



Assassin's Creed 3 Schlechter Support

► Ich war einer derjenigen, die sich Assassin's Creed 3 in sehnsüchtiger Erwartung vorbestellt haben. Die anfängliche Vorfreude endete jedoch schnell, nachdem das Spiel nach wenigen Minuten einfro. In Sachen PC nicht ganz unbedarft leitete ich schnell alle möglichen Schritte ein, um der Ursache des Problems auf die Schliche zu kommen – vergeblich. In diversen Internetforen ist zu lesen, dass ich nicht der einzige enttäuschte Nutzer bin. Eine sofortige Kontaktaufnahme über das Ubisoft-Supportcenter brachte zunächst die naseweise Antwort, ich solle doch alle Hardware-Treiber aktualisieren – ach! Da stellt sich mir die Frage, ob das wirklich Kundenfreundlichkeit und Marktbewusstsein sein kann. Denn wenn sogar der Kundensupport wegen mangelnder technischer Qualifikation der Mitarbeiter negativ auffällt, kann ich nur verständnislos den Kopf schütteln.

Paul Erdmann

PC-Umsetzungen Komplott der Hersteller?

► Mich würde interessieren, ob PC-Spiele gegenüber den Konsolenversionen absicht-

Leserbriefe

lich hardwarehungriger programmiert werden. Wie können Spiele wie Assassin's Creed 3 oder GTA 4 auf der Xbox 360 und Playstation 3 stabil laufen und gut aussehen, aber auf dem PC selbst leistungsstarke Prozessoren und Grafikkarten zum Frühstück verspeisen? Ist das einfach Schlampe, oder machen die Entwickler das bewusst, um uns neue Hardware aufzuzwingen?

Jonas Ulrich

◀ Kurz gesagt: Schlampe. Ein Spiel an den PC anzupassen und seine Rechenleistung optimal auszunutzen, dauert lange, kostet Geld und steht oft in keinem Verhältnis zu den verkauften Exemplaren. Daher sparen sich viele Entwickler eine umfassende Anpassung. Dass mit dieser Methode noch weniger Spieler zur PC-Version greifen und sich die Spirale so immer schneller dreht, scheint die meisten Firmen nicht zu interessieren.

Hendrik Weins

Hall of Fame Abgeschafft?

► Ich halte gerade das neue Heft in Händen und suche vergeblich den Hall-of-Fame-Artikel. Ich hoffe, ihr habt diese Rubrik nicht gestrichen; für mich sind diese Rückblicksartikel nämlich ein Höhepunkt in jedem eurer Hefte. Unter anderem deshalb, weil mit der derzeit grassierenden Kontenbindungs-Seuche immer weniger Spiele erscheinen, die nach Installation und Durchspielen noch einen Wert besitzen. Ich will gekaufte Spiele als Schachtel in der Hand halten, ins Regal stellen und – falls es sein muss – auch wieder verkaufen, verschenken oder weitergeben können. Das war bei den von euch in der Hall of Fame vorgestellten Klassikern schlicht noch der Fall. Also bitte, bringt die Hall of Fame zurück.

Holger Kuhn

◀ Keine Sorge, wir haben die Hall of Fame nicht gestrichen. Aber unser Rückblick auf die berühmtesten Weltraumspiele aller Zei-

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.

ten in der letzten Ausgabe war ja bereits so etwas wie eine Hall of Fame auf sechs Seiten. In diesem Heft geht's nun wie gewohnt weiter. Und zwar mit einem echten Sahnehäubchen: System Shock 2. Michael Graf

Werbung im Heft Unhandliches Cover

► Die aufklappbare Werbung auf dem Cover der letzten Ausgabe ist alles andere als optimal. Ich lese Hefte oft mit einer Hand, biege die eine Hälfte also hinter die andere. Das ist mit diesem Cover extrem fummelig, da es immer wieder verrutscht. Außerdem habe ich das Heft gerade aus meinem Rucksack geholt und dabei das Titelblatt fast komplett abgerissen. Bitte verzichtet künftig auf derart unpraktische Werbeformate.

