

LESERBRIEFE

GAMES CONVENTION

Wir sind drei lustige Jungs, kommen aus Ravensburg am Bodensee und haben uns kurzfristig dazu entschlossen, auf die Games Convention zu gehen. Also ins Auto gesetzt und losgefahren; Diplomarbeit hin oder her. Samstag am GameStar-Stand: Unglaublich, alle sind sie da! Aber bevor ich aus dem Staunen herauskam, haben uns schon Markus und Heiko gewunken: »Jetzad Jungs, von weitem is doch unfair!« Hihi... Dann gab's ein schönes Foto. Danke dafür! Großen Respekt für eure Freundlichkeit und Verbundenheit zu den Fans! Und dann ging's grad noch so weiter: Wir stehen vor dem Anaconda-Stand (weniger wegen den Spielen als mehr wegen den Babes...), und Gunnar läuft vorbei und grinst uns an und nickt uns zu. Das mögen Kleinigkeiten sein, aber euch mal live erlebt zu haben (und dann auch noch so cool drauf), ist doch noch was anderes! Als Dank haben wir einen kleinen Comic über unser GC-Erlebnis erstellt. Vielen Dank, GameStar, ihr seid toll!

Markus, Urs und Robert

GameStar Danke euch für den Besuch und den Comic, Jungs! Wir drucken einen Teil davon unten auf dieser Doppelseite ab.

Markus Schwerdtel

Ich wundere mich dann doch, wenn ich Meldungen lese wie »17% der GC-Besucher waren begeisterte weibliche Spieler«. Es



Games Convention 2006: »Dass Frauen nicht auf die GC kommen, liegt am Image von Spielen.«

wäre erfreulich, wenn dahinter auch die Realität stecken würde. Der entspricht wohl eher, dass 98% der weiblichen Messebesucher aus nur zwei Gründen auf der GC waren: 1.) Sie wollten US 5 sehen und sich auf Körperteile, die ich hier nicht näher erläutern will, Autogramme schreiben lassen oder 2.) Sie wurden von ihrem Freund auf die GC mitgeschleppt und konnten den Tag dann auf ungefähr vier Art und Weisen verbringen:

- Der Freund hängt über neuen Grafikkarten und Kühlungen und wirft mit irgendwelchen Fachbegriffen um sich;
- Der Freund sitzt hinter irgendwelchen Bildschirmen, ballert sich zum vierten

Mal durch ein Level und schwärmt von der neuen Engine, den Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger und (natürlich) wie gut er doch sei;

- Der Freund stürmt in die Menge vor einem Messestand, um ein T-Shirt zu fangen, lässt sie zehn Minuten auf den Gängen stehen und kommt dann ohne T-Shirt, dafür aber mit drei blauen Flecken und einer Schnittwunde wieder;
- Der Freund starrt mit aufgerissenen Augen die Messebabes und Tänzerinnen an. Dass die Frauen nicht von alleine auf die GC kommen, liegt zum Großteil am Image von Computerspielen und -spielern, das sich in den nächsten Jahren hoffentlich



gewaltig ändert. Vielleicht wird es in naher Zukunft dann auch möglich sein, Artikel über den Anteil von Frauen auf der GC und Artikel über das »Mysterium« Computerspiele ernster zu nehmen!

Alexander Schwank

WERTUNGSKASTEN

Euer neuer Wertungskasten gefällt mir außerordentlich gut! Die neuen Infos sind eine coole Ergänzung für Leute, die so etwas lesen wollen (wie zum Beispiel mich), aber gleichzeitig bleibt das bewährte Wertungssystem unangetastet. Das heißt, wer keine Lust hat, alles ausführlich zu lesen, schaut auf die Punkte und weiß, woran er ist. So gewinnt jeder... großes Lob!

