

LESERBRIEFE

KOPIERSCHUTZ

Vielen Dank für euren sehr informativen Artikel über Kopierschutzmechanismen. Ich bin dank meiner IT-Berufsausbildung auch nicht ganz unwissend, aber hier wurde einem einiges klarer. Mich als Endverbraucher verärgern Kopierschutzmechanismen zunehmend. Während bei Leuten, die sich Spiele illegal aus dem Internet herunterladen, alles wunderbar läuft, funktioniert bei mir als ehrlichem Käufer gar nichts. Im Gegenteil: Hinzu kommen Ärger, Frust, vertane Zeit und zusätzliche Kosten.

Norbert Meyer

Scheinbar findet der Steam-Wahnsinn Nachahmer. Das Freischalten von Programmen über Internet und Telefon wirft Probleme auf. Nicht jeder kann oder will mit seinem Rechner online gehen, schon gar nicht permanent. Der Betrieb eines Servers verursacht dem Publisher laufende Kosten, auch nachdem die Spiele aus den Regalen verschwunden sind und durch den Verkauf kein Geld mehr zu holen ist. Werden solche Spiele dann auch noch spielbar sein? Falls sich diese Online-Schutzsysteme durchsetzen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis Spiele generell nicht mehr verkauft, sondern nur mehr zu hohen Stundenpreisen vermietet werden.

Wolfgang Matzer

29 Milliarden Dollar Verlust durch Raubkopierer? Ist Herr Ingo Mohr etwa der Meinung, dass jeder, der eine Raubkopie von einem Spiel besitzt, es auch gekauft hätte, wenn die Person es nicht in geknackter Version erhalten hätte? Vielleicht sollten die Hersteller lieber zu jammern aufhören und sich endlich klar machen, dass die meisten Jugendlichen nicht das Taschengeld besitzen, um ihre Preise zu bezahlen. Das gleiche Spiel in einfacher Ausführung in DVD-Hülle mit Handbuch zum Ausdrucken für 10 bis 20 Euro – das würde das Geschäft beleben.

Daniel Pudenz

Alle Jahre wieder wird versucht, die Mär des ach so großen Schadens durch Softwarepiraterie zu verbreiten. Dabei nimmt



Kopierschutz: »Die Hersteller sollten aufhören zu jammern und sich klar machen, dass ihre Preise zu hoch sind.«

leider auch GameStar alles widerspruchslös hin, was da von den entsprechenden Menschen gesagt wird. Im Artikel wird von 29 Milliarden Dollar »Verlust« gesprochen. Genauso gut hätte man von einer Zillion schreiben können, denn es bleibt zu klären, ob die Software, wäre sie nicht schwarz kopiert worden, auch jemals gekauft worden wäre. Zudem sind die Zahlen immer nur eine Schätzung. Weiter berichtet der Artikel von Entwicklungskosten von drei bis fünf Millionen Euro. Was heißt das konkret für ein Spiel, das etwa für 50 Euro zu kaufen ist? Wird es weltweit nur 100.000 mal verkauft, beginnt das Geldverdienen.

J. Mischke

GameStar Das würde stimmen, wenn die 50 Euro komplett an den Entwickler fließen. Tatsächlich kommt dort aber nur ein Bruchteil an. Denn auch Groß- und Einzelhändler haben Anteil am Gewinn, zudem laufen Kosten für Produktion, Vertrieb und Marketing auf. Weltweit 100.000 Exemplare umzusetzen ist für viele der kleineren Entwickler zudem ein Wunschtraum; in Deutschland gilt ein Spiel ab 20.000 verkauften Exemplaren als Erfolg, viele Projekte scheitern schon an dieser Marke.

Gunnar Lott

In eurem Report habt ihr einige Perlen der Kopierschutzgeschichte vorgestellt, die beiden gemeinsten, auf die ich je gestoßen bin, aber ausgelassen. Beim Bundesliga Manager war in einem der insgesamt drei Handbücher auf jeder Seite eine Kombination von drei gefärbten Bällen abgedruckt. Beim Kopieren sahen die Pastellfarben alle gleich aus. Mein Problem: Auf meinem Schwarzweiß-Fernseher sahen die auch absolut gleich aus. Besonders gemein war, dass das Spiel nicht sofort ausstieg, wenn man die Farben falsch eintippte, sondern die Mannschaft immer schlechter spielte. Auch fies war die Code-Abfrage vom ersten Worms: eine Liste von schwarz gedruckten Hochglanz-Zahlen auf mattem schwarzen Papier. Dagegen sehen die heutigen Kopierschutzverfahren doch recht alt aus.

