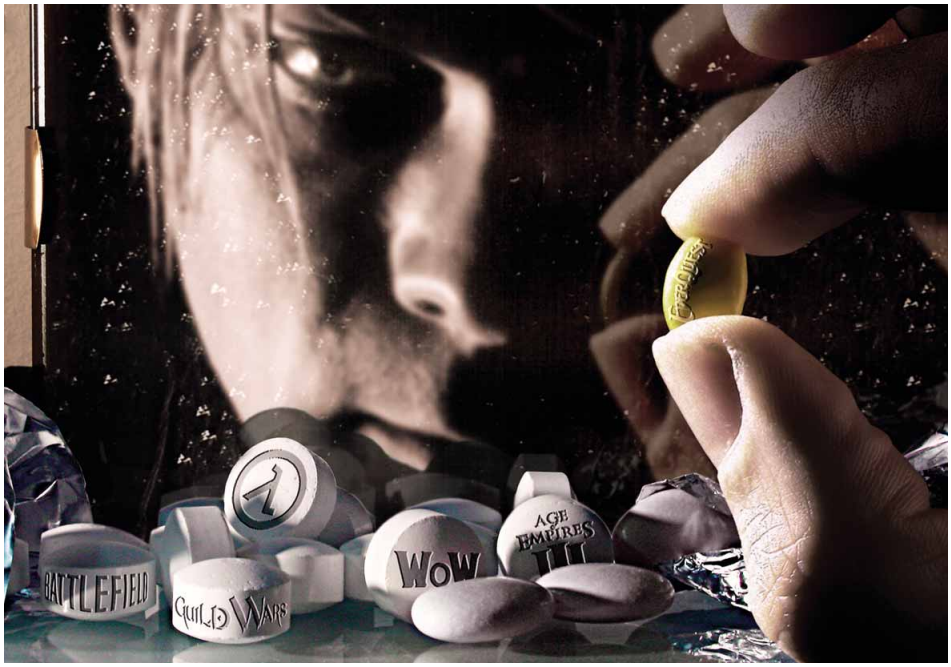
LESERBRIEFE

SPIELEN ALS SUCHT

Ich kaufe die GameStar schon seit Jahren, aber ich habe noch nie so ein interessanten Bericht wie »Spielen als Sucht« gelesen. Wahrscheinlich liegt es daran, dass mich das Thema selbst beschäftigt. Ich habe mir meinen DSL-Zugang in Verbindung mit Counterstrike Source geholt. Innerhalb eines Jahres hatte ich mich so in das Spiel reingesteigert, dass ich alle Punkte der Sucht-Checkliste hätte ankreuzen können. Für meine Freunde und Familie wollte ich keine Zeit opfern. Jede freie Minute dachte ich an das Spiel. Zwischendurch hatte ich meine Zweifel, ob ich nicht übertreibe, aber das habe ich mir ganz schnell wieder ausgeredet. Das schlimmste war, dass ich meine Freundin nicht mehr richtig beachtet habe. Sie hatte den Mut, mich darauf anzusprechen, und klärte mich auf, wie alle darunter leiden. An dem Tag wurde mir bewusst, wie dumm man sein kann, durch ein Computerspiel alles kaputt zu machen. Ich habe daraufhin alle CS:S-Dateien gelöscht. Ich kann jetzt sagen, dass das Spiel die schlechteste Investition in meinem Leben war! Das soziale Leben erfüllt einen mehr als die Erfolge auf den Servern dieser Welt.

(Name ist der Redaktion bekannt)



Spielesucht: »An dem Tag wurde mir bewusst, wie dumm man sein kann, durch ein Computerspiel alles kaputt zu machen. Das soziale Leben mit ›echten‹ Menschen erfüllt einen mehr als die Erfolge auf den Servern dieser Welt.«

Ein großes Lob für euren Bericht über die Gefahren der Spielesucht. Wieder einmal habt ihr ein fundiertes Wissen und gute redaktionelle Arbeit bewiesen. Für mich als Vater sind die Tipps zum Umgang mit den Kindern sehr hilfreich, wenn ich in ein paar Jahren eventuell in eine ähnliche Situation komme. Aber man muss auch anmerken, das die heutigen jungen Eltern größtenteils selbst mit dem Computer aufgewachsen sind, und sich also nicht in die Unwissenheit flüchten können. Natürlich ist dieses Thema, genau wie Spiele und Gewalt, nicht mit nur einem Artikel bedient, und es werden sich wohl noch ganze Generationen damit auseinandersetzen.

