

LESERBRIEFE

STREITFALL

In den Leserbriefen eurer letzten Ausgabe schlug Lasse Wilk vor, einen »Spielreife-Führerschein« für Jugendliche einzuführen, der ihnen den Kauf von Spielen mit höherer Altersfreigabe erlaubt. Selbstverständlich wäre es im Rahmen des Möglichen, die geistige Reife von Jugendlichen zu überprüfen. Im Gegenzug müsste man sich aber auch mit denjenigen beschäftigen, die den Test nicht bestehen. Wenn also ein 17-jähriger erst auf dem Stand eines 15-jährigen ist (was, bei allem Respekt vor jugendlichem Enthusiasmus, wesentlich wahrscheinlicher ist als der umgekehrte Fall), müsste man ihm auf ein Jahr verbieten, Spiele zu kaufen, die eine Alterseinstufung ab 16 haben. Schließlich ist kindliche / jugendliche Entwicklung keine gerade Straße. Das Testverfahren müsste also periodisch wiederholt werden. Das bestehende System, so starr und gleichmacherisch es auch sein mag, ist dafür wesentlich einfacher und transparenter. Denn jeder Jugendliche kann sich darauf verlassen, dass er an seinem 16. Geburtstag zum nächsten Händler gehen und sich ein Spiel kaufen kann, für das er einen Tag vorher noch zu jung war.

Pierre Stuckenschmidt

Was wäre denn, wenn es diesen »Spielreife-Führerschein« gäbe? Ganz einfach: Lasse schafft ihn und sein Kumpel nicht. Sein Kumpel findet es voll ungerecht, dabei hat er Lasse doch noch gesagt, was die da wie testen. Aber Lasse ist ja kein Unmensch und leiht seinem Kumpel das Spiel (oder gibt ihm eine Sicherheitskopie zum »Aufbewahren«). Und hat das System nun funktioniert? Wohl eher nicht. Alleine Auto fahren darfst du auch erst ab 18, egal, ob manche dazu schon mit 16 Jahren in der Lage wären.

Max Epperlein

Den Vorschlag von euerem Leser Lasse Wilk über die Einführung eines Spieleausweises für Kinder finde ich (und vermutlich Tausende andere) einfach nur genial! Nach meiner Ansicht gibt es drei große Gruppen, die die Einführung eines Spieleausweises unterstützen müssten:



Spielreife-Führerschein für Doom 3 & Co.: »Es gibt eine Institution zur Beurteilung der Reife, die nennt sich Eltern.«

1) Die Publisher und Spielentwickler, die dadurch ihre Verkaufszahlen erheblich steigern könnten, 2) diejenigen, die gegen Raubkopien arbeiten, da die Jugendlichen nicht mehr auf diesen Weg angewiesen sind und 3) natürlich die Kinder, die ihrem Hobby endlich legal nachgehen könnten! Nun müsste man sich noch ein geeignetes Verfahren ausdenken, das die unterschiedlichen Auswirkungen auf Jugendliche testet und realistisch einordnet. Auf jeden Fall stimme ich dem Vorschlag von Lasse Wilk voll und ganz zu und will, dass dieses Thema nicht einfach links liegen gelassen wird!

Tobias Hader (14)

Zuallererst solltet ihr mal bedenken, dass es bereits eine vom Staat beauftragte Organisation gibt, die Jugendlichen den Zugang zu Medien außerhalb ihrer Alterstufe ermöglicht, sofern sie eine entsprechende Reife feststellt. Diese Institution nennt sich Eltern und ist aufgrund ihrer Nähe zum Testobjekt die einzig geeignete Instanz zur Beurteilung des Reifezustandes.