Andreas Niebauer

Der neue Wertungskasten: riesig, überladen, unübersichtlich, die Hälfte der Informationen unbrauchbar oder sinnvoller im Text unterzubringen. Und das Hauptergebnis, die absurde Punktwertung mitsamt ihrem sonderbaren Zustandekommen, bleibt nach wie vor unverändert.

Ulstermann (im GameStar.de-Forum)

Der Mini-Relaunch ist euch wirklich gut gelungen. Der neue Testkasten enthält nun zumindest bei Top-Spielen teilweise sehr interessante Infos, die je nach Genre äußerst nützlich sind. Aber der wirkliche Knaller ist der neue Technik-Check, der nun wirklich deutlich verständlicher und praktischer gestaltet wurde, so dass man immer sieht, in welcher Leistungsklasse man mit seinen Komponenten liegt.

Julius Thesing

Bin ja normal keiner, der schnell wegen was Mails schreibt, aber der neue Technik-Check ist ja echt blöd gemacht...

Joe

Euer neuer Wertungskasten ist euch im Großen und Ganzen gut gelungen, man weiß nun schon nach einem flüchtigen Blick darauf, ob das Spiel den eigenen Vorlieben entspricht oder nicht. Zu bemängeln habe ich nur den neuen Technik-Check: Die Vorgängerversion war übersichtlicher und leichter zu kapieren.

Simon Unger

GameStar Der neue Technik-Check braucht vielleicht etwas Eingewöhnung – aber er ist definitiv aussagekräftiger und nützlicher als der Vorgänger.

Daniel Visarius

EINSEITIGE BERICHTE?

Ich werde mein Abo kündigen. Speziell ist der Auslöser eure Berichterstattung über die Spiele World of Warcraft und Battlefield 2. Ich habe beides gespielt. Dass man für Battlefield 2 einen Highend-PC braucht, wurde über mehrere Monate in GameStar breitgetreten, genau wie die Tatsache, dass das Spiel gehackt wurde. Dass Battlefield 2 eine Melkkuh ist, steht sogar in der neuesten Ausgabe. Das Spiel wird von euch als Buhmann dargestellt. Demgegenüber steht World of Warcraft: Megatest, Superspiel, alles läuft reibungslos, Blizzard ist eine Traumfirma. Wo bleibt da die Kritik? Seit zwei Monaten ist World of Warcraft auf mehreren Servern nicht spielbar. Und was liest man in GameStar? Nichts, es werden die neusten Produkte angepriesen, während Battlefield 2 weiter niedergestampft wird. Anderes Beispiel: Half-Life 2. Ihr widmet der Half-Life-Reihe ein ewig langes Video, aber dass man über Steam haufenweise Spyware auf dem PC hat und dass viele Leute Half-Life 2 wegen Steam erst gar nicht spielen konnten, das wurde überdeckt.

Dominik Schlinkert

FEHLER!

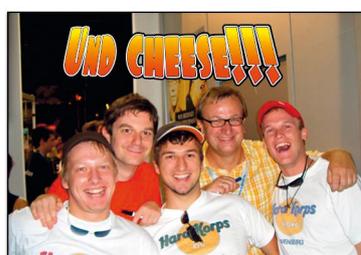
Auch GameStar passieren mal Fehler. Dann melden sich aufmerksame Leser bei brief@gamestar.de und weisen uns auf Ungereimtheiten und Patzer hin. Denn wir bei GameStar nehmen Fehler nicht auf die leichte Schulter. Jede einzelne Meldung wird in einer eigenen Redaktionskonferenz über mehrere Stunden diskutiert und analysiert, eine Protokollkopie geht an die Geschäftsführung. Der Schuldige wird noch an Ort und Stelle benannt, von hundert Händen ergriffen und unter großem Gemohle im verlagseigenen Freibadbecken versenkt.

