



Das Tal der Verzweiflung Versagensängste

► Mein Freund liest schon sehr lange die GameStar und ist immer über jedes Computerspiel dank euch bestens informiert. Ich als seine Freundin interessiere mich überhaupt nicht für Computerspiele. Dennoch macht mich mein Freund ab und zu auf einen eurer Artikel aufmerksam, die mich als Psychologin interessieren könnten. So war es auch mit dem Artikel »Das Tal der Verzweiflung«. Dieser Artikel hat einen flüssigen und leichten Sprachstil, der das Lesen auch für Personen ohne Computerspielkenntnisse angenehm macht. Viel wichtiger ist jedoch der Inhalt. Dass das Wort »Versagensängste« im Zusammenhang mit einem Millionengeschäft verwendet wird, rechne ich diesem Artikel hoch an, denn häufig herrscht die Meinung: Wo es viel Geld gibt, gibt es keine Ängste. Doch genau das Gegenteil ist der Fall. Die Versagensängste und die damit verbundenen Gedanken der Spieldesigner wurden sehr ausführlich dargestellt. Beim Lesen kam mir der Gedanke, dass eben auch das Computerspiel-Design ein Beruf ist, bei dem der Mitarbeiter an seine persönlichen Grenzen stößt, die es zu überwinden gilt. Und das eben dieses Überwinden sehr schwierig ist und Ängste auslöst. Ein wichtiger Prozess



Auch wir in der Redaktion haben lange auf das Half-Life-Remake **Black Mesa** gewartet.

Leserbriefe

dabei ist, dass Spieldesigner eben auch lernen müssen, dass diese Situationen in ihrem Arbeitsleben immer wieder auftreten können. Der Käufer eines Computerspiels hält am Ende ein fertiges Produkt in der Hand. Ein Produkt, dessen Entwicklungsgeschichte er nicht kennt. Umso schöner ist es, dass es eben Artikel wie diesen gibt, der zeigt, dass hinter einem perfekten Spiel ein unperfekter Mensch steht.

Susanne Bringezu

Guild Wars 2 Lag-Probleme

► Gespannt schlug ich heute das aktuelle Heft auf, um den Test-Artikel zu Guild Wars 2 zu lesen. Leider musste ich feststellen, dass ihr in keinsten Weise auf die derzeitigen Lag-Probleme der Telekom-Kunden eingeht. Vielleicht ging dafür das Heft zu früh in den Druck, das kann ich nicht beurteilen. Es ist de facto seit geraumer Zeit in den Abendstunden nahezu unspielbar. Viel schlimmer ist allerdings, dass sich die Entwickler bedeckt halten und offensichtlich keinerlei Stellung beziehen wollen.

Julian Schrimpf

◀ Die Lag-Probleme gab's zur Drucklegung des Hefts tatsächlich noch nicht, bei uns traten sie auch erst geraume Zeit nach Release auf. ArenaNet hat sich inzwischen allerdings sehr wohl zur Thematik geäußert und gemeinsam mit der Telekom eine Lösung gefunden. Die abendlichen Lags sind nach unserer Erfahrung Geschichte.

Petra Schmitz

Black Mesa Das Wichtigste fehlt

► Als ich heute die neue GameStar durchblättere, fiel mir schnell auf, dass eine der wichtigsten Neuerscheinung des Monats fehlt. Schließlich ist das möglicherweise professionellste (von Hobby-Entwicklern erschaffene) Freeware-Spiel (es wird lediglich ein Steam-Account gebraucht) der letzten Jahre erschienen: Black Mesa. Nachdem meine Freunde und ich jahrelang auf diese Neuauflage von Half-Life gewartet haben,

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.

ist es doch sehr verwunderlich, nichts über dieses herausragende Werk in der GameStar zu lesen.

Christian Meins

◀ Wir haben Black Mesa nicht ignoriert. Nur der Erscheinungstermin lag so unglücklich, dass wir den Titel in der Ausgabe 11/12 nicht mehr berücksichtigen konnten. In dieser Ausgabe widmen wir Black Mesa zwei Seiten im Freispielteil. Und auf der XL-DVD gibt's auch ein Video dazu.

Michael Graf

Zukunft der Spiele Auf ewig solo

► Jörg Buttchereit fragte sich in den Leserbriefen der GameStar 11/2012 wie lange Solo-Spiele noch existieren werden. Ich für meinen Teil bin der Meinung, dass es sie ewig geben wird, für viele sind Solospiele mit einer gut inszenierten Welt und einer packenden Story das Maß aller Dinge. Daher werden sie nie aussterben, denn es wird immer wieder kreative Köpfe geben, die interessante Ideen für eine Story oder Welt haben und diese auch umsetzen.

