



Battlefield 3: »Panzerfahrern und Piloten fehlt das Gefühl einer echten Schlacht.«

finde vertonte Dialoge prima; Stimmen geben den Protagonisten und Antagonisten viel mehr Leben als trockene Textblöcke. Was mich aber wirklich stört, ist, dass mich speziell die Bioware-Form der Dialoge (und speziell jene in TOR) regelmäßig aus dem Spiel reißt. Sobald ein Dialog einsetzt, entzieht mir das Spiel die Kontrolle und schaltet in eine vertonte Ingame-Cutscene, die mit Gesprächsoptionen unterteilt wird. In Mass Effect, Dragon Age oder The Witcher erschienen mir diese Dialoge passend, überwiegend unaufdringlich und tatsächlich der Atmosphäre zuträglich. Und sie beschränkten sich auf Phasen des Spiels, auf die man sich größtenteils einstellen konnte. In TOR hingegen empfinde ich deren Einsatz als dermaßen übertrieben (bei wirklich jedem Quest-NPC und stellenweise auch noch während der Aufträge), dass ich einem Bekannten meinen Spieleinstieg nach einigen Stunden in etwa so beschrieb: »Voice-over-grind - Voice-Over - laufen - Voice-Over - grind - Voice-over« und so weiter. Dieses dauernde Aus-dem-Spielfluss-Reißen sehe ich ganz und gar nicht als Stärke, sondern vielmehr als Manko. Das hat nichts damit zu tun, dass ich durch die Welt hetzen will (ein Turbo-Konsument kann die Dialoge ja wohl auch wegklicken), sondern weil ich das Gefühl haben und behalten will, meine Spielweise zu kontrollieren und nicht aufdiktiert zu bekommen. Das Spiel entzieht mir beim Umschalten in die Dialoge aber immer wieder die Kontrolle, und ich muss dann aufpassen, was gesagt wird. Mit Verlaub, ich würde gerne selbst entscheiden, wann ich in einem Spiel aufmerksam zu sein habe und wann nicht. Das heißt nicht, dass das nur mit Textblöcken ginge, aber Dialoge kann man auch vielfältiger und nicht dermaßen aufdringlich vertonen und »atmosphärisieren«. Auch, weil ich das Gefühl habe, dass bei TOR andere Aspekte deutlich liebloser behandelt wurden, weil



Star Wars: The Old Republic: »Die ständigen Dialoge reißen mich aus dem Spiel.«

man ja das »Hammer-Feature« Vollvertonte bis zum Exzess treiben musste.

Fabian Dittberner

Cover
Das klappt nicht

► Als ich die neue GameStar in Händen hielt, war die Vorfreude wie zu jedem Monatsende wieder riesig. Doch beim Auspacken aus der Folie fiel mir etwas Negatives auf: das komische Klappcover. Als ich dann auch noch die Werbung dahinter erblickte, war das Ganze nun wirklich nicht mehr lustig. Da ich GameStar, wie hoffentlich viele andere, auch nach dem Verschlingen in Ehren halte und meine Exemplare auch danach noch vernünftig im Regal aussehen sollen, geht dieses Geflatter beim Lesen ja mal gar nicht! Schon nach zwei, drei Mal umblättern war das Cover voller Knicke.

Nicolas Eickhoff

◄ Ich kann verstehen, dass die Klappcover-Anzeige den Lesekomfort nicht unbedingt anhebt. Allerdings lässt sich die Anzeige einfach mit einem Tesastreifen »zähmen«. Übrigens: GameStar-Veteranen erinnern sich womöglich, dass es in der Ausgabe 04/2006 ebenfalls ein Klappcover gab. Allerdings eines, das sich in der Mitte öffnete. Trotzdem war dieses Heft (Titelthema Medieval 2) das bestverkaufte jenes Jahres. Michael Trier

Jagged Alliance: BiA
Wirtschaftssöldner

► Als alter Jagged-Alliance-Fan treibt mich nach eurem (übrigens hervorragenden) Artikel zu Back in Action noch eine offene Frage um: Sind die Söldnerbildchen noch Platzhalter? Oder sollen sie im fertigen Spiel wirklich so aussehen? Mich erinnern sie eher an Wirtschaftssimulationen à la Transport Tycoon. Wilhelm Portschy

◄ Stimmt, gerade beim Rekrutieren per Laptop wirken die animierten Gesichter ungesund grünlich. Daher wollen Entwickler und Publisher hier noch mal nachlegen. Hoffentlich machen sie's auch. Michael Graf

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.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte 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!