MAGAZIN: LESERBRIEFE

»Als alter Civilization-Fan habe ich mich riesig über das Historienvideo gefreut. Doch schon in der aktuellen Ausgabe muss ich feststellen, dass ich offensichtlich nur Teile des Spiels gespielt habe«, meldet Tom Leuteritz. Denn in den **Leserbriefen** stand bei der Civilization-Historie ein Bild von Prey, und da war sich sogar Johannes Köhler »recht sicher, dass das kein Teil dieser ehrwürdigen Serie ist.« Die Schuldige wurde von den Lesern selbst umgehend ausgemacht: Tom vermutet erste Auswirkungen von Gunnars kürzlich verhängter Essenskürzung fürs Layout, Johannes schätzt, dass »eine gewisse Layouterin« zuviel Geheimakte Tunguska gespielt haben könnte, und Patrick Huschitt fleht im Namen aller Leser: »Gebt Sigrun was zu essen!« Aber Sigrun ist unschuldig. Der Fehler passierte bei der Umwandlung der Artikeldaten für die Druckerei. Insofern muss weder eine gewisse Layouterin teuer durchgefüttert werden, noch gibt's, wie Simon Madersbacher seufzend prophezeit, »eben wieder Gold für Midas-Gunnar.«

BUDGET-TESTS: FAHRENHEIT

Keine GameStar-Entscheidung hat unseren Lesern jemals so viel Freude gemacht wie die Aufwertung von **Fahrenheit** in den Budget-Tests auf 91 Punkte. Ein »Freudenfest« sei das, jubelte zum Beispiel Alexander Glänzer, Christian Steiner erklärte, das würde »anderen Spielen eigentlich auch gut tun«, und Andreas Elsener fragt sich: »Muss man das Spiel ein Jahr auf sich einwirken lassen, damit man sieht, wie gut es ist?« Das Spiel eher nicht, aber wenn man zum Beispiel Michael Graf heißt, muss man Hohn und Spott für mindestens ein Jahr auf sich einwirken lassen, weil man im Budget-Test 91 statt der korrekten 81 getippt hat. Bei sommerlichen 91 Grad Fahrenheit ist der Flug in den Verlagspool ja außerdem kaum eine Strafe zu nennen, weshalb das Wasser vorher prophylaktisch abgelassen wurde.



GameStar Du bist frustriert über World of Warcraft und begeistert von Battlefield 2 – anderen Spielern geht es genau anders herum. Bei populären Spiele-Hits kochen immer wieder positive wie negative Entwicklungen hoch, weshalb wir in GameStar mehr darüber berichten als über andere Spiele – teils lobend, teils kritisch. Battlefield 2 hat bei uns eine verdient hohe Wertung und ausführliches Lob kassiert; daneben berichten wir kritisch über Electronic Arts' verfehlte Patch-Politik, über die sich die Battlefield-Community selbst erhitzt. Unsere Berichterstattung über World of Warcraft ist seit langem moderat; den Hinweisen auf Server-Ausfälle gehen wir nach. Der Vergleich mit Half-Life 2 hinkt: Über die Steam-Problematik haben wir in mehreren Artikeln nach dem Erscheinen der Spiels kritisch berichtet; zuletzt in der August-Ausgabe darüber, dass Steam während des Spielens Daten sammelt. Dass unsere Berichterstattung deine persönlichen Vorlieben nicht trifft, tut uns leid.

Gunnar Lott

ANSTOSS 2007

Ich bin Fan eures Magazins und fühle mich durch eure Tests immer gut beraten, aber vom Test zu Anstoss 2007 bin ich eher enttäuscht. Er ist für meine Begriffe etwas kurz geraten, und einige elementare Features wie das Online-Radio oder das Renommee wurden nicht erwähnt. Die haben jedoch großen Einfluss auf die Langzeitmotivation. Die Wertung von 75 ist wohl in Ordnung, da das Spiel doch sehr verbuggt und deshalb nicht optimal spielbar ist. Aber die lobenswerten Anstrengungen von Ascaron, die Bugs schnellstmöglich zu beseitigen und als Entschädigung noch weitere Features gratis draufzulegen, ist dringend erwähnenswert.