Philippe Hintzen



»Einer der größten Titel des vergangenen Jahres war **Skyrim**, ein reines Solo-Erlebnis, sogar ganz ohne Mehrspieler-Option.«

Unsinn

► Ich denke, dass Jörg Buttchereit das alles zu verbissen und einseitig sieht. Wenn man sich einmal die Release-Listen anschaut, dann sieht man doch viele Solospiele – okay, die meisten davon mit angeflanschem und zumeist überflüssigem Multiplayer-Modus. Aber einer der größten Titel des vergangenen Jahres war Skyrim, ein reines Solo-Erlebnis, sogar ganz ohne Mehrspieler-Option. Der Markt für Singleplayer-Spiele ist nach wie vor riesig und wird in meinen Augen auch bestens bedient. **Bernd Fiersen**

Stirbt die DVD? Nur noch Downloads

► Ich kaufte kürzlich Sniper Elite V2 (ein Steam-Spiel), ich legte die DVD ein und starte die Installation über das Autostartfenster, aber dann fing Steam auf einmal an, das Spiel herunterzuladen und startet erst danach die eigentliche Installation. Und heute bekam ich Skyrim: Dawnguard zugesandt, ich öffnete die DVD-Hülle – und wollte meinen Augen nicht trauen. Leer! Bis auf ein Kärtchen im Skyrim-Design mit dem Download-Key darauf. Bekommen wir bald nur noch Spiele als Aktivierungscode auf einer »Telefonkarte«? **André Becker**

◀ Wir gehen sogar noch weiter und behaupten, dass es am Ende auch keine »Telefonkarten« mehr geben wird. Tatsächlich dürfte der Verkauf von verpackten Spielen in den kommenden Jahren immer unwichtiger werden und schließlich zu einem hohen Prozentsatz durch Online-Kauf (Geld für Spiele-Key) und digitale Distribution (Download) ersetzt werden. **Michael Trier**

Mehr Multiplayer-Videos Der Höhepunkt

► Mit Freude und Spannung verfolge ich bereits seit Jahren eure Zeitschrift. Einen besonderen Höhepunkt stellen dabei unzweifelhaft stets die Multiplayer-Videos dar, in denen die Redakteure sich gegenseitig oder gemeinsam im Koop den Feinden auf die Mütze geben. Doch da stellt sich doch unweigerlich eine Frage: Warum so wenig? Die Tatsache, dass ich mich als jemand, der mit Fußball nichts anfangen konnte, begeistert auf das gemeinsame



»Ihr macht einen super Job, aber in Zukunft bitte mehr Multiplayer-Videos!«

Video von Michael Graf und Thomas Wittulski zu Fifa 13 gestürzt habe, nur weil es ein Multiplayer-Video von GameStar ist, spricht Bände. Daher mein Wunsch: Ihr macht einen super Job, aber in Zukunft bitte mehr Multiplayer-Videos! **Ludwig Scheibe**

Ah ja! Inkompatibel

► Ich habe euch gestern geschrieben, dass der Enermax T40 inkompatibel zum Asrock Z77 Pro3 ist. Wie sich herausgestellt hat, war ich aber nur inkompatibel mit der Bedienungsanleitung und habe daher diesen Unsinn verzapft. Das Ding passt natürlich hervorragend und dreht jetzt bei mir fröhlich seine Runden. **Sören Diekmann**

◀ Lieber Sören, macht nix! **Die GameStar-Redaktion**

Leserlob Danke

► Ich bedanke mich hiermit für eure vielen Ausgaben der GameStar und freue mich auch schon auf die nächsten. Eure Tests sind immer ausführlich, informativ und humorvoll geschrieben. Danke auch dafür, dass ihr nicht nur Lese-, sondern auch Videomaterial (auf Youtube) zu Verfügung stellt. Dazu

noch eine kleine Frage: Könntet ihr mal einen Bericht rund um euer Let's-Play-Team und allgemein um das Thema »Let's Play« schreiben? **Max Gerth**

◀ Vielen Dank. Und wir hatten vor nicht allzu langer Zeit einen Artikel zu Let's Plays im Heft. Inzwischen findet man ihn auch online unter GameStar.de/Quicklink/8091. **Michael Graf**

Fehler!

Graf Zahl. So nennt ihn niemand! Kein Wunder, er heißt ja auch Gebauer. Jochen versuchte, in seinem Hall of Fame-Text zu Fallout 2 mit Zitaten aus Die Ritter der Kosnuss ein popkulturelles Witze-Potpourri zu zaubern, scheiterte aber an einer simplen ... ach, wie heißen die noch, diese Dinger? Stehen auf Telefonen und im Mathe-Unterricht an der Tafel. Egal. Jedenfalls verwechselte Jochen die Fünf mit der Vier. Behaupten unter anderem Marc Halfmann und Cliff Meißner. Das sind beinahe einer mehr als Jochen, die müssen es also wissen. Zur Strafe wird Jochen gegen Knoto Belbelsenbelbel ausgetauscht. Der kann wenigstens bis vier zählen.

Graf Zahl. So nennt ihn niemand! Und roter Baron schon gleich gar nicht, schließlich kann Malte eine fliegende Kamera nicht von einer tödlichen Freischalt-Drohne unterscheiden. Was er eindrucksvoll in einer Bildunterschrift im Artikel zum Free2Play-Spiel Bullet Run bewiesen hat. Dabei sieht man anhand der eingeblendeten ... ach, wie heißen die noch, diese Dinger? Stehen auf Schuhsohlen und auf den Zettelchen, die einem die Kassiererin immer nach dem Einkauf schenkt. Egal. Jedenfalls sieht man anhand der Dinger, dass das Spiel auf dem Bild noch gar nicht begonnen hat und dass es somit noch gar keine tödliche Freischalt-Drohne geben kann. Behauptet jedenfalls Daniel Kürten. Der ist zwar nur einer und auch kein Mathematiker, aber wir kennen Malte. Zur Strafe muss sich Malte von einer tödlichen Freischalt-Drohne filmen lassen.



Unser Leser Tom Clauß beweist: Die GameStar schwimmt sogar in Mil ... erm, in Salzlake. Auch bekannt als das Tote Meer.