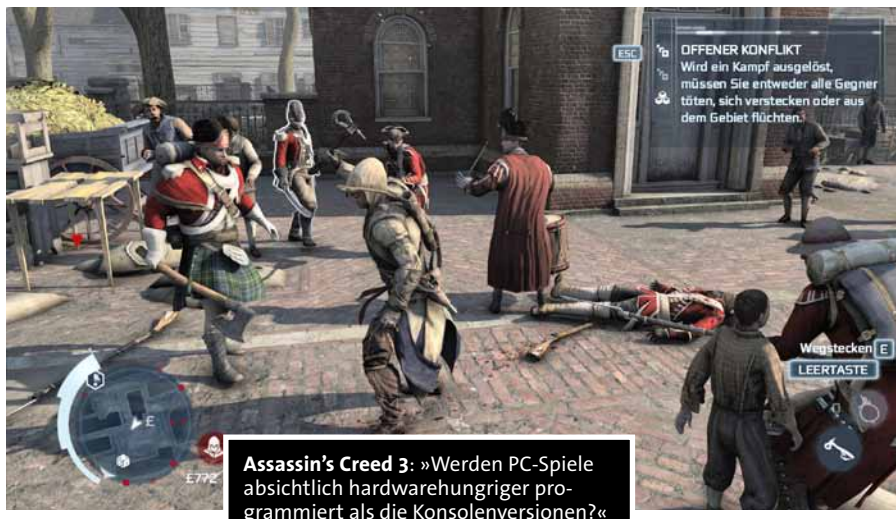
Daniel Dehos

◀ Danke für das Feedback, allerdings halten wir derartige Werbeanzeigen nicht für übermäßig störend oder unzumutbar, zumal sie bei Nachrichtenmagazinen wie Spiegel oder Stern seit Jahren zu den Standards gehören. Die GameStar-Ausgabe 04/2006 hatte übrigens sogar ein nach beiden Seiten aufklappbares Cover – und war trotzdem laut Umfrage eines der besten Hefte des Jahres.

Michael Trier

Hobby Videospiele Wie öko sind wir?

► Vor einigen Tagen habe ich den Stromanbieter gewechselt. Und zwar zu einem hundertprozentigen Ökostromerzeuger. Dabei kam mir der Gedanke auf: Wie «öko» ist eigentlich unserer Hobby? Bei all den aktuellen Diskussionen um Umweltschutz, Klimawandel und CO₂-Ausstoß frage ich mich, was ich tun kann, um meinem Hobby nachzugehen und dabei umweltbewusst zu denken. Wo steht die Spieleindustrie in Sachen



Hallo liebes GameStar Team.

Seit Jahren ist mein Mann Maxim ein begeisterter Leser und Abonnent Ihrer Zeitschrift, und auch ich komme mittlerweile nicht mehr drum herum, einige Ihrer Artikel zu lesen und die Spiele dann auszuprobieren. Dabei ist mir aufgefallen, dass Sie auch Leserbriefe in der GameStar veröffentlichen und diese oft mit einer humorvollen Antwort beleben. Aus diesem Grund habe ich eine Art Leserbrief vorbereitet und wollte darum bitten, diesen in der Januarausgabe zu veröffentlichen. Mein Mann feiert nämlich am 13. Januar 2013 seinen 25. Geburtstag. Zu diesem Anlass habe ich eine Gratulation geschrieben. Und da er ein großer Fan der GameStar ist, würde er sich sicher darüber freuen, den Brief hier zu lesen.

Vor 25 Jahren kam ein Baby angefahren mit einem Kontrollerr in der Hand und einem toten Zombie an der Wand. Nun 25 Jahre später jagst Du immer noch die Täter. Und das nicht ohne Grund denn ohne Handsome Jack wäre Claptraps Geburtstag fast perfekt. Auch Juliet muss an ihrem besonderen Tag, anstatt zu feiern, die Zombies in San Romero stark vereiern. Nun hast auch Du so einen Tag, sogar mit einem Kuchen, den musst Du aber nicht wie in Portal suchen. Maxim, ich wünsche Dir nur das Beste zu Deinem 25. Geburtstag. Für Dich heißt das wohl Final Fantasy 8. In Liebe, Deine Frau Daria Dick

Auch wir wünschen alles Gute zum **Geburtstag**. Aber, liebe Leser: Bitte schicken Sie uns fortan keine Glückwunschbriefe mehr, Daria und Maxim bleiben als Pioniere die einzigen, die wir hier verewigen.

Umweltschutz? Wie viel Strom verbraucht ein herkömmlicher PC mit allen Zusatzgeräten? Wie viel Energie verschlingen die Server für Online-Spiele? Und wie viele schädliche Stoffe stecken in meiner Platine? Einige meiner Meinung nach sehr spannenden und auch aktuelle Fragen für einen Report in eurer Zeitschrift. Wäre es nicht an der Zeit, auch andere Spieler in Sachen Umweltbewusstsein zu sensibilisieren?

Max Baumgarten

DLCs Schluss mit dem Wahnsinn!

