



Das Heft der Zukunft Exklusive Inhalte

► Ich bin seit vielen Jahren treuer Leser der GameStar und bin bis heute sehr glücklich mit euch. Nun fragt ihr im Editorial der 200. Ausgabe, wie wir – die Leser – uns die GameStar der Zukunft vorstellen. Meiner Meinung nach wird es in Zukunft immer wichtiger werden, den Lesern exklusiven Content bieten zu können. So finde ich zum Beispiel Interviews sehr wichtig. Ihr habt die Kontakte und die Möglichkeiten, so gut wie jeden Entwickler zu interviewen. Wenn das Interview dann noch interessante und außergewöhnliche Fragen beinhaltet, wird dem Leser ein echter Mehrwert geboten. Ebenso finde ich eure Reportagen immer extrem spannend. Da bekommt man Eindrücke von Themen, die man sonst nie hätte herausfinden können. Zudem finde ich, dass zu viel Aufwand in unglaublich lange Testberichte gesteckt wird. Heutzutage sind es die Leute zwischen zwölf und 40 Jahren gewohnt, in wenigen Minuten ihre nötigen Infos einzuholen. Ich möchte keine sechs Seiten mehr lesen – es ginge auch kürzer. Auf Youtube gibt es zum Beispiel die Rubrik »One Minute Review« – das ist ein richtig cooles Konzept. Denn wenn ich ehrlich bin, lese ich die Tests nicht, um jedes kleine Detail des Spieles kennen zu lernen und erklärt zu bekommen, sondern weil mich die Meinung des jeweiligen Redakteurs interessiert. Denn was genau in dem Spiel gemacht wird, erfahre ich auch überall im Web. Aber ich schätze euch ja für eure Kompetenz, eure Erfahrung und Meinungen. Das müsste stärker in den Fokus kommen. Zum Beispiel liebe ich es bei der GameStar, dass ihr oft verschiedene Meinungskästen habt – genau das finde ich wichtig! Eure Meinungen. Mich interessiert zum Beispiel auch sehr, was hinter den jeweiligen Spielen steckt. Wie arbeiten die verschiedenen Entwickler? Was macht ein Grafiker bei Nintendo so den ganzen Tag? Wie ist ein kleiner Indie-Entwickler zu seiner Idee gekommen? Für was gibt Rockstar Hunderte von Millionen Dollar aus, um GTA 5 zu realisieren? Alles

Leserbriefe

Fragen, die ihr sicher beantworten könntet. Also ich hoffe, ich habe etwas weitergeholten mit meiner Meinung. **Marco Schroller**

Nur noch online

► Ich stelle mir die zukünftige GameStar nicht mehr als Heft vor, sondern nur noch als Online-Premium-Zugang, wo Tests und Spielinfos abgerufen werden können. Testvideos kann man über diesen Zugang streamen. Und weil heutzutage fast jeder eine DSL-Flatrate hat, kann man auch Vollversionen zum Herunterladen anbieten. Für eine Weile hatte ich die GameStar wieder abonniert und stellte fest, dass das Heft irgendwie nutzlos ist, weil die Informationen im Internet viel schneller bereitgestellt werden. Leider musste ich nach dieser Feststellung das Abo auch wieder kündigen.

Sven Schröder

Das will ich!

► Das Internet hat viel verändert. Habe ich mich früher immer zuerst auf die News-Artikel und Tests in der Zeitschrift gestürzt, so sind diese mittlerweile kaum des Lesens wert, da ich die News-Meldungen bereits von GameStar.de (oder anderen Webseiten, die ich täglich verfolge) kenne und den Test sowieso nicht im Heft abwarten kann, da ich mir favorisierte Spiele am Erscheinungstag kaufe. Entsprechende Infos aus dem Heft bekomme ich so bis zu zwei Monate verspätet. Hierfür ist das Internet ein hervorragender Ersatz geworden. Wozu also noch ein Heft? Ich mag es, mich auf die Couch zu werfen und in Heften zu lesen. Vielleicht gehöre ich dabei zu einer aussterbenden Spezies, aber das entscheidet sich vermutlich erst in der 400. Ausgabe. Wie oben erwähnt bringt ein Heft nur etwas für Infos, die nicht zeitkritisch sind. Eine Eigenheit des Internets ist aber auch das hohe Informationsaufkommen und die kurze Zeit, die dadurch einzelnen Meldungen zugemessen werden kann. Ich kann nicht 100 detaillierte Artikel am Tag lesen, dazu fehlt die Zeit. Im Internet darf

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.