Benedikt Fries

Dass Jugendliche wie Lasse eine Zensur »grundsätzlich gut« finden, zeigt nur: Sie ist solange unbeachtlich, bis man selbst ihr Opfer wird. Der Grundsatz »In dubio pro reo« mag zwar dem betroffenen Jugendlichen vorschweben, aber es ist ein Grundsatz, der nur vor Gericht Auswirkung hat. Somit muss sich eine Kontroll- und Einstufungsstelle wie die USK an das schwächste Glied der Kette halten. Der Schutz, der von behördlicher Seite angestrebt wird, muss streng sein, weil eine Individualisierung nicht vorgenommen werden kann. Letztlich kann die Entscheidung der Behörde ja problemlos von Erziehungsberechtigten revidiert werden (vgl Art. 6 Abs. 2 GG).

Stefan Bloem

Es muss nicht unbedingt ein spezieller Ausweis sein. Anfangs würde auch eine USK-14-Einstufung reichen. Im Alter von 14-15 Jahren, wo man viel und gern Computerspiele spielt, kommt man sich veräppelt vor, dass man nur USK-12-Spiele spielen kann. Eine feinere Einstufung wäre da besser.

Tobias Bender

FEHLER!



Day of Defeat Source: »Wenn in einem Shooter zwei Spielfiguren aufeinander treffen, bleibt meist die des besseren Spielers übrig.«

DAY OF DEFEAT SOURCE

Über den Test zu Day of Defeat: Source habe ich mich sehr gewundert. Frau Schmitz trifft die Aussage, in DoD: Source würde ständig und unvermittelt sterben, mehr als in anderen Programmen. Warum schreibt sie denn so einen Unfug? Wenn in einem Shooter zwei Spielfiguren aufeinander treffen, bleibt meistens die des besseren Spielers übrig. Wenn das nie die Spielfigur von Petra Schmitz ist, liegt das doch nicht an DoD: Source.

Dirk Schmidt

Petra, du bist für mich gestorben! Respekt, so ein makaberer, doch zum Totlachen witziger Videobeitrag ist mal was anderes. Du hast mir nicht nur das neue Spiel vor Augen geführt, sondern auch gezeigt, dass Sterben lustig sein kann.

Ben Pickard

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

Eure Titelstory macht mich stutzig. Ihr schreibt, dass für die Blutelfen »Sprüche und Talentbäume [...] noch lange nicht fertig« sind. Wenig später wird berichtet, dass es aber keine neuen Klassen geben



WoW Burning Crusade: »Was mich stutzig macht: Gibt es neue Klassen und damit auch Talentbäume oder nicht?«

wird. Da kann doch was nicht stimmen: Entweder es gibt keine neuen Klassen und damit auch keine neuen Talentbäume und Sprüche, oder es gibt neue Klassen.

Alexander Lippmann

GameStar Wie bereits durch etliche Patches wird sich auch mit dem Addon einiges an den Talentbäumen ändern. Zum Beispiel werden die Rassenfertigkeiten eine größere Rolle spielen, so dass es einen Unterschied macht, ob man einen Gnom- oder Blutelfen-Magier züchtet. Wie das genau aussehen wird, steht noch nicht fest. Vielleicht verwirft Blizzard diesen Plan auch wieder, und es ändert sich gar nichts.

Markus Schwerdtel

CALL OF DUTY 2

Eigentlich war es von vornherein klar, als bekannt wurde, dass das Anti-Cheat Programm Punkbuster nicht in Call of Duty 2 integriert wird: Cheating wird ein Klacks, Cheater wird es wie Ameisen geben. Nun ist ein erster Screenshot aufgetaucht, auf dem die üblichen Hacks und Cheats zu sehen sind: Wallhack, No Recoil, Fadenkreuz, Feinde auf dem Kompass usw. Ich frage mich, wie man ein Spiel wie Call of Duty 2 ohne jede Anti-Cheat-Software ausliefern kann. Das ist so, als ob ein Autohersteller die Airbags weglässt, weil bei Unfällen zu viele durch sie verletzt werden. Ich kann nur jedem empfehlen, die Petition für Punkbuster zu unterschreiben.