Daniel Große

Ich spiele nun seit geraumer Zeit World of Warcraft. Ich kam kaum noch los von dem Spiel, was sich mit der Zeit auch in meinen Noten bemerkbar machte. Die gingen nämlich in den Keller. Auch meine Freunde wurden immer unwichtiger. Wozu brauchte ich sie? Ich hatte doch WoW! Schließlich wendete sich auch die Familie von mir ab, da ich kaum noch aus meinem Zimmer kam. Dann habe ich euren Artikel gelesen. Schockierenderweise trafen die meisten der Sucht-Merkmale auf mich zu! Ich habe jetzt beschlossen, weniger zu spielen. Ich will nicht süchtig sein! Mein Tipp an alle Leser: Macht nicht den gleichen Fehler wie ich. Übertreibt es nicht mit dem Spielen, es hat schwerere Konsequenzen, als ihr glaubt!

Dominik

Ich wollt euch für diesen Artikel danken. Ihr habt bestätigt, was ich schon geahnt habe. World of Warcraft ist zwar ein Super-Spiel, aber es wirkt auf mich extrem anziehend, und ich habe festgestellt, dass ich süchtig bin. Daraufhin habe ich meinen Account gekündigt. Danke... ihr habt mir echt geholfen, klar zu sehen.

(Name ist der Redaktion bekannt)

Ich war selbst spielsüchtig. Damals hieß das Spiel allerdings Age of Empires. Wenn ich von der Arbeit kam, war der erste Gang zum PC. Als ich arbeitslos wurde, wurde mein Spielverhalten noch extremer. Ich saß teilweise 14 Stunden am PC, man musste ja leider auch mal schlafen. Gegessen habe ich meist nur schnell eine Kleinigkeit. Am lästigsten war es, wenn man Verwandte oder Freunde besuchen musste. Wenn also Besuche anstanden, konnte ich kaum an was anderes als an meinen Computer denken. Wieder zu Hause angekommen, wurde erst mal der PC hochgefahren. Irgendwie ging ohne Computer gar nichts mehr.

Eines Tages stellte sich meine Freundin vor mich hin und meinte nur: »Computer oder ich.« Mein erster Gedanke war natürlich: »Computer, was sonst!« Aber nach längerer Überlegung wurde mir bewusst, was ich alles aufs Spiel gesetzt habe. Meine Beziehung ging den Bach runter, nur weil ich stundenlang auf den Monitor gestarrt und kleine Männchen beim Bauen und Kämpfen beobachtet habe. Also habe ich den PC runter gefahren. Anschließend bin ich zu meiner Freundin und habe mich entschuldigt. Ab diesem Zeitpunkt habe ich nur noch selten am PC gesessen. Und ich

genieße die PC-freien Stunden mit einem Puzzle oder Brettspiel, natürlich mit meiner Freundin zusammen. Es war für mich leicht, aus dieser Sucht zu entkommen, weil ich jemanden hatte. Ich kann mir vorstellen, wenn man ganz alleine ist, dann ist es schwerer. Ich hoffe, dass euer Bericht die Leute wachrüttelt.
Danny

Ich halte den aufklärenden Charakter dieses Artikels für äußerst fragwürdig. Es werden darin grobe Bilder gemalt, die Aussagekraft erscheint mir aufgrund mangelnder Studien und erschreckend geringen Stichprobenumfanges gering zu sein. War das vielleicht ein etwas... unglücklich ausgewähltes Thema? Etwas wenig Information gegen genug Tränendrüse? Hier soll der Eindruck von fachlicher Auseinandersetzung und Dringlichkeit eines selbst aufgepusteten Problems entstehen, dem schlichtweg die verlässliche statistische Grundlage fehlt.
Andreas König

