



Steam Machines Gut für die Spieler

► Mit großem Interesse habe ich den Artikel zu Steam OS gelesen. Die Möglichkeit, auch eigene Hardware zu nutzen, weil Steam OS kostenlos zur Verfügung gestellt wird, halte ich für den richtigen Weg. Das könnte endlich der Durchbruch für Linux als Spieleplattform sein. Valve hat den Erfolg auch noch in der eigenen Hand. Die hauseigenen Spiele sollten für Steam OS mindestens zur gleichen Zeit wie die Windows-Versionen erscheinen. Besser noch früher oder gar exklusiv. Nur so wird das ganze Projekt Steam Machines ein Erfolg. Wir Spieler können nur davon profitieren. **Nicky Löwe**

Marktnische erkannt

► Es ist nicht weit hergeholt, dass Valve kleine Indie-Entwickler fördert – schließlich könnte dies die Zukunft der Plattform sein. Der PC wird immer mehr etwas für Benutzer, die ihr Lieblingsspiel mit neuen Inhalten (wie Mods) verändern möchten, und für innovative Kleinentwickler, die neue Trends schaffen. Ich persönlich begrüße das, da die großen Spiele sowieso vermehrt nach Schema F und in zu kurzer Zeit produziert werden, weil sie sonst einfach zu teuer würden.

Leserbriefe

Deshalb halte ich die Vision von Newell durchaus für angebracht: eine Plattform für innovative Ideen, die den derzeitigen Konsolen-Umsetzungen völlig fehlen. Newell hat die Marktnische erkannt! Vorausgesetzt, es bleibt einem erspart, selbst Lösungen zu finden, wenn Spiele mal nicht laufen, oder ständig die Treiber aktuell zu halten. Einfach nur einlegen – oder herunterladen – und spielen. **Matti Lehmann**

Eigenbau = PC

► Im Editorial der letzten Ausgabe fragt ihr euch (scheinbar vergebens), was heutzutage noch den Unterschied zwischen PCs und Konsolen ausmacht. Solche Überlegungen wecken bei mir die Befürchtung, dass ihr das Konzept eurer Zeitschrift aufweichen wollt. Also ich sehe den Unterschied so: Wenn ich wochenlang Tests lese, um die allerbeste Hardware zu finden, mir die zusammenbaue und dann das Betriebssystem meines Vertrauens (oder mehrere) installiere – dann ist es ein PC. Unabhängig davon, welche Spiele darauf gespielt werden, welche Eingabegeräte ich verwende oder in welchem Zimmer die Kiste steht. Erst an dem Tag, an dem ich auf meinem Computer Playstation-, Xbox- und Wii-OS installieren kann, sind PC und Konsole zusammengewachsen. Und mit dieser Feststellung möchte ich eine Bitte verbinden. Ich spiele fast nur noch unter Linux/SteamOS. Und vielleicht haben zum Support-Ende von Windows XP im April ja auch andere Leser keine Lust mehr auf ein Betriebssystem mit eingebautem Verfallsdatum. Könntet ihr bei jeder Ankündigung, jeder Preview, jedem Test dazuschreiben, wenn das Spiel auch für SteamOS erscheint? **Eike Sauer**

◀ Gute Idee eigentlich – zumindest, sobald die Vollversion von SteamOS erschienen ist. Was meinen andere Leser? Spielen Sie bereits unter Linux oder haben Sie vor, zu Linux und SteamOS zu wechseln? Schreiben Sie's an brief@gamestar.de. **Michael Graf**

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.

Hall of Fame Bitte weglassen!