ein Artikel maximal fünf Absätze haben. Fürs Heft wiederum nehme ich mir Zeit. Hier will ich ausführliche Berichte, viele Meta-Infos (Boxen mit Interviews, Questbeispielen, Funktionsbeschreibungen, Hintergrundinfos, Bugs) und vor allem gut recherchierte Berichte, die im Internet praktisch nicht verfügbar sind. Artikel wie euer C&C-Bericht, der Cheater-Report – so etwas lese ich im Magazin, und diese waren auch die Gründe für den Kauf der beiden letzten Ausgaben. Das will ich! Dazu gehören auch weniger zeitkritische Hardwaretests. Verzichtet weiterhin auf Tests zu Apps oder Casual Games, aber nehmt Indie-Spiele ernster. Bald werden diese nämlich nicht mehr Indie heißen, sondern als Diversifizierung des Marktes ganz normal sein und nicht mehr bloß eine Randerscheinung. Dem Niederreißen der Eintrittshürden in den Spielmarkt durch das Internet sei Dank! Jeder Programmierer/Designer kann sich heute in seiner Freizeit hinsetzen und mit einer guten Idee und vielleicht sogar einer Kickstarterfinanzierung ein Spiel entwi-



Banished: »Es ist einfach unglaublich, was ein einzelner Mann geschafft hat, woran so viele Spieleschmieden einfach nur fatal scheitern, weil die Geldgier einfach zu groß ist.«

ckeln. Vielleicht hat er nicht das Team/Budget für eine Grafik ähnlich der von Crysis, aber die Idee bringt vielleicht größeren Spielspaß. Und noch etwas: Duzt uns Leser! Wir vertrauen euch in unserem liebsten Hobby und gehen nicht zum Arzt. Auf Facebook kommt ja auch kein Unternehmen mit »Sie« daher, wenn es nicht wie ein Fremdkörper wahrgenommen werden will. Sogar eure E-Mail-Adressen zeigen nur eure Vornamen.

Georg Knabl

Banished Was muss ich lesen?

► Bitte die Aussage von Benjamin Danneberg streichen! Ich habe Banished vor einigen Wochen mit viel Laune gespielt. Bis auf einige, teils, größere Bugs (halbe Bevölkerung verhungert, obwohl stets über 50.000 Nahrungsmittel in den Lagern liegen, oder Arbeiter erfrieren/verhungern auf dem Weg nach Hause, weil sie die halbe Karte überqueren müssen) ist das Spiel jedoch ausgesprochen gut und motiviert mich, auch ein zehntes Mal neu zu beginnen und die sehr wichtige Anfangsphase zu verbessern. Es ist einfach unglaublich, was ein einzelner Mann geschafft hat, woran so viele Spieleschmieden einfach nur fatal scheitern, weil die Geldgier einfach zu groß ist. Doch was muss ich da bitte lesen? »Hallo, Maxis: Stellt den Mann ein!« Es müsste eher heißen: Hallo Investoren, gebt dem Mann ein Team, Zeit, Mittel und eine Dauer-»Du-kommst-aus-dem-gEfAengnis-Karte«. Anschließend lasst ihn bitte in Ruhe seine Arbeit machen.

Waldemar Fischer

◀ Ich würde nicht sagen, dass EA mit SimCity »gescheitert« ist, weil die Geldgier zu groß war. Vielmehr hatten die Entwickler bei Maxis einfach ein im Vergleich undurchdachtes Konzept. Erstaunlich allerdings, bei einem dermaßen großen und erfahrenen Team.

Benjamin Danneberg

Report: Armee der Betrüger Es wird schlimmer

► Mit großer Freude und zugleich noch größerer Furcht habe ich euren Bericht über die Armee der Betrüger gelesen und wurde in vielerlei Hinsicht bestätigt. Ich selber, passionierter Battelfield-Spieler seit Vietnam und CoD-Spieler seit Modern Warfare, muss sagen, dass das Cheaten in letzter Zeit unheimlich zugenommen hat, besonders bei Battelfield 3. Immer wieder tauchen im Spiel die Meldungen auf, dass ein Cheater gebannt wurde. Oftmals werden Betrüger jedoch nicht von Punkbuster erkannt und machen einem das Leben auf den Servern zur Hölle, wenn ein Spieler in einer 64er-Partie 105/5 Abschüsse hat. Besonders ärgerlich ist es, wenn man auf einem Server spielt, der schon von den Einstellungen her eine Rarität darstellt. Bei MW2 beziehungsweise seit dem Wechsel zum VAC scheint es nur noch durch Betrüger möglich zu sein, überhaupt im Mittelfeld zu spielen. Kicken geht nicht, ein Serverwechsel geht so gesehen auch nicht, und VAC ist unzuverlässig. Cheater an sich sind nicht schlimm. Schlimm

wird es nur, wenn sie anfangen auszurasen und mit »Maximum Aimbot« durch das Level huschen.

