

Grüße von den unzensurierten GameStars

Leserbriefe

GameStar »ab 16« und »ab 18«, Day of Defeat und die Special-Edition von Tropico 2 – jede Menge spannender Themen brennen unseren Lesern zurzeit unter den Nägeln.

GameStar-Ausgaben »ab 16/18«

Als ich die neue GameStar kaufte, war die Vorfreude groß. Besonders auf das Video von Stalker war ich sehr gespannt. Was ich jedoch vorfand, war dermaßen langweilig, dass ich fast eingeschlafen bin. Ich kann ja verstehen, dass das neue Jugendschutzgesetz beachtet wird. Aber müsst ihr ein Video denn dermaßen beschneiden? Ich werde bald volljährig und bestelle mir dann ganz sicher das Abo »ab 18«.

Vitalij Nikel

GameStar Die neue Gesetzgebung lässt uns leider keine andere Wahl. Gerade im Bereich der 3D-Shooter sind die Möglichkeiten stark eingeschränkt. Wir wollten aber auch unseren minderjährigen Lesern die Grafikpracht von Stalker nicht vorenthalten. Das volle Video durften wir allerdings nur auf unseren »ab-16/18«-Editionen anbieten.

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

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

E-Mail: brief@gamestar.de

Webseite: www.gamestar.de

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:

A. B. O. Verlagsservice GmbH
Ickstattstraße 7
80452 München
E-mail: idg@csj.de

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

Ich verstehe ja, dass das neue Jugendschutzgesetz zu anderen Zeitschriften-Varianten führen musste. Aber ich frage mich, wieso ihr die preisgünstige Version ohne DVD und CD abgeschafft habt? Gerade diese Zeitschrift würde doch allen Jugendlichen, die Probleme mit der Altersgrenze haben, eine Möglichkeit geben, sich über neue Spiele zu informieren.

Markus Kastner

Ich komme aus Dänemark und wollte mich als treuer Abonnent dafür bedanken, dass ich auch in Zukunft immer noch die unzensurierte GameStar bekomme. Wir haben bei uns zum Glück lockerere Regeln beim Jugendschutz. Daher finde ich es absolut toll, dass ihr unterschiedliche Ausgaben macht.

Anders Jensen

Eure Idee mit den neuen, altersangepassten Abos ist einsame Spitze. Endlich mal jemand, der auf das unvollständige neue Jugendschutzgesetz reagiert.

Christian Kock

Bei der Politik komme ich manchmal nicht mit. Die Leute bei der BPjM haben beim Jugendschutzgesetz einmal zu wenig nachgedacht, denn es wird kaum etwas nützen. Ach ja, ich »freue« mich, dass ich wegen der BPjM die »Kinder«-Version der GameStar kaufen darf, obwohl ich schon 19 bin.

Christian Weihmann

GameStar Hier müssen wir mal eine Lanze für die BPjM brechen: Denn das neue Jugendschutzgesetz wurde vom deutschen Bundestag verabschiedet. Die BPjM ist daran unschuldig. Auf die normale Version von GameStar sind Sie aber nicht länger angewiesen. Mit 19 Jahren können Sie die unzensurierte »ab-18«-Edition im Abonnement beziehen. Übrigens: Unsere im Forum auf gamestar.de recht umstrittene Abo-Anzeige richtet sich an ältere Jugendliche und Er-

wachsene. Gerade diese sehr große Gruppe wird vom neuen Jugendschutzgesetz bevormundet. Etwa dadurch, dass Spieleheften redaktionelle Videobeiträge als »Teile eines Spiels« ausgelegt werden und nicht als journalistische Berichterstattung. Die Anzeige greift diese Gängelung auf, indem sie ausdrückt: »Jetzt erst recht!« Unsere Abobetreuung ist übrigens strikt angewiesen, Altersnachweise einzufordern.

