



Leserbriefe

bleibt uns wenigstens genug Zeit, darüber zu streiten, was die besten Titel für die »Freundin« sein könnten. Michael Trier

THQ-Pleite Finanzielle Flops

► Es passiert immer wieder, dass Spiele tolle Kritikerwertungen erhalten und jeden Erfolg verdient hätten, aber sich nicht verkaufen. Entwickler machen daraufhin Pleite und lassen häufig eine enttäuschte Fangemeinde zurück, die verzweifelt auf Fortsetzungen hofft. Aktuell wäre da Darksiders, vorher fällt mir etwa Vampire: Bloodlines ein. Irgendwie scheint sich Innovation in der Spieleindustrie mal sehr gut und mal überhaupt nicht bezahlt zu machen. Ich stelle mir vor, dass man auf dieser Basis einen interessanten Artikel schreiben könnte, und wenn auch nur als Memento Mori für die »Gefallenen«. Tilman Eichfelder

Rollenspiele Dynamische Welt

► Ich habe über die Entwicklung vieler Rollenspiele nachgedacht und mich gefragt, ob es ein Spiel gibt, in dem eine dynamische Umwelt herrscht. Nicht nur, dass NPCs einen Tagesablauf haben, sondern auch, dass sich zum Beispiel die Fraktionen bekämpfen, ohne dass Held X irgendeine Entscheidung treffen muss. Soll heißen: Es passiert etwas in der Welt, auch wenn ich nur da stehe und nichts tue. Das würde dem Spieler mehr Druck geben: »Tu endlich mal was, sonst geht die Welt vor die Hunde.« Keine Ahnung, ob es schon einmal Spiele in dieser Richtung gegeben hat. Tobias Huschert

◀ Eine schöne Idee, die Rollenspiel-Welten tatsächlich viel lebendiger und realistischer gestalten würde. Allerdings dürfte der Entwicklungsaufwand hierfür viel zu hoch sein, schließlich müssten dynamische, weltumfassende KI-Routinen programmiert wer-

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.

Die besten C64-Spiele Die wahren Hits

► Nachdem ihr in der vergangenen Ausgabe die zehn besten C64-Spiele vorgestellt habt, folgt hier nun meine Liste der allerbesten Spiele: Boulder Dash 1-3, Creatures 2: Torture Trouble, Fort Apokalypse, Lemmings, Little Computer People, Loderunner, Mayhem in Monsterland, Turrican 1 und 2 sowie Way-out. Meinen ersten Brotkasten habe ich übrigens schon Ende 1982 gekauft, einschließlich Datensette für 1.000 DM. Der C64 kam auf den westdeutschen Markt also nicht erst 1983. Meine bis zu 27 Jahre alten Disketten funktionieren heute übrigens immer noch. Ob aktuelle CDs und DVDs wohl auch so lange halten werden? Wilhelm Oelinger

Weitere Retro-Specials

► Euer Rückblick auf die zehn besten C64-Spiele hat mir wirklich sehr gut gefallen. Solche Retrothemen stehen jeder Ausgabe gut, wie ich finde. Wie wäre es also als Nächstes mit einem netten Amiga-Special für eine der kommenden Ausgaben? Tobias Huschert

◀ Eine tolle Idee. 2015 wird der Amiga 30 Jahre alt, eine gute Gelegenheit also, auf die besten Spiele dieses legendären Heimcomputer-Klassikers zurückzublicken. Bis dahin



Darksiders 2: »Es passiert immer wieder, dass Spiele tolle Kritikerwertungen erhalten, aber sich nicht verkaufen.«

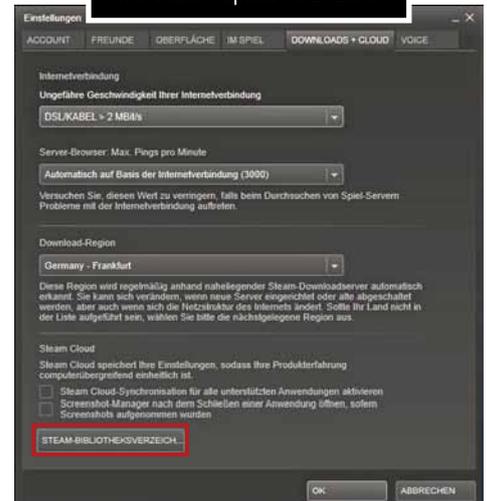
den, damit die Fraktionen im Spiel auch tatsächlich nachvollziehbar aufeinander reagieren. Bis wir so weit sind, vergehen sicher noch ein paar Jahre. Jochen Gebauer

