



15 Jahre GameStar Herzlichen Glückwunsch!

► Als Leser der (fast) ersten Stunde möchte ich mich bei euch herzlich bedanken. Es war und ist jeden Monat ein Vergnügen, die GameStar im Briefkasten zu finden. Über die Jahre seid ihr eurem Stil treu geblieben und habt eure Leser kompetent und umfassend informiert, ohne dabei den Humor oder das Engagement zu verlieren. Nach wie vor finde ich nirgendwo eine derart umfassende Übersicht der aktuellen wie kommenden Spiele, gepaart mit interessanten Hintergrundgeschichten und Hardware-Infos. Das macht euch auch weiterhin einzigartig. Und für mich unentbehrlich.

Alexander Frey

Die Redaktion als Inspiration

► Ich bin zwar nicht seit dem Anfang ein treuer Leser, aber mit meinen Heften konnte ich mittlerweile einen hübschen Turm bauen. Diesen Anlass möchte ich gerne dafür nutzen, um euch ein riesengroßes Dankeschön auszusprechen. Denn ihr habt mir, um es etwas theatralischer zu sagen, meine Zukunft gezeigt. Im Dezember 2010 konnte ich mich zu den Glücklichen zählen, die die GameStar-Redaktion beim Tag der offenen Tür besichtigen durften, um einen Einblick

Leserbriefe

in eure Arbeit zu bekommen. Das hat für mich den Ausschlag gegeben, und damit begann meine journalistische Laufbahn. Ich habe es riskiert, ein mehrmonatiges Medien-Praktikum auf eigene Kosten durchzuführen, um schließlich als Volontär bei einem großen deutschen Radiosender zu landen. Es ist mein absoluter Traumjob, und das habe ich nur euch zu verdanken. Ihr habt mir den Einblick und schließlich den Anstoß gegeben. Und deshalb sage ich euch noch einmal aus vollstem Herzen: Danke!

Carlo Siebenhüner

Eine lange Zeit

► Ich habe von Heft 1 an GameStar gelesen und lese euch noch heute. Mittlerweile 44 Jahre alt freue ich mich noch wie früher auf jedes Heft. Nicht zu vergessen die Begleit-DVDs, vor allem die allmonatlichen Vollversionen. Ich erinnere mich immer wieder gerne an den Anfang der 90er-Jahre, als mir ein Freund aus dem Zeitschriftenhandel regelmäßig die Disketten der zurückgegebenen Hefte besorgte. Ich war damals ein armer Student und hatte einfach nicht genug Geld für all die spannenden Zeitschriften. Ab 1997 reichte die Knete dann immerhin für GameStar. Doch genug der Gefühlsduselei, ich bleibe euch treu. Auch wenn ich zwei Sachen sehr schmerzlich vermisste: Raumschiff GameStar und Mick Schnelle. Beides wird nicht wiederkommen. Wir müssen eben alle einmal sterben – beziehungsweise einen anderen Job machen. U. Schilling

Zukunft der Spiele Kurzweil statt Tiefe

► Für mich persönlich scheint das goldene Zeitalter der Videospiele bald vorbei zu sein. Ich finde, dass sowohl eine gute Geschichte (Half-Life, Gothic 1 & 2) als auch eine stimmige Atmosphäre ein gutes Spiel ausmachen. Leider geht der Trend immer mehr zu Multiplayer-Online-Titeln mit kuscheligen Sandkastenfiguren, wo es nur noch darum geht, sich in möglichst kurzer Zeit hoch zu leveln. Items, die mit echtem

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.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275), Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

Geld bezahlt werden sollen, setzen dem Ganzen die Krone auf. Möglicherweise gehöre ich mit meinen 45 Jahren ja schon zu den aussterbenden Spielerdinos. Denn offenbar scheint es den heutigen potenziellen Kaufinteressenten an Begeisterung zu fehlen, tatsächlich in ein Spiel »eintauchen« zu wollen. Sicher gibt es in naher Zukunft noch diverse Titel, die genau das bieten könnten, etwa Dishonored, Far Cry 3 oder Assassin's Creed 3. Die beunruhigende Frage ist bloß: Wie lange noch? Jörg Buttchereit

Sterben Solo-Spiele aus?