GameStar Keine Frage, es mangelt stark an verlässlichen Zahlen darüber, wie viele Menschen von einer Spielesucht betroffen sind. Das liegt auch daran, dass kaum jemand weiß, dass hier eine Gefahr bestehen kann. Deshalb berichten wir über das Thema. Sachlichkeit und Ausgewogenheit ist dabei wichtig, Panikmache liegt uns fern. Wir denken, dass der Artikel differenziert über Spielesucht berichtet hat. Dass von »Aufpusten« keine Rede sein kann, zeigt uns auch die außergewöhnlich hohe Zahl an positiven Zuschriften.
Christian Schmidt

OBLIVION DT. VERSION

Euer entschlossenes Vorgehen in punkto Abwertung bei Oblivion kann ich nur unterstützen. Was sich Bethesda bzw. Take 2 da leisten, ist einfach eine Frechheit. Mich stört es schon genug, wenn gute Spiele durch die schnelle Adaption von der Konsole zum PC hinter den technischen Möglichkeiten zurück bleiben. Dass nun selbst die Übersetzung derart leidet, ist vollkommen inakzeptabel. Einem Unternehmen, das ein solch halbfertiges Produkt auf den Markt wirft, sollte bewusst sein, welchen Image-Schaden es damit verursacht. Da ist der Werbeetat in der Qualitätskontrolle weit besser aufgehoben.
Christian Dittmer

Deutsches Oblivion: »Euer entschlossenes Vorgehen in punkto Abwertung bei Oblivion kann ich nur unterstützen.«

Drei Punkte weniger als für die englische Version? Das halte ich für noch viel zu gnädig – ein Spiel, das durch eine ungenügende Übersetzung das Verständnis erschwert, mit lachhaften Abkürzungen nur Kopfschütteln hervorruft und sogar falsche Zahlenwerte vorgaukelt, gehört meiner Meinung nach nicht mehr in den Spiele-Olymp, sondern in den Keller.
Marco Lohschelder

Eure Entscheidung, Oblivion abzuwerten, ist mehr als gerechtfertigt. Ich hätte viel mehr Punkte abgezogen, schon allein deshalb, um Entwicklern und Publishern zu zeigen, dass man so nicht mit der Kundschaft umspringen darf. Aber auch ihr solltet eine Lehre daraus ziehen und zukünftig bei fehlender deutscher Version skeptischer sein.
Thomas Wienecke

TOMB RAIDER-FILM

Ich war überaus begeistert, dass sich ein ganzer Kinofilm auf der XL-DVD befindet! Das ist eine sehr schöne und unterhaltsame Idee, die es hoffentlich zu einer Fortsetzung schafft.
Max Weiderer

Bisher war ich von der der XL-DVD-Version nicht gerade überzeugt. Doch mit dem Film auf der jetzigen beweist ihr euren Abonnenten weiterhin, dass ihr immer neue Ideen umsetzt.
Herbert Schupfer

Wie seid ihr denn auf die unsägliche Idee gekommen, einen Spielfilm auf die DVD-XL zu pressen? Nur weil er dem Namen nach auf einer qualitativ noch nicht einmal berauschenden Computerspiel-Reihe basiert und auf der ebenso lautstark wie sinnfrei beworbenen HD-Welle mitschwimmt, solltet ihr nicht eine ganze DVD für so etwas verschwenden. Für drittklassige Filme auf Heft-DVDs gibt es bereits genügend andere Magazine als GameStar.
Gunnar Marcus

FEHLER!

Im September 1938 erlaubten England und Frankreich Deutschland die Annexion der sudetendeutschen Gebiete und vergaben so die Chance, frühzeitig gegen Hitlers Ostexpansion vorzugehen. DAS war ein Fehler! Was sind dagegen die klitzekleinen Schnitzer, die Sie uns monatlich an brief@gamestar.de melden? Man muss das mal aus der historischen Perspektive betrachten!

PREVIEW: GHOST RECON 3

»Zwei Millionen Quadratkilometer« groß sei Mexico City, schrieb Fabian Siegismund in seinem historischen Preview zu Ghost Recon 3. Damit wäre die Mittelamerika-Metropole »5,6 mal so groß wie ganz Deutschland«, kommentierte anderntags der Geschichtsforscher Christian Gramelsberger in einem erhellenden Brief an die Redaktion, gab aber konziliant zu, dass das »ja theoretisch möglich wäre«, die Stadt Rom sei ja beispielsweise auch größer als der Vatikanstaat. Die Sache erinnert uns an Alexander den Großen, der 333 vor Christus die Perser unter Dareios trotz deren geschätzter 5,6-facher Übermacht vernichtend schlug. Dareios wurde drei Jahre später ermordet.