Steam Alternativer Installations-Pfad

► Ich installiere Spiele normalerweise auf einer großen Partition meines Rechners. Seit ich Programme über Steam herunterlade, ist meine C-Partition aber so gut wie voll, da sie nur 100 Gbyte umfasst und Steam die Installation nur dort zulässt. Warum hat Valve diese Sperre eingebaut? Hans Rietz

◀ Valve hat diese Funktion nicht gesperrt, sondern nur gut versteckt. In den Steam-Einstellungen finden Sie im Reiter »Downloads + Cloud« ganz unten die Funktion »Steam Bibliotheksverzeichnis«. Hierüber

Steam: Über dieses Menü können Sie den Installations-Pfad Ihrer Steam-Spiele verändern.



Assassin's Creed 3 zu Unrecht auf der Anklagebank:
 »Nicht überspringbare Filmsequenzen sind ein Graus!«



können Sie ganz bequem einen neuen Festplattenpfad anlegen. Bei künftigen Installationen fragt Steam dann, welches Verzeichnis es nutzen soll. **Hendrik Weins**

Filmschnipsel lassen sich auf Wunsch überspringen. Eine Abwertung halten wir daher für unangebracht. **Daniel Matschijewsky**

Account-Fishing Bin ich gehackt worden?

► Seit kurzem bekomme ich von Blizzard E-Mails in einem Deutsch, das klingt, als ob man den Text durch einen Übersetzer gejagt hätte. In diesen Mails sagt man mir, dass ich versucht hätte, meinen WoW-Account zu verkaufen und ich solle doch dem Link folgen und meine Kontodaten eingeben. Ich habe zwar einen BattleNet-Account für Starcraft 2, aber WoW besitze ich nicht. Ist das ein Fishing-Versuch, oder hat jemand meinen Account gehackt? **Nico Gburek**

◀ Keine Sorge, Ihr Konto wurde nicht gehackt. Bei uns in der Redaktion bekommt nahezu jeder mit einem BattleNet-Account solche Mails. Die zielen stets darauf ab, dass unvorsichtige Spieler ihre Kontodaten zur »Überprüfung« an den Versender übermitteln sollen. Blizzard würde solche Anfragen aber nie verschicken! Also: Nicht auf die E-Mails reagieren, sondern sie stattdessen einfach löschen. **Daniel Matschijewsky**

Zwischensequenzen Nicht abbrechbar

► Nicht überspringbare Filmsequenzen sind ein Graus, vor allem, wenn es sich um die Credits des Spiels handelt. Aberhundert Entwicklernamen, das will sich doch so gut wie keiner anschauen. Assassin's Creed 3 zwingt einen aber dazu. Das nervt doppelt, weil man nach dem Abspann weiter spielen kann, aber erst mal eine halbe Stunde lang warten muss. Ich finde, ihr solltet so etwas in euren Tests berücksichtigen, denn gerade Assassin's Creed 3 ist ein extrem lästiges Beispiel. **Hendrik Wiese**

◀ Wenn sich Zwischensequenzen nicht abbrechen lassen und das dem Spielfluss und damit dem Spielspaß schadet, fließt das durchaus in unsere Wertung mit ein. Im Fall von Assassin's Creed 3 betrifft das aber tatsächlich nur den Abspann, alle anderen

Planetside 2 Euer Aktions-Code

► Ich möchte hiermit meine Enttäuschung kundtun. Sowohl auf der Planetside-Webseite als auch auf der von GameStar wurde mit dem beiliegenden Gutschein-Code für Planetside 2 geworben. Ich habe mich daraufhin entschlossen, die digitale Version des Heftes auf dem iPad zu kaufen. Den Gutschein-Code fand ich darin allerdings nicht. Erst nach längerem Googeln stellte sich heraus, dass der Code lediglich in der gedruckten Version vorhanden ist. **Elmar Stoff**

