



Battlefield 3 Hört auf zu flennen!

► Wenn's nicht so traurig wäre, dann würde ich mittlerweile vor Lachen auf dem Boden liegen. Ich habe gerade die diversen Protestnoten in Form von Leserbriefen, Forenbeiträgen und so weiter zu den Origin-Nutzungsbedingungen gelesen. Tja, und dann schaut man sich die aktuellen Verkaufscharts an, und siehe da: Battlefield 3 auf Platz 1. Spannend. Ernsthaft: Die Proteste in allen Ehren, aber solange die Leute die einfache Formel »viel Umsatz = erfolgreich; wenig Umsatz = nicht erfolgreich« nicht in ihrem Kaufverhalten berücksichtigen, wird sich in dieser Industrie nichts ändern. Wenn die Leute den Kram kaufen, interessiert die Firmenchefs das Gequake in irgendwelchen Leserforen nicht. Erinnert sich noch irgendjemand an das Gemeale und die Diskussion wegen Modern Warfare 2? Am ersten Tag sind davon weltweit circa 7 Millionen Kopien über den Ladentisch gegangen. Mensch, da wird sich der CEO von Activision ja so richtig über die Forenkritik geärgert haben, was? Und bei Battlefield 3 sieht's jetzt nicht anders aus. Die Firmen werden immer alles machen, was technisch möglich ist und von den Käu-



Leserbriefe

fern akzeptiert wird. Auf Recht und Gesetz zu hoffen, kann man sich sparen. Es gibt nur eine Lösung: nicht kaufen, nicht spielen, sondern komplett ignorieren. Auch wenn's schmerzt. Auch wenn man dann der einzige Idiot inmitten seiner Kumpels ist, der es nicht hat. Ich bin selbst seit Ewigkeiten in Battlefield 2 unterwegs und wäre liebend gerne bei Teil 3 eingestiegen, aber nein. Da das aber wie üblich wohl nur wenige durchhalten: Viel Spaß in der Zukunft, in der man sich mit seinem genetischen Fingerabdruck gegenüber dem Hersteller authentifizieren muss und die Session per Webcam aufgezeichnet wird, damit einem der Hersteller dann hinterher mit dem (mittlerweile per Gesetz legalisierten) privaten Sicherheitsdienst die Tür eintreten kann, weil man sich im Teamspeak abfällig gegenüber der neuesten Kopierschutzversion geäußert hat oder provozierende Gesten bei der Einblendung des Herstellerlogos gemacht hat.

Clemens Birke

Schlechter Start

► Mit Battlefield 3 ist ein weiteres Spiel auf den Markt gekommen, das die Leute mitunter zur Weißglut treibt. Seit dem Release häufen sich die technischen Probleme, mit denen auch ich anfangs zu kämpfen hatte. Bugs am Tag der Veröffentlichung sind ja fast schon normal, aber ich habe das Gefühl, dass EA das Spiel nur deshalb am 27. Oktober herausgebracht hat, um möglichst viele Call-of-Duty-Fans anzulocken, die da noch auf Modern Warfare 3 warten mussten. Wenn ich so drüber nachdenke, bin ich in letzter Zeit nur noch von Spielen enttäuscht worden: Stronghold 3, Rage, Fallout: New Vegas, Fifa 12 – was ist da los mit den Entwicklern? Warum zahle ich Vollpreis für Spiele, die noch gar nicht fertig sind? Anonym

◀ Tatsächlich richten Publisher ihre Veröffentlichungstermine nicht nur danach, wann ein Spiel fertig ist, sondern auch nach der Marktlage und den Finanzplänen. Die Entwickler müssen da regelmäßig zurückstecken und sehenden Auges fehlerhafte Spiele in die Regale bringen. Und so hat es ja auch für Battlefield 3 gleich am ersten Tag einen Patch gegeben. Sie haben sicherlich richtig erkannt, dass es EA darum ging, vor Modern Warfare 3 an den Start zu gehen, sonst hätte man das Update mit einer gewissen Verzögerung noch in die Verkaufsversion integrieren können. Allerdings treten bei Blockbustern wie Battlefield 3 immer gefühlt mehr Bugs auf als bei anderen Spielen: Je größer die Spielerzahl, desto mehr Fehler werden bekannt. Das muss dann aber nicht repräsentativ sein. Ich hatte in bislang gut 70 Spielstunden keinen einzigen Bug. Mir erscheint Battlefield 3 damit sogar überraschend bugfrei.