Es gibt mehr Dinge zwischen Himmel und Erde, als wir glauben. Ufos zum Beispiel, Geister und Spieler, die Arcania richtig gut fanden. Vor allem aber gibt es: Fehler. Die Regierung versucht, ihre Existenz zu vertuschen. Doch wir öffnen die X-Akten des FBI (Fehler Büro Ismaning), die an brief@gamestar.de geschickt wurden. Die Wahrheit, liebe Leser, ist dort draußen. Beziehungsweise dort unten, in den Berichten der Fehleragenten Fox Mulder und Dana Scully.

Aktenzeichen 08/15-1337, München

Bericht von Agent Fox Mulder. Habe heute Morgen ein Alien gesichtet und sofort beschossen. Zum Glück verfehlt, war nur Scully vor der Morgentoilette. Trotzdem: Etwas ist faul. Und zwar nicht nur die Eier vom Frühstücksbuffet. Ein geheimnisvoller Raucher krächzt zwischen Zigarettenzügen von Lichtern am Himmel. Meint vermutlich die Straßenlaternen. Weiterhin hustet der Trenchcoatträger, der sich »Daniel Karsten« nennt (vermutlich ein Deckname!), im Artikel zum 1.000-Euro-PC stehe, der Lüfter halte den Core i7 2600K kühl, obwohl es sich um einen Core i5 2500K handelt. Ein gewisser Julian Heimpel soll das geschrieben haben. Suche den Hardware-Hünen gemeinsam mit Scully, auf. Heimpel schwört, das sei schon richtig so, weil er die Zahl immer an den Fingern einer Hand abzähle: Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben! Der Mann hat sieben Finger an einer Hand! Höchstwahrscheinlich ein Atommutant aus einem Supersoldaten-Zuchtprogramm der Regierung. Scully wie immer skeptisch, »dekontaminiert« Heimpel mit einer Heckenschere. Jetzt hat er fünf Finger.

Aktenzeichen 101-7353, München

Bericht von Agentin Dana Scully. Gehe künftig nicht mehr vor der Morgentoilette vor die Tür, sonst schießt Mulder wieder. Am Frühstückstisch labert er mich wieder mit Verschwörungstheorien voll und behauptet, alles reiche »ganz nach oben«. Antworte trocken, dass das einzige, was ganz nach oben reicht, das Frühstücksei ist. Das stinkt nämlich zum Himmel. Treffen auf der Straße einen Obdachlosen mit einer Mütze aus Alufolie. Sagt, er heiße Daniel Matschijewsky, werde als Verräter gejagt und schütze sich mit der Folie vor Gedankenkontrolle. Mulder schreibt eifrig mit. Auch, dass der Mann behauptet, er habe einem Geheimbund namens »Redaktion« gedient und müsse einen schrecklichen Fehler beichten: Auf dem Cover der GameStar-Kiosk-Ausgabe 01/12 stehe »Batman: Arkham Asylum« statt »Batman: Arkham City«. Schuld daran sei Michael Trier. Der Multimillionär und Direktor des FBI? Matschijewsky wackelt los, biegt um eine Ecke – und verschwindet. Was geht hier vor? Mulder will die Sache untersuchen, da klingelt sein Handy: Wir werden vom Fall abgezogen und zu Knöllchenschreibern degradiert. Anordnung von – Michael Trier. Hat Mulder doch Recht? Reicht die Sache ganz nach oben? Wir werden es wohl nie erfahren. Außerdem steht da vorne so ein komischer Pizza-Lieferwagen mit Dachantennen. In der Feuerwehrzufahrt! Na warte!