Martin Mölders

GameStar Wir bewerten das Spiel, so wie es im Laden steht, und nicht die nachgereichten Patches. Flickarbeit ist in Ordnung, aber viel lobenswerter als schnelle Nachbesserungen finden wir Anstrengun-

gen, die noch vor dem Verkaufsstart zu einem fehlerfreien Produkt führen.

Heiko Klinge

EL MATADOR

Ich finde es sehr schade, dass ihr El Matador nicht getestet habt. Ich interessiere mich sehr für dieses Spiel und habe nun leider keinen Test vorliegen, dem ich hundertprozentig vertraue. Kann man solchen Spielen nicht einfach eine Ab-18-Freigabe zuweisen, ohne sie zu kürzen?

Andreas Schunk

GameStar Wir haben nur die Originalfassung von El Matador nicht getestet. Die ist mittlerweile indiziert und darf nicht mehr offen verkauft werden. Eine Ab-18-Freigabe hat das Spiel nicht bekommen.

Christian Schmidt

Ja, kann denn das sein, da hat man das GameStar Ab-18-Abo und muss in der neusten Ausgabe lesen, dass über zwei Spiele nicht berichtet werden kann, nämlich Reservoir Dogs und El Matador, und das, obwohl (noch) gar keine Indizierung vorliegt! Da wird rumgeheult, bla bla bla, »gehen auf Nummer sicher«, ja was ist denn das für ein Schwachsinn? Wären die Berichte im Heft drin gewesen, wäre absolut gar nichts passiert! Ihr Memmen, zu was habe ich da überhaupt ein Abo, und dann noch überflüssigerweise ein 18er! Wenn ihr die Leser eh verarscht und Berichte vorenthaltet und so einen Scheiß erzählt, dann wird das Abo gekündigt! Und Petra, dir empfehle ich, geh ins Kloster!

Anonym

GameStar Erstens: Unsere Ab-18-Ausgabe unterscheidet sich von den anderen nur über die DVD-Inhalte, nicht bei den Artikeln im Heft. Zweitens: Bei indizierten und indizierungsgefährdeten Spielen müssten wir das Risiko eingehen, dass eine gesamte Ausgabe aus dem Handel genommen wird. Drittens: El Matador wird in einer entschärften und inhaltlich leicht anderen Version hier erscheinen, wieso also die

Version testen, die man ohnehin nur unterm Ladentisch wird kaufen können – wenn überhaupt? Viertens: Kloster wäre in der Tat eine bessere Alternative als Hunger durch Arbeitslosigkeit durch Hefteinzug durch Test von indizierten Spielen. Ich merke mir das. Vielen Dank!

Petra Schmitz

TSCHÜSS MICK!

Ich finde es sehr schade, dass Mick Schnelle GameStar verlässt. Ich habe seine Tests und Videos immer sehr gerne angesehen. Seine Art hat immer gepasst und war auch sehr lustig. Mein Favorit ist immer noch das Test-Video zu Black & White, bei dem ich immer wieder lachen muss, wenn ich es ansehe. Ich wünsche Mick viel Glück und Spaß auf seinen neuen Wegen!

Martin Müller

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feiningger-Str. 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Abobetreuung

Tel.: 01805 / 99 98 03 12 Cent/Min.

Fax: 07132 / 959-166

E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

GamePro 11/2006 mit DVD - ab 29.09. am Kiosk!

Titelstory: Exklusiv-Besuch bei Epic: Gears of War ausführlich gespielt!

Im Test: Kingdown Hearts II, Scarface, Just Cause, FIFA 2007, Yakuza, Lego Star Wars II u.v.m.

Previews: Rainbow Six Vegas, Canis Canem Edit, Motorstorm, Far Cry Wii, Battlefield: Bad Company

Mobil: GTA Vice City Stories, Silent Hill Origins, Ridge Racer 2

Special: Games Convention 2006

