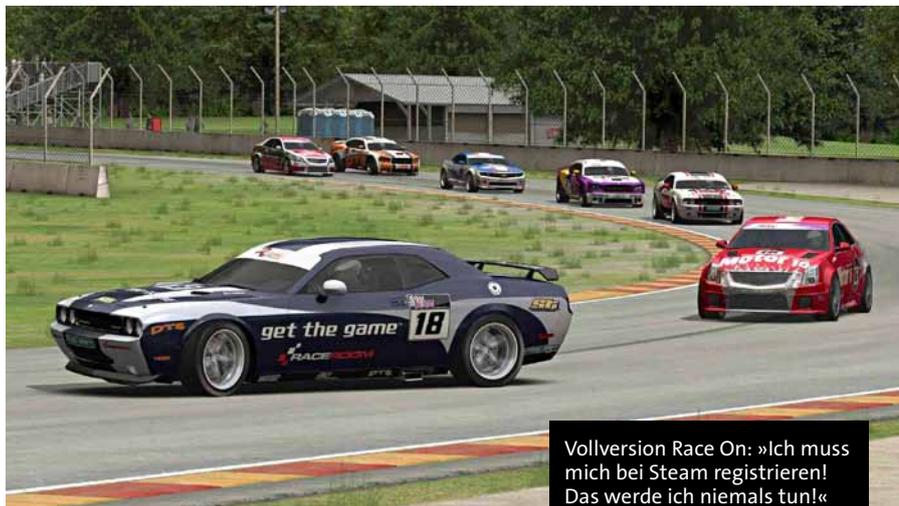




Vollversionen mit Kontenbindung Trauriger Tiefpunkt

► Die Vollversionen Race On und Heroes of Might & Magic Gold auf der letzten GameStar 05/12 waren leider nach dem Reifall mit Silent Hunter 5 (Ubisoft Gamelauncher, auf den nicht hingewiesen wurde) ein trauriger Tiefpunkt in der Geschichte meines Abonnements: Für beide Spielen muss ich mir zum Spielen einen Account erstellen und das eine Spiel muss ich runterladen, was bei knapp 7 GByte bei mir mit DSL 1000 mindestens 20 Stunden dauert! Nun kaufe ich die GameStar natürlich nicht nur wegen der Vollversionen, aber auch deswegen. Ich sehe aber nicht ein, dass ich persönliche Angaben mache oder mein gekauftes Spiel an irgendeinen Account binde. Natürlich haben die Spielehersteller ein berechtigtes Interesse daran, dass ihre Spiele nicht raubkopiert werden, aber warum soll ich mir die Weitergabe meines Spiels verbieten lassen oder meine Spielstatistiken an den Hersteller übermitteln? Leider ist die heutige »Facebook Generation« offenbar weitgehend schmerzfrei bei der Preisgabe von persönlichen Daten, weil sie offensichtlich nicht begreift, wie wertvoll und schüt-



Vollversion Race On: »Ich muss mich bei Steam registrieren! Das werde ich niemals tun!«

Leserbriefe

zenswert diese Daten sind. Und da sehe ich auch die Spielezeitschriften in der Pflicht, durch entsprechende Berichterstattung zumindest indirekt Druck auf die Hersteller auszuüben. Wobei ich natürlich das Argument, dass, wenn mir ein Spiel nicht passt, ich es schließlich ja nicht kaufen muss (oder mir auch selbst eins programmieren kann), nicht entkräften kann. **Peter Stoppmanns**

Wutanfall

► Nachdem ich in Ausgabe 03/2012 mit Erschrecken feststellen musste, dass eine GameStar-Vollversion an einen Steam-Account gebunden war, habe ich nach einem gewaltigen Wutanfall gedacht: »Ok. Einmal ist keinmal.« Aber dann sehe ich in der aktuellen Ausgabe 05/2012 schon wieder so ein Spiel. Da ich Steam, Ubisoft-Gamelauncher, Origin und so weiter schon aus Prinzip boykottiere, da ich Kunden-Erpressung und Mafia-Methoden nicht gutheißen kann, möchte ich gerne wissen, ob in der GameStar auch in Zukunft Vollversionen an Accounts gebunden werden. **Tobias Trappen**

