



Aus China schickte uns Clemens Hartmann das Foto einer GameStar mit 303 Sachen. Entstanden ist es in einem Schnellzug der G-Klasse, der Geschwindigkeiten bis zu 400 km/h erreichen kann.

Hut ab!

► **Ich habe von dem ganzen Theater bisher nichts mitbekommen und bin einigermaßen schockiert darüber, wie das zu- und hergeht. Man sollte alle Beteiligten zwingen, mit ihrem Konterpart ein echtes Gespräch zu führen, so richtig in der analogen Welt, mit sich in die Augen schauen und dem ganzen veralteten Kram. Da wäre manch einer wohl plötzlich etwas höflicher und würde sich mehr um eine sachliche Diskussion bemühen. Jedenfalls wollte ich loben, wie differenziert und sachlich Sie über diese Affäre berichten. Es ist gewiss nicht einfach, so neutral über so ein emotional aufgeladenes Thema zu schreiben, ohne dabei einseitig zu werden. Hut ab!**

Wolfgang Brander

Wasteland 2 Abzocke bei Early Access?

► **Ich möchte meinen Unmut zu Wasteland 2 kundtun. Da ich ein großer Fan der Fallout-Serie bin, finde ich Wasteland 2 echt toll, eure Bewertung ist gerechtfertigt und spiegelt meine Meinung wieder. Aber es gibt etwas, das mir sauer aufstößt: Ich habe mir das Spiel als Early-Access-Version für 45 € gekauft! Das Spiel ist jetzt für 25 € im Einzelhandel erhältlich. Das ist meiner Meinung nach schon eine Frechheit, wenn man bedenkt das die »Ranger Edition« mit vielen Extras auch nur 40 € kostet. Ich wollte die Entwickler unterstützen, nicht bereichern.**

Andreas Schmalzbauer

◀ **Unsere Preisgestaltung geht auf die Kickstarter-Kampagne von vor zwei Jahren zurück, wo wir den Beta-Zugang zur Premiumoption für all jene machten, die das Spiel schon eher spielen und uns Feedback geben wollten. Wir haben damals eine Basisversion angeboten, die zum offiziellen Release verfügbar sein sollte, oder eben die Beta für 55 US-Dollar, die wir über Steam veröffentlichen wollten. Erst nach dem Start unserer Kampagne entstand Steams Early-Access-Programm und es gab viele Leute, die nicht bei Kickstarter mitgemacht haben und dennoch Wasteland 2 früher spielen wollten. Wir empfanden es als unfair, die Early-Access-Version für weniger Geld zu verkaufen, als unsere Kickstarter-Unterstützer zahlten, also haben wir 60 US-Dollar verlangt. Wir haben ver-**

sucht, sowohl auf Kickstarter als auch Early Access klarzumachen, dass es zwei Bezahlmodelle geben würde, je nachdem, wann man Wasteland 2 spielen will. Mir ist klar, dass es ohne das Wissen um diese Hintergründe verwirrend sein kann, wie wir zu dieser Preisgestaltung gelangt sind.

Brian Fargo
(Studioleiter inXile Entertainment)

Abwertung bei Onlinezwang? Wir sollten abstimmen!

► **Immer, immer wieder schreibt ihr über Onlinezwang, DRM-Quälerei und Gängelungen der Spieler. Getan habt ihr dagegen bisher aber wenig. Insofern finde ich eure Nachfrage in der letzten GameStar prima. Meine Antwort dazu: Jetzt tut doch endlich mal was, statt immer nur zu lamentieren. Macht beispielsweise eine Leserumfrage »Sollen Wertungspunkte bei Restriktionen gegenüber dem Spieler abgezogen werden, etwa bei Onlinezwang oder DRM?« Und wenn die Spieler es mehrheitlich wünschen, dann lasst endlich diese »Unterdrückung« durch die Publisher in die Wertung eingehen. Seid doch mal wieder Speerspitze statt Hinterherläufer!**

T. Hasbargen

Das ist wertungsrelevant!