Dirk Peters

◀ Lieber Dirk, »Cheater an sich sind nicht schlimm«? Deinen Gleichmut wünschen wir uns auch.

Petra Schmitz

»Erleuchtend«

► Vielen Dank für den interessanten Report, der einem auch als eher Unbeteiligten Einblicke in diese Mechanismen gewährt. Am »erleuchtendsten« fand ich den Abschnitt mit Samuel Steiner – selten habe ich ein heuchlerisches Interview gelesen. Er cheatet nach eigener Aussage, um mit weniger Anstrengung Bester zu sein, obwohl es das Spielerlebnis für seine Mitspieler ruiniert. Gleichzeitig versucht er dies zu rechtfertigen, indem er ja nur seinen Job mache (eine andere Berufswahl scheint dem Herrn unmöglich zu sein), um am Ende auch noch mit christlichen Floskeln um die Ecke zu kommen, da er als Cheater ja im Endeffekt den Spielern selber helfen würde. Einerseits finde ich es schade, dass man hier nicht genauer ob dieser Ungereimtheiten nachfragte, andererseits stellen seine Aussagen alleine auch so schon die Cheater in ein solch negatives Licht, dass sämtliche moralischen Anklänge, die man im Artikel findet, dadurch in den Schatten gestellt werden.

Alessandra Krönke

Überrascht

► Bezüglich eures Reports über Cheater war ich durchaus überrascht, einen so neutralen und authentischen Bericht lesen zu können in einem deutschen Spielemagazin. Ich bin seit vielen Jahren Mitarbeiter von Artificialaiming.net, der Seite, deren Hack ihr getestet habt. Wenn ihr möchtet, stellen wir euch unser Master-Package gern für ein Jahr kostenfrei zur Verfügung. Solltet ihr Interesse an einem weiteren Artikel haben, zum Beispiel über neue Anticheat-Methoden aka Fairfight oder Battleye, welche uns im Gegenteil zu Punkbuster und VAC tatsächlich das Leben schwer machen, dann lasst es mich wissen. Ebenso könnten wir bezüglich Punkbuster aus dem Nähkästchen plaudern, zum Beispiel, wie wir mehrfach ein Exploit von Punkbuster ausnutzen,

Fehler!

+++ EILMELDUNG ++++++

Wir freuen uns, Ihnen mitteilen zu dürfen, dass Herr Jochen Gebauer ab dem nächsten Monat den Posten des deutschen Finanzministers bekleiden wird. Herr Gebauer zeichnet sich durch eine besondere Gabe in Bezug auf immense Geldsummen aus. So machte er in der letzten GameStar-Ausgabe aus 1,82 Milliarden Euro in einem Handstreich geradezu lächerliche 1,82 Millionen Euro. Ein fast schon magisches Talent. Mit diesem Talent schrumpft die Staatsverschuldung Deutschlands bereits im Mai von 2043,7 Milliarden Euro auf gerade mal 2043,7 Millionen (oder auch 2,0437 Milliarden). Kanzlerin Angela Merkel untermauert die für alle überraschende Entscheidung: »Das kann man ja schon mit ein paar netten Lottogewinnen wieder ausbügeln. Jetzt muss Herr Gebauer nur noch die richtigen Zahlen tippen. Moment mal ...«

+++++

um als Proof of Concept gezielt unschuldige Spieler zu bannen. Dieses Exploit ist Evenbalance seit Jahren bekannt und wurde bis heute nicht gefixt!

Andre Swirszczuk

◀ Beim Master-Package lehnen wir dankend ab. Hintergrundinformationen sind allerdings für uns immer spannend. Wir werden das Thema weiterverfolgen und uns bei dir melden.

Petra Schmitz

Dragon Age 3 Ein anderes Universum?

► Ich war gerade wieder einmal dabei, die aktuelle Ausgabe eurer Zeitschrift durchzublättern, als ich nicht umhin kam, ziemlich zu grinsen, ja zu lachen. Auf Seite 16, in dem wunderschönen Bild, wo eine Gruppe gegen den Drachen kämpft, sieht man rechts unten einen vermeintlich netten Magier, der doch eindeutig ins Star-Wars-Universum gehört. Dort steht ein Sith Lord mit gezücktem gelb-roten Lichtschwert, der scheinbar vor seiner Brust gerade einen roten Matchblitz vorbereitet! Ich wusste ja, dass die Spielehersteller von Bioware zurück zu den Wurzeln möchten, aber auch direkt in ein anderes Universum?

Benjamin Jainski



»Ein Sith Lord mit gezücktem gelb-roten Lichtschwert, der scheinbar vor seiner Brust gerade einen roten Matchblitz vorbereitet!«