Enttäuschung

► Ich habe mich riesig über das Rennspiel Race On auf der XL-DVD gefreut, als die neue GameStar im Briefkasten lag. Doch dann die Enttäuschung: Ich muss mich bei Steam registrieren! Das werde ich niemals tun! Bringt bitte wieder freie Vollversionen wie früher! Ich bin ein überzeugter Single-Player ohne Online-Ambitionen – das brauche und das will ich nicht! **Birgit Krupa**

Zwang

► Erst Silent Hunter 5, jetzt Race On mit Anmeldezwang! Ich werde niemals einen solchen Zwang akzeptieren, um ein Spiel zu spielen! Für mich ist die GameStar in erster Linie wegen der alten Vollversionen interessant! Folgen weitere unsinnig verkrüppelte Vollversionen, dann werde ich mein Abo kündigen müssen, da es dann weitgehend wertlos für mich wäre. Das wäre schade und

würde mir schwer fallen, da ich Leser der ersten Stunde bin und bisher (fast) immer zufrieden war. Bringt bitte weiter echte Vollversionen und ich bin dabei (jetzt gerade 60 Jahre alt geworden). **Dietman Steinert**

◀ Wir wollen Spiele ohne Kontenbindung! Das ist auch unsere Meinung. Das können wir so laut brüllen, wie wir wollen. Haben wir auch schon. Das ändert nur nichts daran, dass es davon immer weniger gibt. Das beschränkt zum einen den Markt potenzieller Titel für Heft-Vollversionen noch weiter. Denn längst nicht alle Hersteller handeln mit ihren Lizenzen. Electronic Arts ist nur einer der Publisher, die ihre Spiele prinzipiell nicht auf Heft-DVDs sehen wollen. Dann dürfen wir keine Vollversionen ab 18 Jahren verwenden, ein gewisses Qualitätsniveau sollten die Titel, die auf Fachmagazinen zu finden sind, möglichst auch nicht unterschreiten, es gibt Fristen, während derer wir Titel nicht einsetzen dürfen, und manche Spiele sind schlicht zu teuer. Die Auswahl ist also nur scheinbar groß. Dazu kommt, dass für jeden serialisierten Code zur Accountstellung, der ins Heft gedruckt werden muss, bei uns einige tausend Euro fällig werden, zuzüglich zu den Kosten für das eigentliche Spiel. Wir haben also keinerlei Interesse an einer Kontenbindung von Spielen – ganz im Gegenteil. Nur können wir das eben nicht prinzipiell ausschließen, aber wenn es anders geht, machen wir es anders. Wie in diesem Heft, hier haben zwar beide Vollversionen einen Code, den Sie auf der Innenseite der DVD-Hülle finden (bei GameStar mit nur einer DVD auf der Rückseite), aber den brauchen Sie nur zur Installation, nicht um sich anzumelden. **Michael Trier**

Wing Commander Saga Endlich wieder Weltraum

► Ohne eure Berichterstattung auf GameStar.de wäre ich wahrscheinlich nie auf das Fanprojekt namens Wing Commander Saga gestoßen. Auch wenn das Spieledesign in die Jahre gekommen ist, ist es schön, dass ich mit meiner Leidenschaft nicht allein bin. Ich habe sogar das uralte Wing Commander 3: Heart of the Tiger ausgegraben, kurz: Ich bin wieder der Weltraumpilot, der ich sein sollte. Leider teilt anscheinend kein Spielehersteller meine Freude. Nach X-Wing Alliance ist für mich keine interessante Weltraumsimulation mehr erschienen. Zumindest keine, die eine gute Geschichte erzählt. Bitte macht weiter so und vielleicht habt ihr ja die Möglichkeit, den Spieleherstellern mein Anliegen mitzuteilen. Ich persönlich setze mich jetzt in mein Schiff und rette die Welt!

Jürgen Mahlmeister

◀ Mission abgeschlossen! Die lesen nämlich alle die GameStar. **Michael Trier**

Debatte zum Ende von Mass Effect 3

Warnung: In den folgenden Leserbriefen geht es um das umstrittene Ende von Mass Effect 3.

Das Thema bedingt, dass die Briefe nicht frei von Spoilern sind. Lesen insofern auf eigene Gefahr.

