



Star Wars: The Old Republic Enttäuschende Raumschlachten

► Ich bin nicht darüber enttäuscht, dass Electronic Arts ein Online-Rollenspiel zu Star Wars herausbringt, auch wenn ich es befremdlich finde, dass da jeder gleich mit einem Lichtschwert rumlaufen kann, und dass Figuren, die in Filmen und Trailern als bloßes »Lichtschwert-Futter für Sith-Lords« dargestellt werden, diesen ebenbürtig sein sollen. Was mich aber maßlos enttäuscht, ist, dass den Entwicklern im Bereich der Raumschlachten die Ideen ausgegangen sind. Meine Joysticks, die ich damals für Tie Fighter und X-Wing Alliance erstanden hatte, dürfen weiter in der Ecke verstauben.

Benny Harder

Leserbriefe

◀ Ha, das spricht mir aus der Seele! In The Old Republic wären »richtige« Weltraum-Schlachten vielleicht zu viel des Guten, das Spiel dürfte so schon umfangreich genug werden. Ein Remake von X-Wing oder (noch besser!) Tie Fighter wäre aber absolut, absolut begrüßenswert.

Michael Graf

Battlefield 3 Verwaschene USA-Kritik

► Dies ist eine Antwort auf den Leserbrief von Sebastian Biemann, der unter der Überschrift »Ich spiele da nicht mit!« abgedruckt wurde. In der Geschichte der Ego-Shooter ist es in der westlichen Heimsphäre Usus, dass sich der Spieler hauptsächlich mit US-Soldaten identifiziert, die selbstredend alleamt Helden sind. Medal of Honor, Call of Duty und viele andere Genre-Vertreter erzählen ihre Geschichte mit besonderem Augenmerk auf die Sympathie unserer Freunde mit der Sternenflagge. Dabei wird auch das Feindbild der US-Soldaten propagiert. In Zweiter-Weltkriegs-Shootern die Deutschen und Russen. In den Vietnam-Shootern die Vietcong (und Russen). In der Jetzt-Zeit der nahe und mittlere Osten (und Russen). Battlefield 3 wird hier wohl keine Ausnahme bilden, dafür sind die Grenzen des Genres und die Erwartungen der Spieler zu rigide. Ich möchte deutlich sagen, dass ich es nicht ausschließe, dass Ideologien in einem Spiel gezielt transportiert wer-

den können, wie etwa America's Army zeigt, aber: Ich traue es dem Spieler aber durchaus zu, sich über den Bildschirmrand hinaus über aktuelle Gegebenheiten zu informieren und Medieninhalte kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren.

Daher finde ich es mutig von Dice, sich einer aktuellen, politisch schwierigen Lage anzunehmen. Zumal ich es den Entwicklern durchaus zutraue, dass sie einen Clou einbauen, der das Handeln der US-Soldaten hinterfragt. Oder man nimmt im Spiel tatsächlich eine andere Sichtweise ein. Das mag zwar unwahrscheinlich sein, liegt aber im Bereich des Möglichen.

Ob und wie Ego-Shooter desensibilisieren, ist eine ganz andere, noch nicht abschließend geklärte Frage, die Sie aber nicht stellen. Vielmehr halte ich Ihre Kritik für ein verwaschenes politisches Statement gegen die USA. Ich finde es gut, dass Sie Ihre kritischen Ansichten und Reflexionen öffentlich teilen, aber dass Sie sich ausschließlich gegen ein Ziel richten und nur dieses anprangern, ist ungenügend.

Immerhin bezichtigen Sie sowohl EA als auch Dice, Handlanger der US-Regierung zu sein, die sich mit Battlefield 3 die Sympathie der Spieler für ihren »medial und politisch von langer Hand geplanten Krieg gegen den Iran« sichern will. Gleiches könnte man aber auch Infinity Ward und Activision Blizzard in Modern Warfare vorwerfen. Auf diese allgemeine Problematik gehen Sie nicht ein.



Star Wars: The Old Republic:
»Meine Joysticks dürfen weiter
in der Ecke verstauben.«

Battlefield 3: »Ich traue es Dice durchaus zu, dass sie einen Clou einbauen, der das Handeln der US-Soldaten hinterfragt.«



Schade. Daher sollten Sie künftig allen Schlachtfeldern fern bleiben. **Roman Rasper**

Attentat in Norwegen Wieder die »Killerspiele«?