PREVIEW: SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

»Mit einer Hühnerleiter« würde Sam Fisher seinem Kollegen über einen hohen Zaun helfen, erklärte Daniel Matschijewsky anschaulich in seiner geschichtlichen Betrachtung zu Splinter Cell: Double Agent. »Soso, per Hühnerleiter«, spöttelte kurz darauf der Kriegskundler Marc Sander per Feldpost, »die Räuber waren wohl schon alle drüber, oder?« Das erinnert uns an die Schlacht von New Orleans im Amerikanischen Bürgerkrieg, als die Engländer unter General Pakenham im Januar 1814 bei drei erfolglosen Anläufen gegen die Bollwerke der Amerikaner 2.700 Mann verloren, weil ihnen Leitern zum Überwinden der Mauern fehlten. Pakenham wurde tödlich verwundet.

TEST: SCHIFF SIMULATOR 2006

In einer Bildunterschrift in Mick Schnelles nautischem Test zum Schiff Simulator 2006 beschrieb der Korvettenkapitän i.R., wie die Titanic gemächlich in den Hamburger Hafen tuckere. Wenig später lief ein Eiltelegramm des Hobby-Historikers Sven Vogt im Lagezentrum ein: »Im Bild links oben ist klar lesbar angeschrieben, dass es sich um Rotterdam handelt!« Das erinnert uns an den tragischen Vorfall vom 10. Mai 1940, als 45 deutsche Flugzeuge aus Landsberg irrtümlich Freiburg im Breisgau bombardierten, das sie für das französische Dijon gehalten hatten. Die Deutschen verloren den Zweiten Weltkrieg.

TAKTIKEN: OBLIVION

Gleich zwei Ungenauigkeiten weist Johta Chachkul, Experte für altertümliche Schriften, in Christian Schmidts Taktik-Standardwerk zu Oblivion nach. Die Beschriftung der Daedra-Schreine 7 und 8 wurde vertauscht, zudem heißt die Mephala-Opfergabe nicht Nachtschatten, sondern Tollkirsche – Christian hatte sich nur mit der englischen Version beschäftigt, nicht mit der deutschen. Das erinnert uns an die Schlacht bei Waterloo 1815, wo sich Napoleon auf Wellingtons englisches Heer konzentrierte und nicht mit dem plötzlichen Auftauchen der kampfstarken Preußen unter Blücher rechnete, die ihn schließlich besiegten. Napoleon wurde nach St. Helena verbannt.

TEST: FIFA WM 2006

Heiko Klinge bejubelt in seiner Epoche machenden Denkschrift zu Fifa WM 2006 die »tolle Atomsphäre«. Das solle höchstwahrscheinlich »Atmosphäre« heißen, notierte wenig später der Schriftgelehrte Fabian Burch in einer Depesche an die Redaktion. Das erinnert uns an all die Jahre, in denen Heiko mit getrübtem Blick von seiner »Geheimwaffe« murmelte, und dass er es uns »allen noch zeigen« werde, »Bumm!« Seit kurzem ist er verschwunden, und wir haben Angst.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

BETA-TESTS

Wie kann ich an Beta-Tests von Spielen teilnehmen?

Immer mehr Entwickler richten inzwischen öffentliche Betatests aus, vor allem bei Multiplayer-Spielen. Die Aufrufe und Anmelderichtlinien dazu lesen Sie in der Regel in den News auf unserer Webseite GameStar.de. Wenn Sie sich auf ein bestimmtes Spiel freuen, sollten Sie dessen offizielle Webseite im Auge behalten.

SCREENSHOTS IN OBLIVION

Wie kann ich in Oblivion eigene Screenshots machen?

Oblivion besitzt eine integrierte Screenshot-Funktion, die muss aber von Hand aktiviert werden. Öffnen Sie dazu die Datei »Oblivion.ini« aus dem Verzeichnis »My Games\Oblivion« in Ihrem »Eigene Dateien«-Ordner mit einem Text-Editor (zum Beispiel dem Windows-Wordpad). Dort suchen Sie den Eintrag »bAllowScreenShot« und ändern die Zahl dahinter von 0 auf 1. Im Spiel können Sie nun mit der »Druck«-Taste Bilder machen.