Marcus Schwarz

HELLGATE VIDEO

Gratulation! So sehr habe ich bei einem Preview-Video noch nie gelacht. Ich hoffe allerdings, dass diese ansprechende Herbstkollektion auch wirklich im nächsten Jahr den Weg in die Läden findet und nicht wieder – wie gewohnt – leichte

F.A.Q.

INTERNET-SPIELE

Warum testet ihr keine kostenlosen Internet-Spiele wie zum Beispiel das Online-Abenteuer Runescape?

GameStar Wir testen nur Spiele, die Geld kosten, denn vor allem dann ist Kaufberatung wichtig: Was bekomme ich für meine Euros? Bei kostenlosen Spielen ist das Risiko einer Fehlinvestition dagegen gering. Trotzdem beobachten wir auch diese Szene – und werden bei Gelegenheit in einem Überblick berichten.

BATTLEFIELD-PC

Gibt es den Battlefield-2-PC aus eurer Verlosung zu kaufen?

GameStar Nein. Electronic Arts hat mehrere Battlefield-PCs bei einem Modding-Experten anfertigen lassen; die Rechner sind Einzelstücke. Die einzige Chance auf ein Exemplar war die Verlosung.

TIPPS & TRICKS

Der Umfang eures Tipps-Teils hat in den letzten Ausgaben stark abgenommen. Bleibt das auch in Zukunft so?

GameStar Ja. Unsere Erfahrung zeigt: Seit die meisten Haushalte Internet-Zugang besitzen, holen sich Spieler Hilfestellung dieser Art schnell aus dem Netz. Detaillierte Lösungen in Magazinen werden immer unwichtiger. Wir konzentrieren uns deshalb auf Kurztipps und -taktiken und bringen größere Strecken nur noch zu wichtigen Spielen, etwa GTA San Andreas. Unser Tipps-Archiv finden Sie zudem auf [www.GameStar.de/Quicklink: H114](http://www.GameStar.de/Quicklink/H114).

SPRACHVERSIONEN

Auf Spiele-DVDs liegen inzwischen häufig mehrere Sprachversionen. Könntet ihr das in den Wertungskasten aufnehmen?

GameStar Im Wertungskasten gibt es bereits einen Eintrag für die Sprachen, die das Spiel unterstützt. Zudem weisen wir in der Regel auch im Artikeltext darauf hin, wenn mehrere Versionen auf einer DVD liegen. Beispiel Fahrenheit: Die englische Sprachausgabe ist der deutschen weit überlegen.

Änderungen der Schnitte nötig sind, welche die Veröffentlichung verschieben.

Henning Klassen

Ich habe mir gerade das Video zu Hellgate: London auf der DVD angesehen und bin empört, was Christian Schmidt für eine Scheiße gelabert hat. Wenn ich

mir einen Bericht reinziehe, dann will ich Infos hören und nicht irgendeinen Müll von der Londoner Modewoche. Wenn das witzig sein sollte, lasst es und feuert diesen Schmidt.

Anonym

Die Video-Preview von Hellgate: London ist ja an sich schon prima. Aber der dazu gehörige Kommentar von Christian Schmidt ist der Hammer! Hab ich gelacht! Den Beitrag hat sich sogar meine Frau, die sonst für PC-Spiele im Idealfall ein Kopfschütteln übrig hat, mit einem Lächeln im Gesicht (!) bis zu Ende (!!!) angesehen. Ein größeres Lob gibt's nicht.

Christoph Karsten

Was habt ihr euch nur bei der Kommentierung zu dem Preview-Video von Hellgate: London gedacht? Noch bevor es zu Ende war, habe ich entnervt abgeschaltet. Hier sollte doch ein möglicherweise erstklassiges Rollenspiel kommentiert werden und keine Modenschau! Für mich war das weder lustig noch informativ, sondern einfach nur nervig und dämlich. In diesem Fall wurde ein an sich interessantes Video durch die Kommentierung unbrauchbar gemacht.

Klaus Fleischmann

GameStar Wir hatten schöne Videoaufnahmen zu Hellgate: London, die aber nichts Neues zeigen – außer den Waffen. Seit der E3 gab's zudem keine weiteren Informationen, alles Wesentliche war schon im ersten Video (GS 07/05) gesagt. Anstatt mich zu wiederholen, habe ich in die »Klamottenkiste« gegriffen. Unsere Videos sollen informieren, aber auch Spaß machen.

Christian Schmidt



Hellgate: London: »Das Video ist prima, aber der dazugehörige Kommentar ist der Hammer!«

FEHLER!

Na also, es wird besser mit den Fehlern in GameStar! Gut, es werden immer noch welche gemacht. Aber Scham und Strafe haben Spuren im Beugungsgrad der Redakteursrücken hinterlassen. Ein schöner Fortschritt, auf den wir stolz sind, aber uns nicht darauf ausruhen: Melden Sie auch weiterhin jeden Faux-pas an brief@gamestar.de! Unsere Rücken danken es Ihnen.