► Die Tragödie in Norwegen hat die Welt erschüttert, die Medien sind voll mit Berichterstattung über dieses grausame Ereignis. Leider musste ich feststellen, dass aus diversen Mündern wieder die Schuld auf Computerspiele geschoben wird. Ich ertrage diese pseudokausalen Verknüpfungen nicht mehr, die von Menschen hergestellt werden, die von dieser Materie schlicht keine Ahnung haben. Der Auslöser meines Ärgers ist ein Beitrag auf Tagesschau.de, wo ein »Experte« zu Wort kommt, der behauptet, Computerspiele hätten zur Radikalisierung des Täters geführt. Wie absurd ist das? Ein eindeutig politisch motivierter Anschlag, und die Leute schreien, Computerspiele seien schuld? **Mazdak Madani**

◀ So einfach ist es diesmal nicht. Der Täter hat ein Manifest verfasst, in dem er seine Vorbereitung auf das Massaker detailliert beschreibt. Call of Duty: Modern Warfare erwähnt er darin ausdrücklich als Trainingsprogramm für den Umgang mit Sturmgewehren. Das wurde von einigen Medien aufgegriffen, aber nicht ausgewalzt, auch aus der deutschen Politik gab es keine Verbotsforderungen. Der Beißreflex ist (bislang) ausgeblieben. Ob das daran liegt, dass die Tragödie in einem anderen Land stattgefunden hat, oder daran, dass die unselige »Killerspiele«-Debatte endlich abgeflaut ist, bleibt abzuwarten. **Michael Trier**

Online-Aktivierungen Vorab-Infos zu Patches

► Ich finde es sehr lobenswert, dass ihr bei Tests auf Online-Aktivierungen, Steam-Pflicht und so weiter eingeht. Für mich ist eine Online-Aktivierung oder sogar ein Online-Zwang ein echter Frust, besonders da ich vorwiegend Fortsetzungen alter Serienspiele. Ein aktuelles Beispiel ist Deus Ex Human: Revolution: In eurer Ausgabe 09/2011 habt ihr im Vorab-Test schon auf die Steam-Pflicht hingewiesen. Als Ergänzung wäre es

schön, wenn ihr künftig bei allen Titeln, die einer Online-Plattform (Steam, Games for Windows Live, etc.) verwenden, recherchieren könntet, wie lange der Support aufrecht erhalten wird, und ob der Hersteller einen Patch plant, der die Aktivierungspflicht entfernt. **Benny Donat**

◀ Das ist an sich eine gute Idee, allerdings wissen die meisten Hersteller zum Testzeitpunkt noch nicht, ob es irgendwann einen Patch geben wird, der die Aktivierung entfernt. So etwas entscheiden sie meist erst Jahre nach dem ersten Verkaufsstart. Dann berichten wir auch darüber. **Michael Graf**

Wahl ohne Qual Jade Empire als Vorbild

► Erstmal danke für den interessanten Artikel von Dennis Kogel in der letzten Ausgabe! Bei jeder Leserumfrage schreibe ich in das Kästchen »Was wollt Ihr in Zukunft lesen?« die Antwort: »Artikel über Spielmechanik«, und genau sowas habe ich mir darunter vorgestellt. Weiter so! Eine der Hauptaussagen von Dennis ist, dass Entscheidungen in Spielen keine offensichtlich »richtige« oder »falsche« Antwort bieten sollten, sonst fällt die Entscheidung zu leicht. Das sehe ich auch so, und ich will auf ein tolles Rollenspiel von Bioware hinweisen, das in diesem Punkt wirklich sehr gelungen ist: Jade Empire. Die beiden Richtungen, für die der Spieler sich in Jade Empire entscheiden kann, sind A) der »Weg der offenen Hand« und B) der »Weg der geschlossenen Faust«. Anhänger beider Philosophien wollen eine bessere Welt, aber haben unterschiedliche Herangehensweisen. Anhänger von A) sagen: »Hilf dem armen Bauern und gib ihm Fisch, damit er nicht hungert«. Anhänger von B) sagen: »Wenn du ihm die direkte Hilfe verweigert, wird er stärker, weil er sich dann selbst helfen muss«. Man kann beiden Seiten etwas abgewinnen, finde ich. Keine macht einen zum »Engel« oder zum »Teufel«. Stattdessen muss man sich Gedanken über die Welt und über Gerechtigkeit machen, sich eingehender mit der vom Spiel präsentierten Situation beschäftigen. Und dann letztlich seine eigene Philosophie in die Entschei-

Fehler!

Die folgenden Texte stammen aus dem Tagebuch eines Forschers, das in Grönland gefunden wurde. 200 Jahre lang hatte das Büchlein unter einer Eisschicht gelegen, nun haben es Klimawandel und Gletscherschmelze freigelegt. Der Blick hinein offenbart vor allem eines: Fehler! Sollten auch Sie welche finden (zum Beispiel in diesem Heft), dann schreiben Sie's an brief@gamestar.de – im Dienste der Wissenschaft!