Tropico-2-Kolumne

Georg Valtin bringt es in seiner Kolumne »Ausbeuter statt Freibeuter« auf den Punkt: Die »Sonder-Edition« von Tropic 2 ist



Tropico 2: »Die Sonder-Edition von Tropic 2 ist nichts anderes als Abzocke!«

nichts anderes als Abzocke. Die Enttäuschung war groß, als ich die Packung erhielt. Einzig das Mauspad und die Piratenfibel sind gelungen.

Christoph Schulz

Kuriositäten-Kabinett

Gratulation, eure neue CD/DVD-Rubrik »Kuriositäten-Kabinett« ist wirklich erstklassig. Ich habe mich fast totgelacht, als Heiko in Kemet stundenlang rumgehüpft ist. Ich hatte schon ein bisschen Mitleid mit ihm und Florian Stangl. Solche Spiele zu testen hält doch kein normaler Spielereaktor besonders lange durch, oder?

Christian Gassner

GameStar Doch – mit viel Kaffee, Weingummis und einer gehörigen Portion Hu-

mor. Die Kuriositäten-Videos zu produzieren macht eine Menge Spaß. Denn wer schimpft nicht gern über skurrile Programme? Allerdings bringen wir solche Videos nur, wenn es genug Lächerliches gibt.

Test von Day of Defeat

Ihr bezeichnet die Grafik von Day of Defeat als »hoffnungslos veraltet«. Das mag auf die Half-Life-Engine ja auch zutreffen. Aber für eine Mod ist die Optik dennoch fantastisch.

Michael Willner

GameStar Für eine Mod schon. Nur wird Day of Defeat erst jetzt als Kaufversion veröffentlicht und muss sich deshalb der aktuellen Konkurrenz wie Battlefield 1942 stellen. Gegenüber der ist die Grafik eben schon

ziemlich angestaubt und repräsentiert nicht mehr den neuesten Stand der Technik.

Ich muss Euch ehrlich sagen, dass der Test von Day of Defeat unfair ist. Ihr kritisiert, dass benutzbare Fahrzeuge fehlen. Aber ohne ist das Spiel doch viel spannender! Denn der Kampf Mann gegen Mann gestaltet sich nervenaufreibender, als wenn man sich feige im Panzer versteckt. *Sebastian Schimmel*

GameStar Wenn man einen Panzer nur als Versteck nutzen könnte, müssten wir Ihnen Recht geben. Als eigenständige Waffensysteme (wie eben in Battlefield 1942) bringen Fahrzeuge jedoch mehr Tiefe ins Spiel. Die Spannung der Gefechte leidet sicherlich nicht darunter, ganz im Gegenteil.



Day of Defeat: »Die Half-Life-Engine ist zwar mittlerweile veraltet. Aber die Optik ist für eine Mod dennoch fantastisch.«

Games on Demand

Ich finde die Idee von Games on Demand sehr gut, gerade für das Antesten von Spielen. Man mietet sich für einen bestimmten Zeitraum einen Titel und schaut so mal kostengünstig rein. Besser als mit einer Demo kann man in Ruhe alle Funktionen eines Spiels ausprobieren. Ein Fehlkauf ist somit ausgeschlossen. *Sven Prüm*

Mieten von Spielen ist die komplett falsche Lösung. Wann merken die Anbieter endlich, dass die Kunden Downloads wollen, keine Streams? Und jetzt glauben einige Firmen doch tatsächlich, man könnte dieses System auch auf Computerspiele übertragen und sie vermieten. Ich würde für einen Komplett-Download von Splinter Cell 6 Euro zahlen, höchstens aber 10 Euro. *Gotfried Hofman*

GameStar Mit 6 oder 10 Euro würden die Hersteller Ihnen das Spiel subventionieren. Ein fairer Download-Preis für eine Vollversion läge bei etwa 2,5 Euro. Wir halten Games on Demand schlicht für eine kostengünstige Möglichkeit, Software auszuprobieren.