Beleidigung meiner Intelligenz

► Herr Graf, Sie sprechen die fehlende Logik des Endes an, gehen aber nicht weit genug. Dass Charaktere aus der Normandy springen, die dort eigentlich nichts zu suchen haben, ist eine Sache. Dass die Normandy aus unerklärlichen Gründen in der Hitze der Schlacht weggesprungen sein soll, eine andere. Eine Fahnenflucht passt super in Jokers Profil. Aber das sind kleine Fische, wenn man über das aus dem Nichts auftauchende synthetische Bengelwesen nachzugröbeln beginnt. Zunächst einmal ist die gesamte Argumentation des Kindes Blödsinn. Das beweisen zum Beispiel Joker und EDI. Und wenn man alles richtig gemacht hat: die Geth und die Quarianer. Synthetische und organische Wesen können sehr wohl in Harmonie leben. Wo man dem Wesen bis hier noch einfache Engstirnigkeit unterstellen kann, grenzt seine »Lösung« des Problems an Schwachsinn. Rekapitulieren wir: Das Überwesen gelangt zur Überzeugung, dass sich Organische und Synthetische an einem bestimmten Punkt der Entwicklung gegenseitig vernichten wollen würden. Also erschafft es die Reaper, synthetische Wesen, welche in Zyklen auftauchen und alles Organische vernichten. Damit sorgt die Lösung des Problems für genau die Situation, die das Problem überhaupt verursacht! Und selbst wenn man das alles hinnimmt, bleibt unklar, wieso es plötzlich drei alternative Lösungen geben soll, von denen nur eine (Verschmelzung von Organischen und Synthetischen) überhaupt in die Philosophie des Überwesens passt. Und wieso muss/darf Shepard das entscheiden? Das ganze Ende ist nach dem Deus-ex-machina-Prinzip aufgebaut. Es ist nicht durchdacht. Es ist unlogisch. Und es beleidigt meine Intelligenz. **Konstantin Glebow**

Was ist mit den Freunden?

► Michael Graf's Gedanken zu Mass Effect 3 kann ich nicht ganz teilen. Ich habe das Spiel gestern zum Ende gebracht und bin tief enttäuscht. Shepard starb und Joker, Liara und Tali landen auf irgendeinem Planeten. Ich stehe irgendwie dumm da. Was ist mit meinen lieb gewonnenen Freunden. Man hat mit allen

gezittert und gehofft und letztendlich erfährt man nichts mehr. In den verschiedenen Magazinen stand, dass alles aufgeklärt wird, aber irgendwie ist es nicht so. Die Idee mit dem kleinen Jungen, der so eine Art Gott ist, wird auch nur angerissen und befriedigt einen nicht wirklich. Es wirkt, als wenn die Idee ganz zum Schluss noch neu eingeführt wurde. Mir hätte ein normaler Krieg mit den Reapern besser gefallen. Und auf jeden Fall hätte Shepard überleben müssen. **Dieter Lubinus**

Hochkomplexes Topos

► Der gewaltige Aufschrei über das Ende von Mass Effect 3 hat mich – zum ersten Mal überhaupt – dazu bewegt, einen Leserbrief zu schreiben. Ich habe nämlich den Eindruck, dass die Empörung Ausdruck eines ganz grundlegenden Defizits des (Spiele-)Publikums ist: Als Nutzer eines relativ neuen Mediums verfügen weder die Spieler noch die Mehrheit der Spieleproduzenten über jene altbekannten, teils hochkomplexen Topoi, die das Verständnis und die Einordnung einer Handlung erst ermöglichen. Das selbstlose Opfer eines Helden (oder einer Heldin) für das große Ganze ist in der Literatur ein uraltes Thema, von der Bibel über Felix Dahns »Ein Kampf um Rom« bis aktuell zu Harry Potter. Je nachdem, welche Botschaft mit dieser Aufopferung verknüpft werden soll, ist auch daraus eine Auferstehung drin. Eine Möglichkeit, die je nach Spielweise auch in Mass Effect 3 vorhanden ist. Dass es auf den Tod meiner Spielfigur hinauslaufen würde, war mir spätestens nach der ersten Altraumsequenz klar; und es ist meisterlich, wie Bioware diese fatalistische Stimmung zum Ende hin – vor allem wenn man sich regelmäßig mit den anderen Charakteren unterhält – bis zu einer beinahe spürbaren Beklommenheit steigert. Mein Eindruck ist, dass aber ganz viele Spieler diese Stimmung (bewusst?) ignoriert haben und fest damit rechneten, dass am Ende ihr Shepard fröhlich mitsamt Romanze und eventuellen Kindern durch eine befriedete Galaxis tollten würde. Das ist die Sorte von Ende, die in 90 Prozent aller PC-Spiele serviert werden – und gleichzeitig fehlt dem Medium eine Kul-