3. September 1811. Erster Tag der Expedition. Das Walfangschiff hat uns heute Morgen in Godthåb abgesetzt. Die Gruppe ist guter Laune. Wir brechen morgen mit den Hundeschlitten in die Richtung auf, in die wir den geografischen Fehlerpol vermuten. Wir werden die Ersten sein, die ihn erreichen. Die Krönung meiner Forscherkarriere.

8. September 1811. Sechster Tag der Expedition. Einer der Hundeschlitten ist verunglückt. Tom Loske, ein Trageknecht, hat sich das Bein gebrochen, redet im Fieber. Sagt, in GameStar 09/2011 sei auf Seite 132 eine VGA-Buchse abgebildet, dabei handelt sich um einen seriellen Port. Müssen Loske im Schnee zurücklassen, kein Platz auf den restlichen Schlitten. Werden ihn auf dem Rückweg wieder abholen. Kälte konserviert.

11. September 1811. Neunter Tag der Expedition. Streit im Lager. Forscherkollege Trier behauptet, Hundetreiberin Sigrun habe auf dem DVD-Coverpack den Spieletitel neben dem Installationscode verwechselt, »Universe at War« statt »Titan Quest«. Vorwurf wohl berechtigt. Im Handgemenge stürzen beide in eine Eisspalte. Rettungsversuche vergebens, weil von vorneherein abgeblasen. Keine Zeit, müssen weiter.

14. September 1811. 12. Tag der Expedition. Sind im Schneesturm um mehrere Hundert Meilen von der geplanten Route abgewichen. Vorräte gehen zur Neige. Matschijewsky, der Koch, will gute Laune verbreiten. Witzelt, im »End of Nations«-Artikel sei auf Seite 46 ein Bild zu sehen, auf dem ein Titan-Panzer »rollt«. Dabei sieht man, dass die Ketten des Vehikels gebrochen sind. Niemand hat gelacht. Haben Matschijewsky gegessen.

17. September 1811. 15. Tag der Expedition Kalt, so kalt. Wärme mich an den Überresten von Martin Deppe. Hat im Hungerwahn einen Eisbär für seine Frau gehalten und herzlich umarmt. Hat außerdem im »Panzer Corps«-Test auf Seite 76 behauptet, die Weltkriegs-Kanone »Gustav« sei ein Eisenbahngeschütz gewesen. Beides populäre Irrtümer. »Gustav« war ein Sondergeschütz, das auf Schienen nicht mobil eingesetzt werden konnte. Eisbären sind tödlich.

21. (?) September 1811. Das ist das Ende. Kameraden erfroren, Hunde abgehauen. Ich bin der letzte Überlebende. Musste zu Fuß weiter, Kräfte schwinden. Aber ich habe ihn erreicht, den geografischen Fehlerpol. Nur ... jemand war vor mir hier, im Schnee steckt eine GameStar-Flagge. Verdammte, hätte ich mir denken könne. Wenn sich jemand mit Fehlern auskennt, dann dieser Haufen. Möge ihnen die Nachwelt verzeihen.



Just stand aside. My quarrel is with Gao, not you men.
You'd need a lot more men to even break my stride.
[Intimidation] If you dogs turn tail, I might not bother to chase you down.

Jade Empire: »Man muss sich Gedanken über die Welt und über Gerechtigkeit machen.«

dung einfließen lassen. Ähnlich wie es Dennis ging, als er sich beim Witcher entscheiden musste, wie Geralt seine beziehungstechnische Zukunft gestalten soll. Das ist gutes Spieldesign! **Mathias Gidda**

Widersprüchlicher Report

► Man kann Bioshock und Starcraft 2 nicht pauschal kritisieren und The Witcher loben, denn bei der Frauenentscheidung von The Witcher geht es nicht um Moral oder Gewissen, sondern lediglich um persönliche Vorlieben. Im Gegenzug haben die Entscheidungen bei Bioshock und Starcraft 2 viel mehr mit Gewissen und Moral zu tun. Die Entscheidungen haben Konsequenzen, und auch wenn diese nicht ganz so spektakulär daherkommen, sind sie dennoch nicht unbedeutend. Wer etwa die Little Sister in Bioshock leben lässt, bekommt weniger Adam und dadurch weniger Upgrades. Als moralisch integerer Charakter hat man also einen spielerischen Nachteil – aber will man deswegen ein skrupelloser Bruto sein? Ich für meinen Teil schätze alle genannten Entscheidungen gleich, wobei ein Vergleich aufgrund der Unterschiede und der Situationen schwer möglich ist. Aber wie so oft ist auch Entscheidungsfreiheit im Spiel nur eine Zutat von vielen. **Jens Weser**