Alte Demos

Mir ist zu meinem Unmut aufgefallen, dass seit kurzem die Demos der DVD-Ausgabe immer wieder recycelt werden. Zum Beispiel die von Enigma. *Tobias Neumann*

GameStar Enigma war ein Sonderfall: Die Vollversion der Simulation wurde erst sehr viel später veröffentlicht als die Demo. Unser Test erschien zeitlich entsprechend weit vom Release der Demo entfernt. Wir haben uns deshalb dazu entschlossen, die »alte« Enigma-Demo noch einmal zu bringen, damit sich jeder Leser parallel zu unserer Wertung ein Bild vom Spiel machen kann.



GamePro 07/2003 mit DVD – jetzt am Kiosk!

- Titelstory:** Halo 2 – neue Bilder und Infos zum potenziell besten Shooter aller Zeiten. Direkt von der E3, mit Spielszenen auf DVD!
- Angespielt:** Metal Gear Solid 3, Doom 3, Gran Turismo 4, Mario Kart Double Dash, Thief 3 u.v.m.
- Im Test:** Enter the Matrix, SOCOM: US Navy Seals, Splinter Cell (GC & GBA), u.a.
- Tipps:** 32 Seiten Tipps-Teil + CheatPro-Booklet im Heft! U.a. zu Zelda, Primal, Silent Hill 3.
- Technik:** E3-Technik-News, Schwerpunkt: Was ihr beim Zubehörkauf beachten müsst.

Man spricht Deutsch

Was mich an eurer Zeitschrift stört, sind die englischen Begriffe. Ich finde, dass »Fakten« statt »Facts« oder »Neuigkeiten« statt »News« nicht doof klingt. Manchmal müssen Fachbegriffe zwar sein, etwa »Spiele-Engine«. Alles andere ist jedoch zu viel.

Georg Weidlich

GameStar Gut, fangen wir mit dem Titel an: Dann gibt's ab nächstem Monat den »SpielStern«, der jede Menge Programme wie »Halb-Leben 2« oder »KriegsKunst 3« in »Vorabberichten« vorstellt. Mal im Ernst: Wir achten wirklich darauf, nicht allzu stark ins Anglophile abzudriften. Aber Rubrikenamen wie die »News« sind mittlerweile ins Gebrauchsdeutsch übernommen worden. Immerhin schreiben wir keine Sätze wie »Phatte Infos für kewle Freaks«.

PC vs. Konsole

Seit einiger Zeit beobachte ich, dass die Hersteller Konsolenspieler den PC-Usern

vorziehen. Beispiele dafür gibt es genug: etwa Halo, das auf dem PC erst über ein Jahr später erscheint als auf der Xbox. Ähnlich Die Sims. Während man uns PC-Spieler mit ewig sinnlosen und immer schlechteren Zusatz-Packs hinhält, erscheint auf den Konsolen ein völlig neues Spiel. Wieso legen die Entwickler mehr Wert auf Konsolen als auf den PC?

Kevin Hemshorn

GameStar Im Fall von Halo haben Sie sicherlich Recht. Das geht aber auf eine politische Entscheidung Microsofts zurück – man wollte die Xbox gezielt pushen. Bei den Sims hat Maxis just mit der Megastar-Erweiterung (Test im letzten GameStar) neue Spiel-Elemente eingeführt. Und Die Sims 2 steht ja schon in den Startlöchern. Es gibt zudem auch genug Gegenbeispiele, wie Deus Ex, auf die Videospieffreunde lange warten mussten, bis sie nach Jahren dann endlich auf der Konsole erschienen.

Genre-Charts

Spiele, die von euch mit einer Wertung von unter 80 Prozent bewertet wurden, kommen nie in die Genre-Charts, obwohl sie oft durchaus gut sind. Das liegt auch daran, dass alte »Evergreens« die Plätze blockieren. Zugegeben, Diablo 2 war und ist ein tolles Spiel. Aber wäre es nicht mal Zeit, die Charts upzudaten?