Fabian Siegmund

Moderne Spiele Zu alt für den Mist?

► Nun ist es endgültig soweit. Ich gebe das Spielen auf. Zumindest so, wie ich es vor einigen Jahren noch tat. Voller Freude denke ich noch an innovative Spiele zurück wie Dungeon Keeper, Diablo 2 oder etwa Transport Tycoon. Damals waren Spiele noch interessant, weil sie ein aufwändiges Setting zu bieten hatten, dahinter lag eine komplexe Spielmechanik, und ich bin mir fast sicher, dass niemand behaupten wird, dass er Diablo 2 wegen seiner »opulenten Grafikpracht« gespielt hat. Ich bin inzwischen 31 Jahre, spiele seit meinem 15. Lebensjahr und die Entwicklung des Marktes, der Branche und vor allem der Publisher entsetzt mich. Es ist unglaublich, wie dreist die großen Firmen mit den Rechten ihrer Kunden umgehen. Fehlt nur noch, dass Electronic Arts, Ubisoft und wie sie alle heißen den Storymodus ihrer Spiele mit laufenden Kosten belegen. Dann kann ich nämlich auch gleich wieder in eine Spielhalle gehen und Geld in einen Automaten werfen. Da lese ich lieber ein gutes Buch. Das ist wenigstens gleich von Anfang an vollständig, kostet mich nichts extra, und ich kann es lesen, wann ich will und muss nicht mal beim Verlag anfragen, ob ich es jemandem borgen darf.

Wilhelm Portschy

Schreibkonventionen Fuß, nicht Fuss!

► »Das steht da doch nicht wirklich«, ging mir durch den Kopf, als ich auf Seite 100 die Schlagzeile zum »Fussball-Manager« las. Ein Blick auf die Abbildung der Spielepackung verschaffte mir rasch Klarheit: FUSSBALL-MANAGER war hier in kapitalen Lettern zu lesen. Klar. Schreibt man alles groß, muss da ja auch FUSSBALL stehen, weil es das ß nur als Kleinbuchstaben gibt. EA zieht sich geschickt aus der Affäre, der Publisher schreibt den Titel stets als Eigenname groß. Wenn man nun aber den Namen in Kleinbuchstaben schreibt, dann doch bitte mit ß, sonst schmerzt das wirklich in den Augen – gerade in der Titelzeile!

Leon Schmitz

◀ Sie haben natürlich recht. Wäre Heiko Klinge, der Gegenleser des Tests, heute hier, würde er wahrscheinlich herumstammeln, dass es zumindest in der Schweiz ja schon lange gar kein ß mehr gäbe und der Artikel zumindest bei unseren dortigen Lesern absolut fehlerfrei sei. Und dass »FIFA Fussball-Weltmeisterschaft« offiziell tatsächlich genau so geschrieben würde, weil die FIFA ihren Hauptsitz nunmal in Zürich hat. Und dass er beim Korrigieren des Artikels vielleicht gerade in der Schweiz war und sich deshalb angepasst hat. Aber Heiko ist nicht



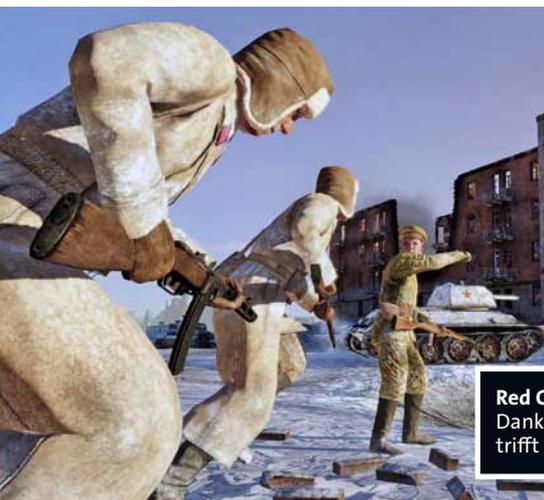
FUSSBALL MANAGER 12

Fussball-Manager »Wenn man den Namen in Kleinbuchstaben schreibt, dann doch bitte mit ß!«

da. Er ist gerade in Korea. Da sind wir doch mal gespannt, wie er demnächst Starcraft buchstabiert. Fabian Siegismund