Benjamin Tschesche

PROZESSOR-GUIDE

Ich möchte mir in absehbarer Zeit einen neuen Rechner leisten, bisher hat mich die Komponentenauswahl aber schier wahnsinnig gemacht, besonders, was die CPU angeht. Daher bin ich dankbar für eure Analysen der Prozessoren!

Robert Mondry

Euer Prozessor-Guide 2006 hat mir bei der Wahl eines Prozessors sehr geholfen. Könnt ihr das Gleiche nicht auch mit Grafikkarten machen? Radeon und GeForce statt AMD und Intel. Ich würde mich sehr drüber freuen.

Daniel Schulz

GameStar Wir testen im Schwerpunkt der kommenden Ausgabe aktuelle Grafikkarten. Ein an den Prozessor-Guide angelehnter 3D-Karten-Artikel ist eine gute Idee, wir denken darüber nach!

Daniel Visarius

Dürfen wir Ihnen eine Freude machen, liebe Leser? Ja? Gern! »Schon wieder ein neuer Fehler in eurer Ausgabe 12/2005!«, jubelt unser Leser Christian Fritsch. Na sehen Sie, gern geschehen! Für Sie bauen wir sogar noch viel mehr Fehler ein, wenn Sie wollen, wenn Sie das glücklich macht! Die dürfen Sie uns dann per E-Mail melden: an_brief@gamestar.de.

PREVIEW: TITAN QUEST

Amerika-Korrespondent Roland Austinat kam vom Besuch beim Entwickler Iron Lore zurück und beschrieb im Preview zu Titan Quest begeistert, wie »Animateure« den Spielfiguren Leben einhauchten. Nun ziehen wir daraus zwei wichtige Schlüsse. Zum einen denkt Roland, wenn er über »Animatoren« schreiben will, offenbar an in Hotelanlagen herumhangelnde Unterhaltungskünstler (»Animateure«). Zum anderen wird uns mit einem Schlag sehr viel klarer, was der gute Herr Austinat mit den Unsummen macht, die wir monatlich als Posten »Spesen, Divereses« nach San Francisco überweisen. Bzw. inzwischen als Posten »Prozesskosten« an einen US-Anwalt, der Roland zur Zeit von Spürtruppen suchen lässt; die Spur verliert sich in der Luxusanlage »El Lotto d'Oro« in Costa Rica.

TEST: GENE TROOPERS

Es gehört zu den schmerzhaftesten Momenten bei GameStar, wenn ein gramgebeugter Kollege auf wundgescheuerten Knien vor die Vollversammlung robbt und wässrig gurgelt: »Ich habe einen Fehler gemacht!« Wie er dann die schmutzverkrusteten Hände dem Chefredakteur entgegen streckt, als versuchten seine fahrgigen Finger, Vergebung aus der Luft zu greifen! Nein, das ist kein schöner Anblick. Doch es gehört zum Ritual, zur Reinigung, zur Besserung durch Buße, wenn man z.B. die Wertung von Gene Troopers falsch zusammengerechnet und dann 39 geschrieben hat, wo's doch 49 gewesen wären. Dann greifen 100 Hände nach dem Sünder, reißen ihn auf die Füße, wischen ihm mit Taschentüchern die Tränen von den Wangen – er ist wieder einer von ihnen! Am nächsten Tag sitzt Markus Schwerdtel mit Nadelstreifen und Krawatte am Schreibtisch, als wäre nie etwas gewesen.

TEST: GT LEGENDS

»Stundenlang« hat Martin Meyer aus Bremen an seiner Konfiguration geschraubt, um GT Legends 5.1-Sound zu entlocken – vergeblich. Das mag daran liegen, dass GT Legends gar keinen 5.1-Sound unterstützt. Auch wenn Heiko Klinge im Test das Gegenteil behauptet. Kriegt Heiko jetzt sprichwörtlich »was auf die Ohren«? Löschen wir seine Lieblingsmusik (André Rieu) vom iPod und spielen stattdessen unerträgliche Schmuseschnulzen (André Rieu) auf? Aber ja! Außerdem halten wir's mit dem alten Sinnspruch: Wer nicht hören will, muss spülen...