Michael Erkelenz

GameStar Gerade Diablo 2 ist ein Paradebeispiel dafür, dass auch ältere Titel heutzutage noch interessant sein können. Wir achten in unseren Charts immer darauf, nur Titel aufzuführen, die für das Genre aktuell noch wichtig sind. Deshalb entfernen wir auch regelmäßig »Karteileichen«, wie zum Beispiel Longbow 2 aus den Simulations-Charts. Die »Evergreens«, die sich nach diesen Aktionen immer noch in der Liste befinden, sind auch heute noch den Kauf wert, erst recht zum Budget-Preis.

Kriegsspiele

Grund für meine Kritik sind eure vielen Berichte über neue Kriegsspiele. Und das zu einer Zeit, wo im Irak Menschen sterben müssen. Ich finde das geschmacklos für eine »namhafte Spielezeitschrift«. Ich wünschte mir, dass ihr euch bei diesem Thema etwas kritischer verhalten würdet. E. K. Schneider

GameStar Zwischen Krieg in der Realität und strategischen Gefechten auf dem PC besteht ein wesentlicher Unterschied: Die virtuellen Schlachten sind nicht real! Niemand, der in Rise of Nations Armeen kommandiert, würde das in Wirklichkeit tatsächlich tun. Sonst dürften wir auch nicht über Gangster-Spiele wie Mafia berichten.

Die Gewinner 5/2003, S. 162

- Jan Ahlers, Billerbeck • Maad Bali, Dortmund • Ansgar Balzer, Steinfurt • Ulrich Bartels, Liebenburg • Uwe Barth, Dresden • Thomas Bechert, Meissendorf • Sebastian Berg, Zwingenberg • Thomas Bindert, Angelbachtal • Mike Blinzinger, Pfedelbach • Holger Bluhm, Bad Schwartau • Benjamin Boss, Eschikam • Florian Brandt, Schwabach • Maximilian Büttner, Hagen • Christoph Closta, Essen • Oliver Dabelstein, Kiel • Maik Dehmel, Berlin • Paul Dobberstein, Lingen • Sven Dornbusch, Swisttal • Christian Ehrhardt, Magdeburg • Steffen Fäth, Alzenau • Jörg Fischer, Essen • Gottfried Flammiger, Zeitz • Daniel Fork, Wolfsburg • Marc Fröske, Lübeck • Timo Giebel, Braunschweig • Maximilian Halama, Hamm • Alfred Hanisch, Horstmar • Thomas Hartmann, Dortmund • Jakob Hoffmann, Ramstein • Jochen Holt, Steinfurt • Andreas Horst, Liebenburg • Thomas Howe, Boostedt • Axel Huber, Traunstein • Daniel Jahn, Herdorf • Ruben Jansen, Wuppertal • Thomas Janz, Altdorf • Karsten Kallenbach, Wanderup • Marcel Kiehl, Dortmund • Georg Kiebl, Burgkirchen • Thorsten Kleen, Bremerhaven • Joel Klink, Göttingen • Markus Köbler, Lützelbach • Michael Koch, Michael Krienke, Wolfsburg • Falk Lange, Oschatz • Lars Langner, Rüsselsheim • Andree Lau, Kiel • Thomas Ludziarczyk, Bochum • Stefan Lutz, Grünwald • Robby Marzahl, Nürtingen • Michael Maschek, Eggenstein • Peter Minarik, Wien • Jens Mollenhauer, Heidelberg • Philipp Muntwiler, Aarburg • Stefan Pauly, Aitrang • Marcus Ruffer, Bremen • Vicente San Martin, Kiel • Uwe Scheidthauer, Erlensee • Stefan Schinkel, Reppenstedt • Christian Schmitt, Obertshausen • Stefan Schneider, Rodinghausen • Christoph Schreiber, Wesel • Ralf Schuster, Weisendorf • Jörg Schwab, Kleinostheim • Dennis Schweigert, Bremen • Stefan Simic, Alleshhausen • Tarek Spatz, Gifhorn • Sascha Stammer, Berlin • Thomas Steiau, Auenwald • Maximilian Teetz, Radolfzell • Michael Thom, Bornheim • Sven Tilsen, Rellingen • Norbert Trende, Göttingen • Lorenz Wallner, Wörth • Martin Weinert, Olfen • Tobias Weiss, Altdorf