MONKEY ISLAND

Wird es einen weiteren Teil der Monkey-Island-Serie geben?

Eine Fortsetzung ist sehr unwahrscheinlich, nachdem LucasArts zuletzt die Arbeiten am ähnlich kultigen Adventure Sam & Max 2 eingestellt und die Rechte an Telltale abgetreten hat.

FOTOREALISMUS

Ich war zunächst begeistert von den geplanten Titeln, die mit fotorealistischer Grafik und ausgefeilten Animationen aufwarten und so ein »intensiveres Spielerlebnis« gewährleisten sollen. Die Bilder von Brothers In Arms sind erschreckend real! Aber kann man so eigentlich noch von Spielspaß reden? Wie kann ich den Drang empfinden, weiterzuspielen, wenn ich wie in Splinter Cell 4 vor moralische Entscheidungen gestellt werde, die so wirklichkeitsgetreu dargestellt werden, dass sie Mitleid hervorrufen? Mir drängt sich die Frage auf, ob der Grad zwischen Realität und Fiktion mit steigendem Realismus und besserer Grafik nicht zunehmend schwindet und ein Spiel gar kein Spiel mehr ist.

Alexander Lappöhn

Splinter Cell 4: »Kann man da noch von Spielspaß reden?«

GameStar Die Frage ist, wie verantwortungsvoll die Entwickler die fotorealistische Grafik einsetzen. Nur weil man echt wirkende Grausamkeiten darstellen kann, heißt das noch lange nicht, dass man sie auch darstellen muss.

Petra Schmitz

SCHLECHTE FORTSETZUNGEN

Ich bin immer wieder erstaunt, wie es Entwickler schaffen, ein großartiges Spiel zu machen und dann den Nachfolger in den Sand zu setzen. Zum Beispiel Vietcong, Panzers oder Black & White. Diese Vorgänger sind alles gute Spiele. Man sollte annehmen, dass der Nachfolger noch besser wird. Doch am Ende kommt (fast) immer ein Spiel mit schlechterer Qualität heraus. Wie kann das sein?

Julian Göhren

Black & White 2: »Ich bin erstaunt, wie Entwickler Nachfolger in den Sand setzen.«

GameStar Panzers 2 oder Black & White 2 sind keine schlechten Spiele. Tatsächlich ist ein Großteil der Nachfolger besser als die Vorgänger. Tatsache ist aber auch: Die Erwartungen der Fans sind hoch und leicht zu enttäuschen; und manche Firmen verwenden gleiche Technik und kaum veränderte Inhalte für Melkkuh-Neuauflagen.

Markus Schwerdtel

DIE VORLETZTE

Das Schaubild über die Spiele-Mafia, äh, -Industrie ist echt gut gelungen. Endlich begreifen die Leute, dass Kühe eine wichtige Rolle in der Spiele-Entwicklung spielen – nach Blut und Morden, versteht sich!

Kevin Koslowski

Das ist mit Abstand die bestgelungene Vorletzte seit langem! Ich bitte euch, erstellt mehr von diesen verrückten, chaotischen und wahllosen Schaubildern!

Benjamin Kniffler

GameStar Man soll doch aufhören, wenn's am schönsten ist! Machen wir aber nicht: Das nächste Schaubild kommt bestimmt. Irgendwann. So 2012 vielleicht. Und wieso überhaupt chaotisch? Oder gar wahllos? Gleich werf' ich mit Kühen!

Michael Graf

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feininger-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 07/2006 mit DVD - seit 26.05. am Kiosk!

Titelstory: E3-Messepower / Assassin's Creed

GamePro berichtet auf über 50 Seiten über die Spiele der Zukunft. Natürlich mit allen Fakten zu PS3, Xbox 360 und Nintendo Wii.

Und: Wir stellen mit Assassin's Creed das Next-Gen-Abenteuer der PoP-Macher ausführlich vor.

Im Test: Final Fantasy XI, Hitman: Blood Money, Urban Chaos, Gehirnjogging (NDS), Metal Gear Acid 2 (PSP) u.v.m.

Previews: Metal Gear Solid 4, Halo 3, Mass Effect, Gears of War, Super Mario Galaxy, Zelda TP, God of War 2 u.a.