GAMESTAR-TITEL

Zwei Seelen wohnen, ach, in unserer Brust! Im Preview zu Need for Speed: Most Wanted erklärt Roland Austinat (zu Recht!), es werde im Spiel keine Nachtfahrten geben. Trotzdem lobte unser Titelblatt-Macher Michael Trier auf dem Cover die »Tag-Nacht-wechsel«. »Vielleicht sollte er mal drei Tage durcharbeiten, damit er weiß, was Tag- Nachtwechsel bedeutet«, schlägt Peter Kuchling hilfsbereit vor. Wir fragen nach: Demnach kennt Michael die Bedeutung von »Tag« (»Da isses hell«), »Nacht« (»Da isses dunkel«), »Wechsel« (»Da muss ich Geld zahlen«) und »Bambusrohr« (»Aua, aua, aua!«) – na also.

EDITORIAL

Dutzende Leser leckten sich die Fingern nach dem sensationell aufnahmefähigen iPod Shuffle mit 512 GByte Speicher, den Gunnar Lott im Aboverlosungskasten des Editorials beschrieben hatte. Ein Missverständnis: Natürlich besitzt nur der diamantbesetzte Edelplatin-iPod unseres Chefredakteurs 512 GByte Speicher, den Gunnar dem Hightech-Forschungszentrum von Apple für 412 Fantastilliarden Dollar und drei Barren Latinum abgekauft hat. Heikle Entscheidung jetzt: Unseren Chef strafen? Der unser Gehalt zahlt? Für einen Klitzekleinen Tippfehler, der doch wirklich jedem mal passieren kann? Ach Gott, wie er sich schämt und hinter seinem Geldhaufen versteckt, wer würde ihm da nicht jenes kümmerliche Vergehen verzeihen!

TEST: MOTOGP 3

Die MotoGP-Klasse sei komplett vertreten, Fans der 500ccm-Weltmeisterschaft guckten dagegen in die Röhre, behauptete Heiko Klinge im Test zu MotoGP 3. Da konnte sich Sebastian Christ nur am Kopf kratzen: »Die MotoGP mit Valentino Rossi ist die ehemalige 500ccm Klasse!« A pro pos Valentino Rossi: Den machte Heiko in der Bildunterschrift gleich noch zu Valentina. Ein »Tippfehler«, wie Richard Gaetti großmütig zugestehen wollte? Wir halten's da eher mit Sigmund Freud und sehen Heikos Unterbewusstsein auf der Suche nach seiner femininen Seite. Dabei helfen wir gern! Da kann Dirndl-Heike noch so fluchen, die normalen Klamotten gibt's erst in einer Woche zurück.

HARDWARE-SCHWERPUNKT

Für den Artikel Athlon 64 übertakten schraubte Hardware-Redakteur Arnt Kugler auch an der Kernspannung des AMD-Prozessors. Im Forum auf GameStar.de erkannten viele Leser zu Recht: 0,5 Volt mehr sind für einen Athlon 64 einfach zu viel. Besonders die 90-nm-Modelle verkraften eine so stark erhöhte Spannung nicht auf Dauer – mehr als 0,1 Volt Steigerung ist nur etwas für absolute Profis. Zur Strafe muss Arnt seinen Athlon 64 künftig mit 0,5 Volt mehr betreiben – für einen stabilen PC-Betrieb sorgt die handbetriebene Turbopalmwedel-Lüftung, die sich auch Chef Gunnar in Ruhezeiten gern mal ausborgt.

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Der Herr der Ringe ist ein schwieriges Buch, das nur nach jahrelangem Studium begriffen, nie gemeistert werden kann. So verwundert es nicht, dass Heiko Klinge in der Titelstory zu Schlacht um Mittel Erde 2 ein Bild wunderschöner Elbenschiffe bestaunt, die Schriftkundige sofort als Korsarenboote identifizieren. Autonarr Klinge begreift den Unterschied erst, als wir ihn (mehrmals) mit einem Corsa überfahren. »Brumm, brumm!«, kommentiert der Taumelnde das Experiment – ein ordentlicher Lernerfolg.

CS

WITCHER-GEWINNSPIEL

In der Preview zu The Witcher in der Ausgabe 09/2005 haben wir gefragt, in welcher Stadt Buchautor Andrzej Sapkowski 1948 geboren wurde. Die Antwort: in Lodz, der zweitgrößten Stadt in Polen. Unter unzähligen E-Mails haben wir Daniel Gnauck aus Leipzig als Gewinner gezogen, der sich über das schicke Riesenposter zum Spiel mitsamt den Unterschriften der Entwickler freuen darf.



BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES

Die Begründung von David Yee, dass die deutsche GSG 9 als Spezialeinheit im internationalen Vergleich zu unbekannt sei, um sie im Spiel zu verwenden, ist für mich unsinnig. Dass deutsche Spezialeinheiten sehr wohl gut bei den Spielern ankommen, auch wenn sie zugegebenermaßen etwas unbekannter sind als amerikanische, beweist ja wohl Joint Operations. Die deutsche KSK wird dort von sehr vielen Spielern gewählt. Ich finde es ziemlich fadenscheinig, zu sagen, die deutschen Spezialeinheiten sind zu unbekannt, um gut anzukommen, gleichzeitig aber fiktive Einheiten wie die Middle Eastern Coalition zu erstellen. Mir macht es als Spieler nämlich viel mehr Spaß, mit Einheiten anzutreten, die es auch im eigenen Land gibt.

Dario Langner



BF 2 Special Forces: »Deutsche Spezialeinheiten kommen gut an!«

DIE REDAKTION

Diese doofen Gelächter-Einspielungen beim aktuellen »Die Redaktion«-Video sind einfach lächerlich. Ich hatte bis jetzt immer dem Eindruck, GameStar ist nicht vom naiven Humor der Vereinigten Staaten angetan. Bitte macht so etwas in Zukunft nicht mehr.

Stephan Pfalzgraf

GameStar Tipp für alle Gelächter-Muffel: Die Redaktionsfolge hat auf der DVD zwei Tonspuren, die zweite kommt ohne Konserven-Lache aus. Wer's nicht mag, schaltet einfach auf die alternative Tonspur um.

Toni Schwaiger

Die neue Folge von »Die Redaktion« war lustig wie immer. Jedoch war ich etwas verwirrt, nachdem ich die Flasche sah, die euer russischer Gast dabei hatte. Wieso trinkt er schwedischen Wodka? Gilt das nicht schon als Landesverrat?

Michael Ahlers

GameStar Absolut richtig. Aber wenn man genau hinsieht, merkt man, dass Igor und Wladimir selbst nichts von dem Wodka trinken. Sie füllen nur Heiko ab. Und der kann bei dem Alkoholpegel Kartoffelschnaps eh nicht mehr von Möbelpolitur unterscheiden. Egal, ob das Zeug aus Schweden, Russland oder einem Chemiewerk in Tschernobyl stammt.

Mick Schnelle



Die Redaktion: »Wieso trinken die Russen in der Redaktion schwedischen Wodka?«

ANDANTE IM AUDIMAX

Vielen Dank für den sehr interessanten Artikel über die Entstehung der Spielmusik für Gothic 3. Da ich ein großer Fan von Filmmusik bin, freut es mich umso mehr, dass auch die Spieleentwickler erkennen, dass die Musik viel zur Atmosphäre beiträgt. Habt ihr vielleicht Informationen, wo man Spielmusik bekommen kann und ob die Musik von Gothic 3 auf CD erscheinen wird?

Karsten Mehnert

GameStar Der Online-Händler Synsoniq > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H103](#) hat sich auf Spiele-Soundtracks spezialisiert. Einige der populäreren Musikstücke bekommen Sie inzwischen auch bei Apples Online-Musikladen iTunes als Download – zum Beispiel die Songs aus Final Fantasy. Ob der Soundtrack von Gothic 3 auf CD erscheinen wird, steht derzeit noch nicht fest – wir gehen aber davon aus.

Christian Schmidt

ZOMBIES

In Ausgabe 09/05 beschwert sich ein Leser über die ständigen Zombies in Spielen, sieht aber nicht die vielen Vorteile für Entwickler. Erstens ist es leichter für die Grafiker, Zombies zu basteln: Es reichen Texturen in den Farben braun, grau und ein wenig rot. Sie müssen keine aufwändigen Animationen erstellen, die Untoten können ohnehin nur schlurfen. Auch die PR-Abteilung hat's leichter: Man muss es nicht verteidigen, auf Menschen zu schießen. Am einfachsten wird die KI-Programmierung; Zombies müssen nichts von Gruppentaktiken wissen und nicht einmal schießen.

Morten Wick

50 CENT

Diese mail is für heiko klinge & marco spieseckel tach erstma, also entweder habt ihr keine ahnung odda ihr wahrht derbe breit als ihr den leserbrief zu GTA San Andreas (geiles spiel 3x durchgespielt) beantwortet habt, weil wer schreibt schon das 50 scheiße is?!? da sprechen wohl echte noobs... naja ihr seit ja auch nur bei gamestar, was soll man da schon erwarten... nur müll halt... also ihr deppen denkt erstma nach bevor ihr was schreibt...G G G Unit4ever (das is das label von 50 ihr trottel)

Name ist der Redaktion bekannt

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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.