Rahmenhandlung in Rollenspielen Wie ein MMO

► **Skyrim ohne aufwändige Story, dafür aber mit mehr Abenteuern am Wegesrand?** Die Idee von eurem Leser Andreas Preuß aus seinem Leserbrief in der letzten Ausgabe gefällt mir gut. Immerhin sind es die kleinen Etappenziele, die mich am meisten zum Weiterspielen motivieren: Noch ein Level aufsteigen, noch diese Gebiet abgrasen, noch ein Ausrüstungsteil erbeuten. Das »große Ziel« verliert man bei den offenen Rollenspielen oft eh etwas aus den Augen, da sind Zwischenziele wie Akte oder besonders coole Gegner wesentlich einprägsamer als der böse Obermottz oder die Auflösung der großen Verschwörung. Hier liegt das Medium PC-Rollenspiel hinter Fantasy-Büchern zurück: Obwohl auch da das Ende oft vorhersehbar ist, geht es dort vorrangig um den Weg, wie die Helden ihr Ziel erreichen. Für mich wäre es also sehr reizvoll, ein Spiel zu spielen, das mich einfach in eine Welt wirft, in der ich mich dann durchschlagen muss. Online-Rollenspiele machen ja auch Spaß, obwohl es da kein Finale gibt. Und spannende Nebenquests oder das erste Reittier bleiben da doch regelmäßig auch besser im Gedächtnis haften als der große Raidboss ganz am Ende. Falko Soltau



Red Orchestra 2 Testvideo: »Vielen, vielen Dank für das außergewöhnliche Video!« trifft auf »Das GameStar-Gefühl fehlt!«

Ich will der Held sein!

► Ein Rollenspiel soll uns die Chance geben, etwas Besonderes in der Spielwelt zu sein: der Retter, der König, ein Gott – alles was man im echten Leben normalerweise nicht ist. Natürlich ist eine offene Spielwelt super und auch ein Anreiz, viele Stunden nur mit Entdeckungsreisen zu verbringen. Aber für mich muss in einem Rollenspiel ein roter Faden deutlich erkennbar sein. Das Spiel soll mir vermitteln, dass ich dringend gebraucht werde, dass nur ich allein die Welt retten kann. Wie soll das ohne Story funktionieren, ohne Menschen, die mir wichtig sind und die ich beschützen möchte? Für mich hat ein gutes Rollenspiel nicht nur eine möglichst offene Welt, sondern zwingt mich auch, Entscheidungen zu treffen, die sich mal mehr und mal weniger stark auswirken. Die Nebenquests sollten kleine Geschichten erzählen, die das Bild des großen Ganzen um die Hauptquest vervollständigen. Durch die Gegend latschen und die schönen Bäume bewundern, das tue ich jeden Tag mit meinen Hunden, aber das macht mich zu keinem Helden. Außer für meine Hunde. Stefan Beldovits

Video zu Red Orchestra 2 Super!

► Vielen, vielen Dank für das Video zu Red Orchestra 2. Was daran so schön war? Es wirkte nicht so abgehetzt wie sonst. Seitdem ihr in euren Testvideos auf Unterteilungen wie Story, Technik und so weiter setzt, schaue ich sie mir nicht mehr so gerne an, die Videos wirken dadurch nämlich so zerstückelt. Aber im Video zu Red Orchestra 2 wurde jedem Kapitel so viel Zeit gewidmet, dass man einfach mal ganz entspannt zuschauen und dank der ruhigen Stimme auch zuhören konnte. Darf ich mich künftig bitte wieder darauf freuen? Jan Carstens

Mies!

