, das hat sich ja gelohnt! Die Publisher sollten sich lieber fragen, warum viele Spieler überhaupt auf Raubkopien ausweichen. Daran sind sicherlich nicht nur Breitband-Anschlüsse Schuld. Die Kosten für die Kopierschutz-Entwicklung treiben die Spielpreise zusätzlich nach oben, und bei einem Solospiel, das sechs bis acht Sunden dauert und 50 Euro kosten soll, sehe ich kein ausgeglichenes Preis-Leistungsverhältnis. Johannes Dittberner

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.