turgeschichte, die Abweichungen von diesem Schema für eine breite Masse nachvollziehbar macht. Meine Hoffnung ist, dass ME3 – nachdem sich der Staub gelegt hat – dazu beiträgt, eine derartige Kulturgeschichte für PC-Spiele zu schaffen. **Dennis Lantzberg**

Traum-Ende

► Ich bin der Meinung, dass die Enden mit voller Absicht von Bioware so merkwürdig entworfen wurden, nicht um das Ende des Krieges zu zeigen, sondern etwas anderes, das sich erst bei genauerer Betrachtung erschließt. Um das zu erkennen, ist es hilfreich, sich mal all die Logiklücken des Endes zu betrachten. Mit das Merkwürdigste ist doch, dass direkt hinter dem Strahl gleich eine Konsole ist, die die ganze Zitadelle steuern kann. Und dann: Wie kommt meine Crew, die eben noch hinter mir war, auf die Normandy und warum fliehen die überhaupt? Warum schießt meine Waffe unendlich lang ohne nachzuladen und warum liegen auf der Zitadelle nur Leichen? Warum ist das kleine Kind auf einmal der Katalysator am Ende? Und warum sieht man Shepard am Ende atmen, obwohl er eigentlich im Zentrum der Explosion war? Warum kann der Unbekannte Shepard und Anderson kontrollieren? Ich meine, so ein offensichtlich mit Fehlern gespicktes Ende kann doch nicht aus der Einfallsllosigkeit der Schreiberlinge von Bioware kommen. Viele Spieler in den Bioware-Foren gehen daher davon aus, dass Shepard dieses ganze Ende mithilfe der Indoktrination träumt. Er ist demzufolge also gar nicht auf der Zitadelle und rettet die Welt, sondern er liegt zum Ende hin immer noch auf der Erde und der Kampf findet immer noch statt. Diese Traum-Theorie klingt zumindest in meinen Ohren und in einigen anderer wahrscheinlicher, als das jetzige Ende als solches hinzunehmen. Warum Bioware überhaupt den Spielern ein »falsches« Ende vorsetzen sollte, ist dagegen rätselhafter. Man könnte daraus folgern, dass DLCs oder Fortsetzungen an dieses Ende anschließen und der Spieler dadurch länger Zeit in der Mass-Effect-Welt verbringen darf, ohne jetzt eine komplett neue aufbauen zu müssen. **Tim T.**

Das Gesetz der Serie Lob und Kritik

► Vielen Dank für den sehr guten Artikel Das Gesetz der Serie, den ich gerne gelesen habe. Allerdings muss ich einen Punkt kritisch anmerken: Mass Effect 3 unter »kalkulierbaren Risiken«, also unter der Sequel-Maschinerie einzuordnen, halte ich für etwas unfair. Schließlich wurde Mass Effect von Anfang an als Trilogie angelegt, wie ja später im Artikel auch richtig angemerkt wird. In eine Reihe mit anderen Verwurstungen à la Assassin's Creed, Fifa, Call of Duty und Co. gehört die Trilogie daher meiner Meinung nach auf keinen Fall! Auch ein aktuelles Beispiel: Deponia. Von Anfang an als Trilogie angekündigt kann man bei Chaos auf Deponia fast schon überhaupt nicht von einer Fortsetzung sprechen. Ansonsten hat mir der Tenor des Reports gefallen. Herr Kogel als Re-

port-Autor bereichert den Magazin-Teil ungemein. Weiter so! **Andreas Niebauer**

Grandios

► Der Report von Dennis Kogel ist grandios und greift endlich mal die Problematik der fehlenden Neuerfindungen auf! Wegen solcher Reports lese ich GameStar. Neben den Tests werden bei euch auch andere wichtige Themen angesprochen! **Florian Bode**