► Hallo Publisher, es wird Zeit, euch auf meine Existenz hinzuweisen. Ich bin 30 Jahre alt und verbringe seit meiner Kindheit

DLCs: »Ich will ein faires Komplettangebot, bei dem die Gesamtkosten abzusehen sind.«



Weltraumspiele-Rückblick: »Der gesamte Artikel richtet sich nicht nur an die Enthusiasten.«

gerne Zeit mit Computerspielen, habe mir aber seit langem keines mehr am Erscheinungstag gekauft. Der Grund dafür sind vor allem DLCs. Es gibt Leute wie mich, die sich Spiele erst zulegen, wenn es ein faires Komplettangebot gibt. Eines, bei dem die Gesamtkosten abzusehen sind und man nicht eine Woche nach Beendigung der Solo-Kampagne laufend 30-minütige Story-Schnipsel für jeweils 10 Euro nachkaufen oder alle paar Monate Geld für ein Kartenpaket ausgeben muss, um weiter an Multiplayer-Gefechten teilnehmen zu können. Vielleicht bin ich naiv gewesen, als ich dachte, dass ihr mit dieser Vermarktungsstrategie auf die Nase fallen würdet. Aber selbst wenn es scheinbar genügend Leute gibt, die kritiklos eure Produkte kaufen und meinen Boykott unerheblich machen – die Zeiten, in denen ich mir Spiele vorbestellt habe, sind erst mal vorbei. **Matthias Peter**

Weltraumspiele-Rückblick Mehr Genre-Reports

► Obwohl ich mich für Weltraumspiele (außer Aquanox und Freelancer) fast gar nicht interessiere, habe ich den Rückblicksartikel als ersten aufgeschlagen. Besonders cool – optisch als auch inhaltlich – fand ich die Doppelseite mit dem Titel »Vor langer Sternzeit«, auf der die wichtigsten Weltraum-Spiele seit 1979 kurz vorgestellt werden. Der gesamte Artikel ist äußerst

informativ und richtet sich meiner Meinung nach nicht nur an die Weltraum-Enthusiasten, sondern an jeden Spielertypen. Auch diejenigen, die mit Weltraum-Simulationen nicht allzu viel am Hut haben, können den Artikel wunderbar lesen und lernen viel Interessantes dazu. Zukünftig gerne mehr von solchen »Genre-Reports«.

Gamestar.de-User Mqlte

Fehler!

Ein neues Jahr sollte man am besten mit guten Vorsätzen beginnen. Insbesondere mit Vorsätzen, die sich nicht schon nach einer Woche (oder gar wenigen Minuten) in Wohlfühlen auflösen. Endlich den Endgegner von Half-Life besiegen etwa. Oder den Weltfrieden anstreben. Dauerhaft sinnvoll ist es auch, Fehler aus dem letzten Heft an brief@gamestar.de zu melden. Uns immer fiesere Strafen für die Verursacher auszusprechen, ist nämlich unser Vorsatz für 2013.

Martin Deppe, der erste Tatverdächtige, wird von unseren Lesern Tommy Kellas und Alex Hagemeyer an den Pranger gestellt. Im Weltraumspiele-Rückblick unseres freien Autors steht nämlich, dass Genre-Fans bald die Qual der Wahl haben zwischen Star Citizen, Elite: Dangerous und X3: Reunion. Letzteres ist allerdings schon 2005 erschienen. Nun hat Martin den Fehler eigentlich gar nicht verschuldet, sondern vielmehr der korrekturlesende Michael Graf, der natürlich X: Rebirth gemeint hat. Und als Stellvertretender Chefredakteur unantastbarer ist als der Kleiderschrank des Papstes. Schweigend deutet er daher auf Martin, dem die X-Verwechslung auch mal hätte auffallen können, als er den korrigierten Text überflog! Deshalb machen wir nun auch ein »X«. Und zwar auf den Boden, wo Martin aufschlagen wird, wenn wir ihn vom IDG-Gebäude schubsen.

An solche Strafen hat sich unser Ex-Praktikant und nun Neu-Trainee Florian Heider mittlerweile gewöhnt. Deswegen reicht er uns bereits unaufgefordert die Peitsche, als ihm Philipp Nowak vorwirft, beim Testanlauf geschluppt zu haben. Dort steht nämlich, dass wir Trackmania 2: Canyon in der Ausgabe 11/2012 getestet haben, also vor drei Monaten. Richtig ist aber 11/2011. »Es war doch nur ein klitzekleiner Zahlendreher« hören wir Florian noch rufen, als er knapp neben Martin auf den Asphalt donnert.