



Aliens: Colonial Marines Chronik eines Untergangs

► Wie wäre es mal mit einem Report über Aliens: Colonial Marines und darüber, warum aus dem Titel so ein Witz geworden ist? Dass man häufig nicht allzu viel auf die Versprechungen seitens der Spieleindustrie geben sollte, ist klar und bestimmt auch manchmal nachvollziehbar. Aber was diesen Fall angeht, schlägt es dem Fass doch den Boden aus. Daher würde es mich sehr freuen, wenn ihr der ganzen Sache mal ein bisschen auf den Zahn fühlt.

Henning Beermann

◀ Dein Wunsch ist uns Befehl. In dieser Ausgabe haben wir uns die teils chaotische Entwicklung von Colonial Marines mal genauer angeschaut und in einem Report zusammengefasst, wie es zu dieser Katastrophe kommen konnte.

Michael Graf

Schwule Jedis Es heißt »Mann und Frau«

► Ich beziehe mich auf Ihre Kolumne »Schwule Jedis« in einer der letzten Ausgaben. Ich frage mich: Wenn Sie vor 100 Jahren gelebt hätten (da waren die gleichgeschlechtlichen Beziehungen ja allgemein nicht sehr anerkannt), wären Ihre Worte die gleichen? Oder Sie würden nicht in Deutschland leben, sondern zum Beispiel auf Jamaika, wie würden Sie dann über Homo-Ehen



Aliens: Colonial Marines: »Wie wäre es mal mit einem Report und darüber, warum aus dem Titel so ein Witz geworden ist?«

Leserbriefe

sprechen? Ich lese aus Ihrem Beitrag, dass Sie es gut finden, dass heutzutage Homosexuellen praktiziert werden, ob nun in Spielen oder sonst wo. Ich selbst bin aber bekennender Christ. Setzen Sie sich doch mal mit der Bibel auseinander. Sie werden sehen, dass Gott alles gut und richtig gemacht hat. Er hat Mann und Frau für einander geschaffen. Ist das so schwer zu akzeptieren? G. Behrens

Kunst- und Kulturgut Spiele

► In seiner Kolumne zur Homosexualität in The Old Republic schreibt Jochen, dass er die Diskussion darüber begrüßt. Weil sie zeigt, dass Computerspiele als Kulturform ernst genommen werden und auch Debatten jenseits der leidigen »Killerspiel«-Diskussion lostreten können. Nebenbei bin ich auch Abonnent der GEO Epoche. In der aktuellen Ausgabe geht es um die Kreuzzüge; einer der Artikel beschäftigt sich mit der Sekte der Assassinen. Und Überraschung: Alle Bilder stammen aus Assassin's Creed. Das ist für mich ebenfalls ein Beleg, dass Computerspiele in der Gesellschaft angekommen sind und auch als gute Beispiele herhalten können.

Matthias Knecht

SimCity Vergleich mit dem Original

► Sie werden mir sicher zustimmen, dass sowohl die ersten Diablo- als auch SimCity-Titel Meilensteine ihres Genres waren. Vergleicht man das Original mit den Folgetiteln, merkt doch jeder, dass die Qualität erheblich gesunken ist. Ich will, dass diese Titel dementsprechend eindeutig von professionellen Kritikern bewertet werden. Wie kann also beispielsweise Diablo 3 eine bessere Wertung erhalten als der Vorgänger? Hier merkt doch jeder Laie, dass etwas nicht stimmt. Das gleiche Szenario befürchte ich nun bei SimCity. Ich bitte Sie von ganzem Herzen, spielen Sie SimCity 2000 und vergleichen Sie.

Christoph Klebba

◀ Keine Sorge: Natürlich haben wir SimCity 2000 gespielt. Und natürlich muss sich das neue SimCity an seinen teils großarti-

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.

gen Vorgängern messen lassen. Genau deshalb kritisieren wir im Test auch die zu kleinen Karten, die fehlende Transparenz und den vergleichsweise geringen Anspruch. Aber bei aller verständlichen Nostalgie: Ähnlich wie Diablo 3 macht SimCity viele Sachen richtig; die bildschönen Städte, die ebenso einfache wie sinnvolle Upgrade-Funktion und – jedenfalls zum Teil – auch das neue Regionalsystem. Ist SimCity deshalb besser oder schlechter als SimCity 2000? Weder noch, es verfolgt schlicht einen anderen Ansatz. Dass man den nicht mögen muss, spiegelt nicht zuletzt unsere Wertung wider.