Koop-Modus Nerviger Doppelkauf

► Warum muss ich mir ein Spiel zweimal kaufen, nur weil ich es im Koop-Modus spielen möchte? Ich besitze einen High-End-Computer und eine Playstation 3. Das beste Beispiel ist Resident Evil 5: Während ich dieses sehr gute Spiel auf meinem PC nur online im Koop-Modus spielen darf, bietet meine Playstation 3 eine Splitscreen-Variante. Warum darf ich also mit geringerer Auflösung und ohne Kantenglättung an einer Konsole gemeinsam mit Freunden spielen, auf dem Rechner aber nicht? Es ist doch technisch machbar, diesen Splitscreen auf den PC zu übertragen. Da stellt sich mir die Frage, warum die veraltete Konsolentechnik mehr Vorzüge bietet als ein modernes PC-System. Meiner Meinung nach ist das eine klare und gewollte Benachteiligung für Computerspieler. **Marcus Keller**

◀ Computer haben im Regelfall einen großen Nachteil. Beziehungsweise einen klei-

nen, nämlich ihre kleinen Bildschirme. Auf flächigen HD-Fernsehern lassen sich Splitscreen-Modi einfach besser darstellen. Deshalb verzichten die meisten Hersteller darauf, die Splitscreen-Variante auf den PC zu übertragen. Was sagen andere Leser dazu? Fehlt Ihnen der Splitscreen? Schreiben Sie's uns! **Fabian Siegmund**

Schwierige Spiele Frust-Report

► Was haltet ihr davon, in einer der nächsten Ausgaben einen Bericht über frustrierende und unfaire Stellen in Videospiele zu schreiben? Ich komme darauf, weil ich gerade das erste The Witcher spiele und mich der Kampf gegen die »Bestie« am Ende des ersten Kapitels sehr frustriert. Mittlerweile bin ich so genervt, dass ich ernsthaft überlege, das Spiel von meiner Festplatte zu verbannen. Balance in Spielen ist immer ein wichtiges Thema! Man will das Gefühl einer Herausforderung, doch die Schmerztoleranz jedes Spielers ist unterschiedlich. Manche kämpfen sich um beinahe jeden Preis verbissen zum Ende, auch wenn das bedeutet, eine schwere Passage viele, viele Male wiederholen zu müssen. Andere geben bereits nach dem dritten Versuch verzweifelt auf. Wichtig ist, dass jede Herausforderung stets zu schaffen sein sollte. Ein spannendes Thema, dass sich gut als Bericht machen würde! **Mark Stephanides**

◀ Schöne Idee! Wobei frustig schwere Stellen für manche Spieler sogar zur Motivation beitragen, siehe Super Meat Boy – da muss ich den Aufbau der Levels regelrecht auswendig lernen, um eine Chance zu haben.

Daniel Matschijewsky

Polizei Genialer Test

► Hallo Herr Klix, ich wollte mich bedanken. Für Ihren Testbericht über Polizei. Es ist der witzigste GameStar-Test seit langem, was zugegebenermaßen auch am Spiel liegt. Allerdings hätte man daraus irgendeinen öden Test machen, die Probleme auf-



Polizei: »Ich habe den Artikel gleich zweimal gelesen, um sicher zu gehen, dass es keine Ente ist.«

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-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 »Tachtelmechtel« 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.

zeigen und wie gewohnt bewerten können. Aber durch das Absurditäten-Kabinett oder die Schilderung, wie ein Unfallopfer »geborgen« wird, wird der Test genial.

Linus Engelhardt

Strapazierte Lachmuskeln

► Seit 2000 bin ich nun Stammleser eures Heftes und habe es nie gewagt einen Leserbrief an euch zu richten. Doch da war er, der Artikel über die Polizei. Zwei Seiten Papier wurden dafür geopfert und etliche Lachmuskeln strapaziert, aber es hat sich gelohnt. Ich habe den Artikel gleich zweimal gelesen, um sicher zu gehen, dass es keine Ente ist. Das dazugehörige Video wurde auch gleich mehrmals geguckt. Also Danke für den Artikel und das Video.

Michael Wolschütz

◀ Danke für das Lob! Und keine Angst: Der nächste »witzige« Simulator kommt bestimmt. Wobei, vielleicht sollte uns das doch eher Angst machen ... **Sebastian Klix**