► Über Free2Play mag man geteilter Meinung sein. Doch für mich gibt es nach wie vor eine Sache, die mich an dem Konzept ungemain stört: Ich spiele gerne Singleplayer. Doch mit der immer größer werdenden Flut an Free2Play-Titeln erscheinen kaum noch richtige Solospiele. Dass nun auch Command & Conquer: Generals 2 Free2Play werden soll und nicht mal mehr eine Singleplayer-Kampagne enthalten wird, fand ich nach der ursprünglichen Freude darüber, dass die altherwürdige Reihe endlich fortgesetzt wird, sehr



Für seine Let's-Play-Videos verwendet unser GameTube-Team (hier im Bild Michael Obermeier (links), Martin Le) semiprofessionelle Headsets von Shure.



C&C: Generals 2: »Läuft durch das Free2Play-Konzept Gefahr, vom Dauerbrenner zum Gelegenheitsspiel zu verkommen.«

schade. Es bleibt nur zu hoffen, dass es auch in Zukunft weiterhin genug klassische Spiele geben wird. Sonst fürchte ich, wird man kaum noch die Möglichkeit haben, Spiele zu spielen, bei denen man in eine atmosphärisch dichte Welt eintauchen kann, ohne gleich durch andere Spieler herausgerissen zu werden.

Fabian Hirt

◀ Anfang September hat Electronic Arts auf die unzähligen Nachfragen der Fans reagiert und in einer Stellungnahme bekannt gegeben, dass man zumindest darüber nachdenke, eine Einzelspieler-Kampagne nachzureichen. Eine finale Bestätigung ist das zwar nicht, doch die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. Denn auch wir finden: Generals 2 braucht eine Solo-Kampagne!

Daniel Matschijewsky

Free2Play kann teuer werden

► Ich las mit Besorgnis den Bericht zu C&C: Generals 2. Generell halte ich Free2Play zwar für ein gutes Konzept, da es mir ermöglicht, Spiele zu testen und entsprechend der Intensität, mit der ich dieses Spiel spiele, auch dafür zu bezahlen. Auf der anderen Seite sorgt es aber dafür, dass ich Spiele nicht so intensiv spiele, wie ich es gerne tun würde, da sie sonst einfach zu teuer werden. World of Tanks ist ein gutes Beispiel. Wäre es ein Vollpreistitel gewesen, hätte ich wohl rund 100 Euro (Programm plus rund zwei Addons) ausgegeben und hätte im Gegenzug ein komplettes Spiel inklusive aller Panzer bekommen. Möchte man WoT aber im Free2Play-Modell komplett inklusive aller Premium-Inhalte spielen, müsste man mehrere hundert Euro oder mehr berappen, so zumindest meine Rechnung. Dadurch verkam WoT zumindest bei mir vom Dauerbrenner zum Gelegenheitsspiel, für das ich letztlich trotzdem rund 40 Euro ausgegeben habe. Ich hoffe, dass bei Generals 2 nicht ein ähnliches Model gefahren wird, bei dem sich kaum jemand das komplette Spiel leisten will. Oder kann.

Adrian Lias

GaymerCon Abgrenzung statt Integration

► Ich habe gerade die Kolumne zur GaymerCon, der kommenden Spielemesse für

GaymerCon: »Solche Events sorgen dafür, dass sich Gruppen von der Gesellschaft eher abgrenzen anstatt sich zu integrieren.«



Homosexuelle, in der Jubiläumsausgabe gelesen und kann Daniel Matschijewsky nur zustimmen. Genau solche Events sorgen doch dafür, dass sich (diskriminierte) Gruppen von der Gesellschaft eher abgrenzen anstatt sich zu integrieren. Wie kann man da auf Akzeptanz hoffen? Morgan Freeman hat mal gesagt: Wenn man aufhört, über Rassismus zu reden und jeden Menschen auch als Menschen ansieht, egal welcher ethnischer Herkunft oder sexueller Orientierung er auch sein mag, nur dann kann man von einer »utopian society« reden. Doch dazu braucht es die richtige Plattform. Die GaymerCon ist das allerdings nicht.