Jochen Gebauer

Online-Zwang Tests häufig zu spät

► Ich finde es schade, dass die Tendenz immer mehr in Richtung Online-Freischaltung geht. Mich als Leser einer Spielezeitschrift schmerzt es nämlich sehr, dass ich bei den meisten großen Titeln bis zum Erscheinungstag oder darüber hinaus warten muss, um einen Test von euch lesen zu können. GameStar ist für mich ein Magazin, das

Homo-Ehen in The Old Republic: »Gott hat Mann und Frau für einander geschaffen. Ist das so schwer zu akzeptieren?«



SimCity: »Vergleicht man das Original mit den Folgetiteln, merkt doch jeder, dass die Qualität gesunken ist.«



mir vor der Veröffentlichung eines Spiels eine Kaufempfehlung geben kann und sollte. Diese Kaufempfehlung muss man sich nun aber immer öfter erst nach der Veröffentlichung eines Spiels einholen, wodurch eine Spielewertung als Kaufargument immer mehr schwindet. **Mathias Hein**

◀ Dass Spiele immer häufiger an Online-Aktivierungen gebunden sind und daher erst ab einem bestimmten Zeitpunkt gespielt werden können, ist ein Problem, mit dem wir ständig zu kämpfen haben. In solchen Fällen fragen wir bei den Entwicklern nach, ob eine vorzeitige Freischaltung möglich ist, um den Test rechtzeitig vor Verkaufsstart abschließen zu können. Aktuell ist uns das bei Tomb Raider und Bioshock Infinite gelungen. **Michael Trier**

Free2Play Aufgezwungene Änderungen

► Free2Play findet man mittlerweile überall, und so schlecht finde ich die Idee dahinter auch gar nicht. Ich habe schon viele spannende Momente in diesen Spielen erlebt. Allerdings stört mich eine Sache: Egal was der Entwickler mit dem Programm anstellt, ich kann nichts dagegen tun. Wenn ich ein Spiel auf DVD kaufe, habe ich etwas, das ich immer wieder spielen kann, ohne mir durch Patches Veränderungen aufzwingen lassen zu müssen. Doch bei den Free2Play-Titeln kann ich Updates nicht verhindern und auch nicht die alte Version ohne Veränderungen behalten. **Thorsten Kühne**

◀ Einerseits ist es verständlich, dass dir aufgezwungene Änderungen an einem Spiel sauer aufstoßen. Andererseits sind Updates in den meisten Fällen aber sinnvoll, etwa wenn es um die Beseitigung von Bugs oder das Ausbessern von Balance-Macken geht. Klar, wenn die Entwickler das Programm in Sachen Design oder Ähnlichem komplett über den Haufen werfen und das Spiel quasi »kaputt patchen«, wie das etwa bei Battlefield Heroes der Fall war, werden sich die meisten Fans zu Recht die Haare raufen. Aber Hand aufs Herz: Bei wie vielen weiteren Free2Play-Titeln ist das bislang passiert? **Daniel Matschijewsky**

Thief 4 Verrat an der Serie?

► Ich habe nicht allzu oft schlaflose Nächte. Aber als die ersten Screenshots zum neuen Thief erschienen sind, hatte ich sie. Die Serie ist eine Reliquie in meinem Spielregal. Garrett ist sozusagen der Räuber Hotzenplotz meiner Jugend, der einzige Mann, den ich ohne zu zögern heiraten würde. Das Spiel hat mich wahrlich geprägt. Nicht der absoluten Spielzeit wegen, wohl aber wegen der Atmosphäre und diesem unglaublichen Setting. Ich denke, so geht es vielen Fans. Und so wundert es mich nicht, dass dieser Tage Stimmen laut werden. Stimmen, die das totale Desaster befürchten. Bulletpoint-Fokus, ein Bogen wie aus dem Jahre 2045, weniger Mystik. Aber das allein bereitet mir keine schlaflosen Nächte, Veränderung muss ja nicht immer schlecht sein. Wovor ich wirklich Angst habe, ist, dass mir die Entwickler meine Welt kaputt machen. Ich schiebe Panik, dass sich die Designer nicht mehr kümmern um ein Universum voller Mysterien, voll versteckter Ironie – und Moospfeilen. Im Grunde wünsche ich mir nur eins: eine Welt, die der heutigen Spiele-Generation mindestens im Ansatz zeigt, was möglich ist, wenn schlaue Köpfe zu träumen beginnen. **Nathanael Ullmann**