► **Ich sehe das genauso und würde mich auch freuen, wenn zukünftig solch ein Punkt mit in die Spielebewertungen einfließen würde. Ob man nun eins zu eins die Kriterien für die von Dirk W. (Anm. d. Red.: in den Leserbriefen der letzten Ausgabe) vorgeschlagene Punktevergabe übernimmt oder sich die Redaktion etwas Eigenes ausdenkt, ist mir relativ egal.**

Thomas Krüger

Für mich zählt der Spielspaß

► **Ich finde nicht, dass dies eine gute Idee ist, da die Wertung am Ende doch einfach nur den Spaß wiedergeben sollte. Wenn etwa ein 68er-Spiel am Ende eine 78 bekommt, nur weil es keinen Kopierschutz hat, oder andersrum ein 89er nur eine 79, weil es permanente Internetverbindung verlangt, dann würde mir das kaum weiterhelfen. Ich möchte die reine Spaßwertung sehen und hinterher selbst entscheiden, ob der Kopierschutz für mich zumutbar ist oder nicht.**

Dirk Schreiber

Fehler!

Die älteren Semester erinnern sich vielleicht noch an das Jahr 1988. Loriots Ödipussi startete im Kino, im kanadischen Calgary fand eine Winterolympiade statt, und Werder Bremen wurde Deutscher Meister. Doch viel spannender noch: In diesem Jahr erschien Interplays Wasteland für Apple 2, C64 und DOS. Doch erinnern Sie sich auch, wie wir damals die Original-CD kopieren und als Speichermedium für Spielstände nutzen mussten? Nein? Kein Wunder, schließlich waren CDs damals gerade erst als Medium für Musik etabliert. CD-ROM-Spiele sollte es erst Mitte der 90er geben. Wasteland wurde damals auf Diskette ausgeliefert, auch wenn unser freier Autor Maurice in seinem Test zum Nachfolger Wasteland 2 das Gegenteil behauptet. Zur Strafe muss er den Code von Wasteland 2 nun in Lochkarten stanzen.

Strafe droht übrigens auch unserem Trainee Dimitry, der sich in der Welt von Valves Mehrspieler-Shooter Team Fortress 2 anscheinend nicht sonderlich gut auskennt. Dort gibt es nämlich eine recht schillernde Gestalt: Saxton Hale, Gründer des fiktiven Waffenherstellers Mann Co., Abenteurer und stolzer Brusthaar-Träger. Spielbar ist Saxton in Team Fortress 2 nicht, wohl aber in der PC-Version des Actionspiels Super Time Force Ultra. Die hat Dimitry getestet und auch brav auf Saxton verwiesen, im allerdings den Namen »Saxton Heavy« verpasst. Zur Strafe schicken wir ihn nun zum Kaltwachen. Wer Saxton Hale falsch schreibt, der hat keine Brusthaare verdient!

Lob Klasse Vorletzte

► **Die Vorletzte in der aktuellen Gamestar ist die witzigste und damit beste, über die ich als langjähriger Abonnent bisher lachen durfte! Macht weiter so, auch die anderweitige Neuausrichtung gefällt mir persönlich sehr gut.**

Felix Haas

Klasse Vollversion

► **Ich habe soeben die Indie-Vollversion Rochard von der Heft-DVD der GameStar-Ausgabe 10/2014 ausprobiert und hatte großen Spaß damit! Deshalb an dieser Stelle meinen herzlichen Dank für dieses Kleinod, auf das ich ohne euch vermutlich nie gestoßen wäre. Ich persönlich würde mich übrigens auch in Zukunft über Indiespiele und Geheimtipp-Vollversionen auf der DVD wesentlich mehr freuen als die x-te Fassung diverser Vollpreistitel von vorgestern, bei denen es nur alle Jubeljahre mal vorkommt, dass ich sie nicht entweder schon längst gespielt habe oder sie ohnehin niemals spielen wollte. Abgesehen davon: Wenn die Spiele sowieso eine Aktivierung bei Steam & Co erfordern, würde mir im Grunde auch der reine Freischaltcode reichen. Nutzt den Platz auf euren Datenträgern lieber sinnvoller, für mehr hochauflösende Videos zum Beispiel. Zum Schluss noch ein großes Lob bezüglich der aktuellen Veränderungen am Heft, besonders die Hintergrundartikel gefallen mir ausnehmend gut und machen euch zu mehr als einem reinen Testheft.**

Martin Bonvicini