Fabian Wendland

Let's Plays Welches Mikrofon?

► Meine Frage bezieht sich auf die Let's-Play-Videos, die euer GameTube-Team macht. Welche Art von Mikrofon benutzt ihr? Sind das ganz normale Headsets, oder verwendet ihr professionelle Studiogeräte?

Alexander Heine

◀ Wir benutzen bei GameTube je zwei WH20-XLR und WH30-XLR von Shure. Beide Modelle sind semiprofessionelle Headset-Mikrofone. Letzteres kostet zwar happige 230 Euro, das mit 130 Euro etwas günstigere 20er-Pendant sollte aber ebenfalls den meisten Ansprüchen genügen.

Michael Obermeier

Fehler!

Geburtstagskinder sind fein raus, haben an ihrem wichtigsten Tag des Jahres Narrenfreiheit, dürfen sich alles erlauben. Selbst wenn beim Kerzen auspusten das halbe Wohnzimmer samt Großvaters Echthaar-Toupet abfackelt. Nicht so bei GameStar. Wer sich hier einen Schnitzer erlaubt, ist auch dann nicht vor Bestrafung gefeit, wenn das Heft seinen 15. Geburtstag feiert. Weshalb uns so manche Jubiläums-Post über brief@gamestar erreichte, die Glückwünsche der etwas anderen Art enthielten.

Das erste Schreiben kam von Tommy Kelas und war an Petra Schmitz gerichtet. In ihrem Jubiläums-Rückblick behauptet die Redakteurin nämlich, dass man dem Gangster-Epos GTA: San Andreas satte 90 Wertungspunkte verliehen hätte. Das stimmt zwar, allerdings will Petra den entsprechenden Test in der Ausgabe 08/1995 gefunden haben, zwei Jahre vor GameStar. Zur Strafe wurde Frau Schmitz ins Kellerarchiv geschickt, um dort nach dem ominösen Heft zu suchen. Manchmal hören wir sie rumpeln, des Nachts. Unheimlich irgendwie, aber gerecht.

Eine in dezentes Parfüm getauchte Grußkarte ging an Maximilian Gercke. Darin weist Lars Geufke unseren Praktikanten darauf hin, dass er in seinem Video zur Arma-2-Mod DayZ einen Blitzableiter emporkraxelt, aber mehrfach behauptet, dass das eine Regenrinne sei. »Blitzableiter, Regenrinne ... ist doch egal«, reagiert Max leicht leberwurstig. Finden wir auch, drücken ihm beides in die Hand – und stupsen ihn raus ins Gewitter. Erleuchtend irgendwie, aber gerecht.

Dominik Tag schickte eine Geburtstags-torte an Michael Graf, weil der in seiner Preview zu SimCity behauptet, dass das Spiel bereits erschienen sei. Im Intro steht als Erscheinungstermin nämlich Frühling 2012 und nicht – wie es richtig wäre – Frühling 2013. Der GameStar-Vize gibt den Kuchen an Daniel Matschijewsky weiter, der Michaels Text überarbeitet und den Fehler eigentlich verbockt hat. Daniel freut sich über die sahnige Leckerei, nicht wissend, dass das Haltbarkeitsdatum im Frühling dieses Jahres abgelaufen ist. Durchschlagend irgendwie, aber gerecht.



Dirk Schubert schickt uns ein fröhliches »Ni Hao!« aus seinem China-Urlaub, wo er versucht, einer antiken Terrakotta-Armee unser Heft schmackhaft zu machen.