Konsolen vs. PC Schwere Zeiten für Xbox und Playstation

► Vor einigen Tagen wurden auf Ihrer Homepage Auszüge eines Interviews mit Will Wright veröffentlicht. Darin erwähnte er, dass die Konsolen nicht tot sind. Bei den Lesern stieß es auf Verwunderung und Un-

verständnis: »Wo wurde denn behauptet, dass die Konsolen tot sind?« Doch trotz all des Unverständnisses: Wright hat hier eine wichtige Entwicklung angesprochen. In letzter Zeit sprechen einige Indizien dafür, dass der Konsolenindustrie schwere Zeiten bevorstehen. Beziehungsweise, dass diese mittlerweile schon angebrochen sind. Entwickler, die Spiele vor kurzem veröffentlicht haben, bedanken sich ausdrücklich bei PC-Spielern, andere erwähnen, wie wichtig der PC-Markt ist, und wollen sich künftig verstärkt auf ihn konzentrieren, wiederum andere denken darüber nach, wie das auf dem PC verlorene Terrain wiedergutzumachen sei. Viele Spiele, ursprünglich für die Konsolen konzipiert, wurden nun doch auf dem PC veröffentlicht oder sollen bald kommen, manchmal sogar, wenn das Genre eigentlich gar nicht zur Plattform passt. Gleichzeitig ist

Fehler!

Aus Fehlern wird man klug, so heißt es. Und genau aus diesem schlichten Grund produzieren wir überhaupt welche! Um eben noch klüger zu werden. »Mumpitz!« ruft unser Leser Andreas Magosch. »Wie soll denn Heiko Klinge klüger werden, wenn ich ihm sage, dass in seinen ›Schwertstreichen‹ in der News zu War of the Roses ein ›t‹ fehlt und dass da jetzt ›Schwerstreichen‹ steht?« Heiko lacht. »Ha, ich bin frisch umgezogen und das Streichen fällt mir wirklich schwer. Schwertstreichen hört sich deutlich leichter an. Das probiere ich aus. Vielen Dank für den Tipp!«

»So einen Unsinn habe ich ja schon ewig nicht mehr gehört!« empört sich Michael Morasch und zeigt anklagend auf Daniel Matschijewsky, der in seinem Video zu Mass Effect 3 behauptet, das Spiel habe nur drei Schwierigkeitsgrade, obwohl es eigentlich fünf sind. »Drei, fünf ... ähm, und dann sieben? Alles Primzahlen, oder? Wieder etwas schlauer«, jubiliert Daniel und kauft sich gleich darauf einen solarbetriebenen Taschenrechner, um endlich mal rauszufinden, was an der eingetippten Zahl 7353 so toll sein soll, die ihm seine Mitschüler damals immer umgedreht gezeigt haben.

Stephan Müller klatscht sich mit der Hand vor die Stirn und ist der Verzweiflung nahe. »Ah, grauenvoll! Michael Trier behauptet in der News zu The Secret World, dass MMO würde als Free2play-Titel veröffentlicht. Falsch! Es kommt mit einem klassischen Abo-Modell auf den Markt. Naja, immerhin hat's hier geklappt. Michael Trier ist nun wirklich schlauer, weil ich seinen Fehler korrigiert habe.« Die Lippen des Chefredakteurs umspielt ein höhnisches Lächeln. »Mitnichten war das ein Fehler, lieber Stephan. Es war eine Prophezeiung.«

nun immer wieder zu lesen, dass kleinere Konsolenstudios geschlossen werden oder Spiele für die Konsolen eingestellt werden müssen. Waren in der Vergangenheit die Raubkopierer (zu Recht) von den Entwicklern als die größte Gefahr für die Branche identifiziert, so ist es nun der Gebrauchtmärkte geworden. Da der PC von dieser Ent-