► Es ist immer dasselbe, wenn ich die neue GameStar kaufe: Ich schlage das Heft auf und denke: Yeah, die aktuellsten Spiele und Reports! Und dann will ich weiter zur Hardware blättern und stolpere dabei über die Hall of Fame, gucke mir die Bilder an und denke: Ach jemine, was soll das denn?! Das interessiert mich jetzt mal so gar nicht! Und ich glaube, dass ich da nicht der Einzige bin. Bitte lasst die Hall of Fame weg. Sie mag ja ganz interessant sein für Leute, die diese Spiele noch selbst gezockt haben, für alle anderen aber eher weniger. **Jesko Scholven**

Homosexualität in Spielen Wichtiger Beitrag

► Ich finde es in positiver Weise sehr bezeichnend, dass ihr schon zwei Hefte in Folge die Diskussion über Homosexualität in Spielen spinnt und die unterschiedlichen Standpunkte berücksichtigt. Ein so sensibles Thema wie Sexualität, gerade wenn sie von dem generellen Konsens und den Normen der Gesellschaft abweicht, verdient es, angemessen thematisiert und diskutiert zu werden. Ich halte euch im Vergleich zu anderen Computerspiele-Zeitschriften für ein sehr reifes, erwachsenes Magazin, das auch ernste Themen anspricht. Ich wollte euch für diese Linie meinen Respekt aussprechen und danke euch dafür, dass ihr damit einen wichtigen Beitrag zur größeren Akzeptanz und zum allgemeinen Ernstnehmen von Computerspielen leistet. **Benjamin Semmler**

Übertrieben

► Ich möchte gerne zum Thema »Homosexualität in Spielen« Stellung nehmen, nachdem Herr Sytnyks Leserbrief aus GameStar 11/2013 in der folgenden Ausgabe auf so

Steam Machines: »Newell hat die Marktnische erkannt.«



Kampagne von Battlefield 4: »Das ist kein Battlefield.«



heftigen Gegenwind gestoßen ist. Abgesehen davon, dass sich Herr Sytnyk teilweise etwas unglücklich ausgedrückt hat, muss ich ihm dennoch auch teilweise Recht geben. Ich persönlich bin nicht homosexuell und habe auch nichts gegen Homosexuelle – finde aber die homosexuelle Bewegung und deren Auffassungen, deren Forderungen nach Aufmerksamkeit und gleichem Recht in höchstem Maße übertrieben. Das betrifft nicht nur Spiele. Man sollte als Minderheit keine Gleichberechtigung fordern, sondern sich über Integration und Toleranz freuen. Dementsprechend wäre eine optionale Variante der Homosexualität in Spielen tolerant genug gegenüber dieser Minderheit und durchaus zu begrüßen. **Mark Hölzl**

Battlefield 4 Fader Nachgeschmack

► Kurz vor dem Release von Battlefield 4 habe ich mir noch einmal die Kampagne des dritten Teils gegönnt, um die Wartezeit zu verkürzen und die Erinnerung an etwaige Anspielungen aufzufrischen. Dann kam Battlefield 4: Die Kampagne war nach etwa sieben Stunden auf »normal« durchgespielt, zurück blieb ein fader Nachgeschmack. Klar zaubert die neue Engine ein grafisches Feuerwerk auf den Bildschirm,

was vor allem die Charaktere und die Umwelt angeht (Möwen ... Tausende!), aber je weiter man vorankommt, desto mehr fühlt man sich geblendet. Vor allem die Mission rund um die Sprengung des Damms ist mir sauer aufgestoßen. Nicht nur, weil bei jedem Anlauf ein Gegner außerhalb der Karte spawnte und unter dieser durchlief, was die KI-Teamkameraden völlig aus der Fassung brachte, sondern auch wegen der kreativen »Parkour-Einlage«. Zig Tode und eine Recherche in einschlägigen Foren später hatte ich dann entdeckt, dass es eine reine Anlaufsache ist, die entscheidet, ob Recker zugreift oder den Freitod wählt. Gerade im Vergleich mit dem Singleplayer des dritten Teils fühlt man sich zudem um das typische Feeling eines Battlefield betrogen. Es fehlt an den riesen Karten, durch die man mit seinem Panzer pflügt, an atemberaubenden Luftkämpfen und ähnlichen Momenten, die die Reihe vom »Rest« abhebt. Gut, man darf mal Auto und Boot fahren, sogar mal kurz in den Panzer steigen, dem man zuvor den halben Level hinterhergelaufen ist – aber das ist kein Battlefield! Gleiches gilt für die überall herumstehenden Kisten, die mir jederzeit, selbst mitten in einem Hochsicherheitsgefängnis, wieder meine volle Ausrüstung bis hin zu MGs und Sprengstoff

aller Art beschweren. Ich halte Battlefield 4 trotzdem ebenfalls für einen gelungenen Teil, wünsche mir für den Singleplayer aber nächstes Mal wieder mehr Battlefield und weniger Casual-Gaming. **Kai Häblein**