Die neuen Konsolen Gute Aufrüst-Zeitpunkte

► Bald erscheint ja eine neue Konsolengeneration, die im Vergleich zur vorherigen Generation deutlich mehr Leistung besitzt – was ja auch bitter notwendig ist. Nun wäre bei mir eigentlich bald ein neuer PC fällig, doch stellt sich mir die Frage: Wird es mit den neuen Konsolen auch einen besonderen Entwicklungsschub bei den PCs geben? Ich möchte nämlich vermeiden, nach relativ kurzer Zeit wieder aufrüsten zu müssen. **Johannes Goderbauer**

◀ Die neuen Konsolen bzw. die dafür entwickelten Spiele werden auf der drei Jahre alten DirectX-11-Technik basieren. Damit kommen unter anderem bereits existierende PC-Engines wie die CryEngine 3, Frostbite 2.0 oder Unreal Engine 4.0 auf Xbox 720 und Playstation 4 zum Einsatz. Weil alle Entwick-

Fehler!

An Ostern sollte man ja eigentlich im Garten nach verborgenen Geschenken suchen. Doch unsere Leser graben lieber nach Fehlern in der aktuellen GameStar-Ausgabe. Da können wir uns noch so bemühen, unsere Patzer zu verstecken, gefunden werden sie trotzdem und an brief@gamestar.de geschickt. Als Lohn winkt nämlich etwas weit Besseres als gefärbte Eier: die Bestrafung der verantwortlichen Redakteure.

Den ersten Übeltäter hat Andreas Teichmann schnell ausgemacht: Jochen Redinger, der in seinem Artikel zu den Spielen übers Alte Rom schrieb, dass Westrom 476 n. Chr. untergegangen ist und das Schwesterreich Ostrom über Tausend Jahre später folgte, nämlich 1453. In Wahrheit sind das aber nur 977 Jahre. »Künstlerische Freiheit, kaufmännisch gerundet«, hören wir Jochen noch murmeln, als wir ihn – ausgerüstet mit einem Rechenschieber – in eine Grundschulklasse stecken, in der er nun 977 Mathestunden absitzen muss. Oder doch lieber über 1.000?

Profi-Aufspürer Burkhard von Klitzing will Kai Schmidt bestraft wissen, der im Test von Dead Space 3 behauptet, Viscerals Erstlingswerk James Bond: Agent under Fire sei exklusiv für die Playstation 2 erschienen. Dabei gab's das Actionspiel auch für den GameCube und die erste Xbox. Bevor wir Kai als bewegliche Zielscheibe vor 007s Walter PPK platzieren können, schiebt er die Schuld lautstark auf Daniel Matschijewsky, der ihm diesen Fauxpas in den Text geschrieben habe. Doch als Verantwortlicher der Fehlerrubrik hat der sich längst mit Bonds Aston Martin aus dem Staub gemacht.

ler auf neue Technik wechseln, erwarten wir schon einen weiteren Entwicklungsschub. Denn auch wenn ein aktueller PC schon jetzt mehr als genug Leistung für die Features der Next-Gen-Konsolen hat: Sobald man Faktoren wie die Bildschirmauflösung, Sichtweite oder Texturauflösung deutlich über das Niveau der Konsolen erhöht, um von der weiterhin höheren Power eines Spiele-PCs zu profitieren, kann das eine oder andere Spiel durchaus ruckeln. **Daniel Visarius**



Thief 4: »Wovor ich wirklich Angst habe, ist, dass mir die Entwickler meine Welt kaputt machen.«