► Eure Videos begeistern, weil ihr die Elemente in einem Spiel nicht nur beschreibt, sondern das Spiel (teils in sehr kreativer Weise) kommentiert, beschreibt und bewertet. Wenn meine neue GameStar ins Haus flattert, ist das Erste, was ich mache, die DVD rauszufetzen und ab damit ins Laufwerk. Beim Video zu Red Orchestra 2 von Kevin Stich fehlt mir jedoch das GameStar-typische Gefühl. Einige Dinge werden in den kostbaren Videosekunden wiederholend gesagt, einiges ist verwirrend und anderes wird nur aufgezählt, aber interessante Fragen werden nicht beantwortet. Oft fehlt eine wertende Aussage. Ich fände es gut, wenn ihr freie Redakteure, die kaum Video-Erfahrung haben, besser begleitet und zeigt, wie man das richtig macht. Tolles Beispiel: Christian Schneiders Video zu Rage. Sebastian Pohl

Fehler!

Sehr geehrte Leser!

Mit dem Kauf dieser Zeitschrift willigen Sie ein, dass wir auf Ihrem PC, in Ihrem Hirn und Ihrem Kleiderschrank unsere Kontroll-Software GameStasi installieren und ausführen dürfen. GameStasi überprüft den kompletten Inhalt Ihres PCs, Ihres Bewusstseins und Ihrer Unterhosen-schublade, um die gewonnen Erkenntnisse für Werbezwecke zu verwenden. Und für die Erlangung der Weltherrschaft. Nach heftigen ersten Protesten eines kleinen, aber lauten (und nervigen! Der Chefred.) Kundenkreises ändern wir hiermit unsere Nutzungsbestimmungen und veröffentlichen im Folgenden erstmals Auszüge des GameStasi-Protokolls. Das Programm selbst bleibt natürlich so, wie es ist, da können sie Totenköpfe auf ihre Protestpost kleben!

Kunde: Christoph Tuchan

Befund: Wundert sich, dass in der Reportage »Geteilte Freude« über Koop-Modi ein blauer Doom-Marine erwähnt wird, der eine Schrotladung in den Rücken bekommt. Ist zutreffend davon überzeugt, in Doom hätte es nur grüne, schwarze, braune und rote Marines gegeben.

Externe Maßnahme: Farbwahrnehmung im Sehzentrum des Kunden anpassen. Setze »schwarz« gleich »blau«.

Interne Maßnahme: Autor Dennis Kogel mit Schrotladung in den Rücken zurechtweisen.

Kunde: Nick Müller

Befund: Glaubt, im Analyse-Artikel zu Battelfield 3 einen Fehler in der Beschreibung der Karte »Damavand Peak« gefunden zu haben. Hat richtig erkannt, dass der Abschnitt mit dem Fallschirmsprung derzeit nicht nach dem ersten, sondern erst nach dem zweiten Mcom-Paar erfolgt.

Externe Maßnahme: Dice anweisen, die Karte »Damavand Peak« wie folgt zu verändern: Der erste Mcom-Abschnitt entfällt. Alternativ zweiten Berg einbauen.

Interne Maßnahme: Autor Michael Obermeier vom echten Gipfel des Damavand springen lassen. Zuvor Fallschirm einziehen.

Kunde: Marcus Biel

Befund: Zeigt sich verwirrt, weil in der Vorschau der Test von Batman: Arkham City angekündigt wird, das dazugehörige Bild indes Sarah Kerrigan aus Starcraft 2 zeigt.

Externe Maßnahme: Rocksteady anweisen, die Figur des Bruce Wayne in Batman: Arkham City derart anzupassen, dass er ohne Maske aussieht wie Sarah Kerrigan.

Interne Maßnahme: Der verantwortliche Praktikant Malte Witt wird einer operativen Spezialbehandlung unterzogen, nach deren Abschluss er aussieht wie Sarah Kerrigan mit Batman-Maske.

+++WARNUNG: VERMEINTLICHER KUNDE IST IDG-MITARBEITER+++

Interne Maßnahme: Web-Developer Biel wird ins Gebäude-Management verschoben. Nahrungsversorgung für das gesamte Personal drastisch drosseln.