VIDEO: PRINCE OF PERSIA 3

»Hat Daniel Matschijewsky jemals einen anderen Teil von Prince of Persia gespielt?«, wundert sich Stephan Breil. »Wenn ja, dann müsste er bereits aus den zweiten Teil der Saga wissen, dass der Prinz sowohl mit Waffen werfen als auch auf Balken balancieren kann.« Das hatte Daniel nämlich im Video zu Prince of Persia 3 als Neuerungen verkauft. Zwar beteuert Daniel, die Vorgänger zu kennen. Freilich rettet ihn das auch nicht mehr davor, auf Waffen zu balancieren, während wir mit Balken nach ihm werfen. Oder umgekehrt.

REPORT: KEINER VERSTEHT MICH

Schon wieder Balken (s.o.)! Sven Collette staunt darüber, dass im Report »Keiner versteht mich« ein Diagrammarm mit der Aufschrift »18%« deutlich länger sein kann als der Stummel darunter, der immerhin für 42% steht. Bühne frei für Roland Wolf, GameStar-Layouter! Gern nutzen wir die Gelegenheit, die sonst eher im Hintergrund agierenden Grafikkünstler mal ins Rampenlicht zu zerren und sei's für Hohn, Häme, Spott und Hohn (und Häme). »Öffentliche Demütigung für so ein dummes kleines Malheur«, fragen Sie, »muss das wirklich sein? Ist das fair?« »Hä?«, antworten wir eloquent: Wir verstehen die Frage nicht.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

Wird sich durch das WoW-Addon die monatliche Gebühr für das Online-Rollenspiel erhöhen?

Nein, die Gebühr für World of Warcraft bleibt gleich, egal ob das Addon Burning Crusade installiert ist oder nicht. Es wird umgekehrt aber auch keine Verbilligung für Spieler geben, die das Addon nicht kaufen und nur das Hauptprogramm nutzen.

TEST-TERMINE

Warum habt ihr Quake 4 und Call of Duty 2 nicht getestet? Die stehen doch schon lang im Laden!

Sie standen noch nicht im Laden, als wir unser Heft fertig gemacht haben. GameStar muss gedruckt und ausgeliefert werden – das dauert ungefähr eine Woche. Deshalb kann es passieren, dass Spiele nach dem Redaktionsschluss, aber vor dem Heftverkauf in den Laden kommen. Oder knapp nach dem Hefterscheinen, wie bei Call of Duty 2 geschehen: Ausgabe 12/05 war am 29. Oktober im Handel, das Spiel zwei Tage später. In solchen Fällen sind wir darauf angewiesen, dass uns die Hersteller rechtzeitig Testmuster zur Verfügung stellen. Das ist in diesem Fall nicht geschehen.

KEINER VERSTEHT MICH

Bei dem Artikel »Keiner versteht mich« in Ausgabe 12/05 verließ mich schnell der Spaß am Lesen. Ich bin eine der interviewten Personen und musste bereits an den ersten Sätzen erkennen, dass das, was dort im Artikel steht, in keiner Weise den Wortlaut oder den Verlauf des Interviews mit Christian Pfeiffer widerspiegelt. Zitate wurden falsch wiedergegeben, Äußerungen aus dem begründenden Zusammenhang herausgerissen dargestellt. Mir wurden die Zitate nicht vor Abdruck zur Freigabe vorgelegt.