Wir gratulieren!

GameStar hakt nach: Modern Games

Modern Games hat vor einigen Tagen das Jagged Alliance 2 Gold Pack veröffentlicht. An sich eigentlich erfreulich für einen Hobby-Söldner wie mich. Jedoch haben die Entwickler extrem gepfuscht. Auf der Verpackung werden Verbesserungen des Klassikspiels angepriesen, die aber fehlen – so zum Beispiel der Iron-Man-Modus im Hauptprogramm. In der amerikanischen Version gibt es diese Verbesserungen jedoch. Wenn man 15 Euro ausgibt, nur um letztlich den Patch von Version 1.05 auf 1.07 zu erhalten, fühlt man sich betrogen. Bei der Hotline von Modern Games konnte man mir auch nicht weiterhelfen.

Ivan Kraljevic

GameStar Wir haben nachgehakt und den Fall bei Modern Games vorgelegt. Hier die Antwort von Carsten Lindner, Produktmanager der Firma:

»Bei der Produktion von Jagged Alliance 2 Gold kam es zu einem Fehler, weshalb versehentlich die Version 1.07 von Jagged Alliance 2 auf die CD gepresst wurde, anstatt der eigentlich vorgesehenen Variante 1.10. Dadurch fehlen bei dieser Jagged Alliance 2 Gold-Lieferung die angekündigten neuen Features. Für dieses Problem haben wir jedoch bereits einen Patch geschrieben, welcher über unseren Support (02408/959 209) zu beziehen ist und auch auf unserer Internetseite (www.modern-games.de) heruntergeladen werden kann. Durch diesen Patch wird die aktuelle Jagged Alliance 2 Gold-Version 1.07 auf die 1.12 upgedatet. Darin sind dann alle neuen Funktionen des Gold Pack enthalten sowie die der neuen Version 1.12. Die Neuproduktion des Jagged Alliance 2 Gold Packs wird auch schon mit der neuen 1.12 Master versehen sein.«

Schön, dass das Problem so leicht gelöst werden konnte. Stellt sich nur die Frage: Warum wusste niemand bei der Firmen-Hotline von Modern Games etwas davon?



» Etwas geschmacklos fand ich John Carmacks Ankündigung von id-Guru John Carmack, dem Spiel Doom 3 einen Rabattgutschein für eine Kettensäge beizulegen.«

John Carmack

Etwas geschmacklos fand ich die Ankündigung von id-Guru John Carmack, dem Spiel Doom 3 einen Rabattgutschein für eine Kettensäge beizulegen. Wozu soll das bitte gut sein? Ein wohl ziemlich geringer Prozentsatz derjenigen, die das Spiel kaufen, werden Gebrauch für so ein Gerät finden.

Wolfgang Bauer

GameStar Na, dann wollen wir den armen John Carmack mal rehabilitieren: Denn die Kettensägen-Geschichte stand auf unserer »Vorletzten-Seite«. Diese Satire-Seite (wie die ganze E3-Vorberichts-Idee) entspringt dem vom wohligen Wahnsinn durchzogenen Hirn unseres Redakteurs Markus Schwerdtel. Sorry, liebe Kettensägen-Freunde: Die Rabatt-Aktion war eine Ente! Und keiner unserer Redakteure hat von der E3 einen Xbox-Schlüsselanhänger heimgebracht.