wicklung aufgrund der Steam-Anbindung mittlerweile immer weniger betroffen ist, bezieht sich diese Problematik fast nur auf die Konsolen. Drei Gründe sind für diese Entwicklung meiner Meinung nach verantwortlich. Zum einen ist es der zuvor angesprochene Gebrauchtspielmarkt, der, wenn wir den Entwicklern glauben können, mittlerweile ein Riesenproblem darstellt. Dies kann durch eine Anbindung technisch gelöst werden, gerüchteweise wollen dies die Konsolenhersteller in der künftigen Generation auch einsetzen. Es bleiben jedoch weitere Gründe, die sich so einfach technisch nicht lösen lassen. In den USA verbringen die Xbox-Nutzer mittlerweile ihre Zeit an der Konsole mehr mit anderen Diensten aus dem Video-, TV- und Audibereich als mit Spielen. Die Konsolen mutieren immer mehr zu einem Multimedia-Center, und dies geschieht zu Lasten der Spiele. Auch wenn die Spiele in Zukunft ein fester Bestandteil des Angebots bleiben werden, ist die Richtung hier doch eindeutig. Deren Bedeutung wird immer weiter zurückgehen. Die Konsolenhersteller stecken in einem Dilemma. Wollen sie wettbewerbsfähig bleiben und die Produktion weiter absetzen beziehungsweise an den Zusatzinhalten verdienen, müssen sie auch Dienste außerhalb des Spielmarkts implementieren. Der Spielanteil wird dadurch geringer, folglich interessiert dieser Bereich die Hersteller immer weniger. Ein Teufelskreis. Der dritte Grund ist schließlich die wachsende Konkurrenz anderer Plattformen. Auch wenn man es natürlich nicht verallgemeinern sollte, verbringen die Konsolenspieler weniger Zeit am Stück mit Spielen als die PC-Spieler. Außerdem sind die Produkte meist mehr »casual«. Und genau hier wächst die Gefahr durch die Konkurrenz der Tablets und Smartphones. Die sind besser geeignet für Casual-Spiele und zum Zwischendurchspielen. Da sie auch technisch (besonders die Tablets) immer mehr aufholen, ist jetzt schon eine Abwanderung einer wachsenden Zahl der Konsolenspieler zu beobachten. Zudem könnte in näherer Zukunft eine weitere Plattform dem Konsolenmarkt diese Zielgruppe streitig machen: der PC. Genauer

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.

gesagt: Spiele, die über Internetbrowser laufen. Waren Browser-Spiele früher von gestandenen Spielern verpönt, so holen sie mittlerweile mit Riesenschritten auf. Da solche Titel keiner Installation bedürfen und Internet-Spiele immer zwischendurch geockt werden können, sind sie für Gelegenheitsspieler geradezu prädestiniert. In naher Zukunft werden allerdings auch hier mit Sicherheit hochwertige Produkte aus Shooter-, Rollenspiel- und (im Konsolenbereich immer noch rar) Strategiebereich kommen, die auch Anspruchsvollen genügen dürften. Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass Wright gewollt oder ungewollt Recht hatte. Auf den Konsolenmarkt kommen aufgrund des Gebrauchtmärkte und insbesondere der Multimediainhalte sowie wachsender Konkurrenz anderer Plattformen schwere Zeiten zu.

Eugen Heil

Blizzard-Spiele Endlich mal kritisch

► Seit Jahren lese ich euer Heft, doch die letzten beiden Artikel über das Verhalten Blizzards haben mich nun dazu gebracht, euch mal zu schreiben. Ich habe irgendwie den Eindruck, dass ihr die einzigen seid, die endlich mal etwas kritischer vorgehen. Weniger Lobhudelei am laufenden Band, sondern im Gegenteil, ihr legt auch mal den Finger in die Wunde. Eben die beiden aktuellen Beispiele Diablo 3 (ein Streichkonzert sondergleichen und das in der Feinschliffphase) und das WoW-Addon Mists of Pandaria (langweilige Spielweise, keine neuen Ideen, Talentbaum-Änderung ...) – das fand ich echt spitze. Es wäre interessant zu erfahren, wie Blizzard auf solche doch ziemlich negativen Berichte reagiert. Ich hoffe ihr macht weiter so!

Lars Eitel

◄ Blizzard reagiert auf Kritik, so wie es sich für einen der größten Spielehersteller der Welt gehört: souverän. Lediglich unsachliche und nicht fundierte Anfeindungen werden nicht gern gesehen. Journalistisch sauber recherchierte und argumentierte Kritik hingegen klaglos hingenommen.

Michael Trier

Blizzard-Spiele:
»Ich habe den Eindruck, dass ihr die einzigen seid, die endlich mal etwas kritischer vorgehen.«