Einige Beispiele: Die beiden Hobbys Reiten und PC habe ich nie direkt mit-



Keiner versteht mich: »Höflichkeit und Hilfsbereitschaft sind in Online-Rollenspielen sehr gefragte Tugenden.«

einander verglichen. Die Zeitangabe wurde vollkommen aus dem Zusammenhang gerissen und umfasst meine gesamte private Zeit am PC inkl. E-Mails checken etc. Die angebliche Äußerung, ich würde selbst bei einem Date schnell auf mein Hobby zu sprechen kommen, wurde so von mir niemals getätigt. Menschen mit Abneigung gegen PC-Spiele lehne ich natürlich nicht grundsätzlich ab, vielmehr habe ich etwas gegen fixe Vorurteile.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass so das Bild einer leicht weltfremden Person erzeugt worden ist, welche mit meiner Persönlichkeit allerdings nicht in Einklang zu bringen ist. Niemand aus meinem Umfeld konnte mich in dem Artikel wieder erkennen. Die abwertende Darstellung führte bereits zu Spott seitens Arbeitskollegen aus anderen Abteilungen. Eine Schädigung meines Ansehens als aktiver Kommunalpolitiker wird hoffentlich ausbleiben.

Malte Kerstens

GameStar Es tut uns Leid, wenn sich Malte im Artikel falsch wiedergegeben fühlt. Es war nicht unsere Absicht, die Aussagen unserer Interviewpartner zu verdrehen. Denn der Tenor des Artikels ist ja im Gegenteil positiv: Spieler sind normale Menschen.

Christian Schmidt

Als Normalo-Hausfrau, 44 Jahre, mit zwei Kindern, Hund, Haus usw. gehöre ich sicher nicht zu den typischen Online-Spielern (Dark Age of Camelot), habe aber mit denselben Vorurteilen in meinem Freundeskreis zu kämpfen. Meine Gegenargumente: Online-Rollenspiele sind eine der wenigen Gelegenheiten, wo Altersunterschiede völlig nebensächlich sind. Nur der Teamgeist entscheidet. Überhaupt kann man nur erfolgreich spielen, wenn man das nötige Sozialverhalten mitbringt. Höflichkeit und Hilfsbereitschaft sind sehr gefragte Tugenden. Online spielen ist für Menschen, die ans Haus gefesselt sind, eine Möglichkeit, den Alltag spannender zu gestalten.

Anne Hubert

GT LEGENDS

Wie vermutlich in vielen Familien wird das Computerspielen bei mir zu Hause wenig toleriert. Bis zu dem Tag, als ich GT Legends und ein Lenkrad mit nach Hause brachte. Wie jede halbgroße Anschaffung wurde diese erstmal stark kommentiert und kritisiert. Erst als ich meine fast 60 Jahre alten Eltern dazu brachte, GT Legends einmal auszuprobieren, kippte die Meinung. Jetzt fahren mein Vater und manchmal sogar meine Mutter ein paar Runden mit der für Papa fast nicht mehr ausreichenden KI. Sie waren begeistert und überrascht, dass sowas doch eine Menge Spaß machen kann. Vermutlich ist das ein Beweis dafür, wie realistisch GT Legends ist und vielleicht auch dafür, dass auch viele ältere Erwachsene Spaß am Computerspielen haben können.

Bernhard Wintering (15)

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-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder 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 Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.

GamePro 01/2006 mit DVD – ab 25.11. im Handel!

Titelstory: **Xbox 360 - Der Deutschland-Start.** Die Konsole, die Technik, die Zukunft. Dazu: Kameo, CoD 2, Project Gotham Racing 3 u.v.m im TEST! Plus: Prince of Persia 3 – das orientalische Märchen für die aktuelle Generation getestet.

Im Test: **True Crime NYC,** King Kong, Soul Calibur 3, Battalion Wars, The Warriors, Gun, CoD Big Red One, GTA Liberty City Stories (PSP), Pro Evolution Soccer 5 (PSP) u.v.m.

Previews: **Splinter Cell 4** – Action aus einem neuem Blickwinkel, Crackdown, Timeshift.

Specials: Jetzt aber: Das große HDTV-Technik-Special