◀ Tatsächlich fehlen die Codes, genau wie die Vollversionen. Es ist technisch unmöglich, sie in die digitalen Ausgaben einzubauen, die sind dafür aber deutlich günstiger. Wer die Vollversionen will, sollte also zur gedruckten Ausgabe greifen. **Markus Schwerdtel**

Vollversionen Sacred 2 auf zwei DVDs

► Warum sind in der letzten Ausgabe einige eurer Videos auf die XL-DVD gewandert? War Sacred 2 wirklich so groß? Wenn ihr schon eine Video-DVD macht, dann ist es doch sinnvoll, auch alle Videos damit abspielen zu können. HD-Videos finde ich zwar sehr nett, kann sie aber eben nicht auf dem DVD-Player abspielen. **Hagen Patzke**

◀ Das lag tatsächlich an unserer Vollversion. Sacred 2 umfasst rund 12 GByte, die größte DVD-Variante, die von uns verwendete DVD 9, fasst aber lediglich 8,5 GByte. Um diesen Brocken überhaupt irgendwie auf den beiden Datenträgern unterzubringen, mussten wir einen Großteil der Videos auf die XL-DVD auslagern. Das wird in Zukunft häufiger vorkommen, die Spiele werden schließlich nicht kleiner. In solchen Monaten werden Käufer und Abonnenten der Version mit nur einer DVD zwar die vollständige Videoberichterstattung erhalten, aber technisch bedingt eben keine Vollversion. **Sascha Mutschler**

Fehler!

Verschnupfte Redakteure, hustende Layouter, röchelnde Chefs – in den GameStar-Büros grassiert seit Wochen eine epochale Erkältungsepidemie. Ob die für die Fehler in der letzten Ausgabe verantwortlich ist, wird derzeit zwar noch von führenden Wissenschaftlern erforscht. Besorgte Leser schicken aber dennoch bereits ihre Gute-Besserung-Hausmittelchen an brief@gamestar.de.

Den Anfang macht Burkhard von Klitzing, der sich um die Gesundheit von Thomas Wittuski sorgt. In seiner Preview zu The Walking Dead: Survival Instinct schreibt unser GamePro-Kollege nämlich über eine Horde schlürfender Untote. Aller Wahrscheinlichkeit nach nehmen Zombies zwar so menschliche Gehirne zu sich, gemeint hatte Thomas aber wohl eher ihren schlurfenden Gang. Burkhardts Behandlungsmethode: Drei Mal täglich einen Cocktail aus Melissegeist, Lebertran und heißem Bier mixen, in kleinen Schlucken leer schlürfen – und dann ganz ganz fix zum Klo schlurfen.

Michael Graf oder Martin Deppe. Wer sich bei wem angesteckt hat, lässt sich nicht mehr mit Gewissheit sagen. Einer der beiden ist jedenfalls dafür verantwortlich, dass in der Hall of Fame zur MechWarrior-Serie von »Besatzungen aus zwei Mann« die Rede ist. Stefan Mayrhofer geht daher auf Nummer sicher und verschreibt gleich beiden Autoren einen Einlauf. Mit großem E.

Daniel Matschijewsky schleppt sich hingegen freiwillig zum Onkel Doc. Denn auch wenn niemand seinen Fauxpas im Test zu The Cave gefunden hat, will er sich doch etwas verschreiben lassen. Daniel behauptete nämlich, in dem Adventure stünden sechs Charaktere zur Auswahl, in Wahrheit sind es aber sieben. Für den Verantwortlichen der Fehlerrubrik empfiehlt der Mediziner folgende Heilmethode: zwei Wochen Vollpension in einem 5-Sterne-Wellness-Hotel fernab seiner verschnupften, hustenden und röchelnden Kollegen.



Tine Wittler wäre stolz: Philipp und Felix Karadensky haben ihre Zimmerwand mit einer riesigen Cover-Collage verschönert.