GameStar-Videos Man weiß, woran man ist

► Ich verfolge nun seit ungefähr einem Jahr eure Reviews und Videos und bin immer wieder erstaunt, wie interessant man doch solche Videos gestalten kann. Ich bin ein absoluter Fan der Kategorien: Gameplay, Story, Technik und so weiter – nach euren Tests weiß man genau, woran man ist. **Niklas Luckmann**

Furchtbare Witze

► Die Qualität eurer aktuellen Videos (speziell die der neuen Mitarbeiter) veranlassen mich zu Überlegungen, mein Abo zu kündigen. Die Videos werden in meinen Augen absolut lustlos aufgenommen, und das stinkt mir. So gelangweilt müssen die Videos nicht gesprochen werden. Und bitte lasst diese schlechten und flachen Witze sein, das ist furchtbar! **Chris Theiner**



Unser Leser **Steffen Peilke** grüßt samt Heft aus dem peruanischen Machu Picchu. Chaskillyaykim!

Fehler!

Hurra, wir sind auf Fehler gestoßen! Monatelang waren unsere Fehlerquellen nahezu versiegt, unsere Fehlerminen erschöpft – doch nun sind fleißige Prospektoren auf reichhaltige neue Vorkommen gestoßen, die sie prompt an brief@gamestar.de gemeldet haben. Der Fehler-Abbau kann also endlich wieder losgehen – Pech auf!

Als er die Tiefen unseres Hardware-Teils mit dem Echolot abtastete, entdeckte Wolfgang Kolb eine auffällige Verdummung im TFT-Meinungskasten von Nils Raettig. 500 Euro, schreibt Raettig da, sei ihm der FG2421 von Eizo nicht wert, er gebe doch lieber schnäppchenhafte »2.800 Euro« für den g2460pqu von AOC aus – also mehr als das Fünffache! Gute Arbeit, Hilfsprospektor Kolb, das sieht nach einem ergiebigen Fehlerflöz aus! Denn da war eindeutig eine Null zu viel im Spiel. Beziehungsweise zwei Nullen, Nils eingerechnet.

Die Bodenproben, die Dominik Cholewa unserer letzten iPad-Ausgabe entnommen hatte, offenbarten im Bereich Leserbrief eine hohe Konzentration von Trottelit, einem leider nicht sonderlich seltenen Mineral. Denn da stand doch tatsächlich Cholewas Name unter dem Beitrag von Tjard Gude, der sich – selbst schwul – zum Thema »Homo-

sexualität in Spielen« geäußert hatte. Cholewas Ehefrau staunte dann doch ein wenig über das vermeintliche Outing ihres Mannes. Wir staunen natürlich auch, reichen den Schwarzen Peter aber an die Berliner Agentur weiter, die unsere iPad-Ausgaben bastelt. Beziehungsweise gebastelt hat, bis sie eines Morgens in ihren Büros ein sehr besitzergreifendes Wildschwein-Rudel vorfand, das unter mysteriösen Umständen ins Gebäude gelangt war.

Unter Aufsicht von Diplom-Geologe Marcus Ratzenhofer kam es bei Bohrungen im Reportteil der letzten GameStar beinahe zu einer verheerenden Gasexplosion: Aus einem Hohlraum im Kopf unseres Layouters Alexander Wagner waren große Mengen des unedlen Gases Blöidium ausgetreten, an dem sich Aufregung rasch entzünden kann. Im Artikel über Valves Steam Machines hatte Alex nämlich die Prozentzahlen eines Umfrage-Tortendiagramms so ausgiebig durcheinander gewürfelt, dass sie hinten und vorne nicht zu den abgebildeten Kuchenstücken passten. Zum Glück ließ sich der Gehirnbrand schnell löschen: Die Prozentzahlen der jeweiligen Umfrage-Antworten waren korrekt, nur die Torte war falsch. Genauso falsch wie die tickende »Torte«, die wir Alex gerade ins Büro gestellt haben.