

Grüße an die Bundesprüfstelle

# Leserbriefe

Ob Indizierung oder Jugendschutz, hohe Preise oder kurzer Spielspaß – ein Großteil der aktuellen Zuschriften hat direkt oder indirekt mit C&C Generals zu tun.

**Report: Jugendschutzgesetz**

Toller Report! Ihr stellt sehr deutlich die paar Stärken des neuen Gesetzes raus. Vor allem jedoch zeigt ihr, welche eklatanten Schwächen es aufweist. Was mir richtig Angst macht: Wenn unsere Regierung auf dem Gebiet Jugendschutzgesetz so sehr versagt, welche anderen, möglicherweise noch wichtigeren Gesetze, treten dann ähnlich unausgesehen in Kraft? *Steffen Krane*

Was steckt eigentlich hinter dieser sinnfreien Regelung, dass ein Verkauf über den Versandhandel ab einer 18er-Freigabe nicht erlaubt ist? Es müsste doch möglich sein, auch im Versandhandel eine zuverlässige Alterskontrolle durchzuführen. Für Erwachsene, die zudem noch in ländlichen Gebieten wohnen, ist dies die härteste Einschränkung. Die großen Elektrofachmärkte in der näheren Umgebung haben bei den DVDs aufgrund der schwierigen Alterskontrolle schon immer auf 18er-Titel verzichtet. Dies wird ab April wohl auch für Spiele zutreffen. Dann bleiben mir also nur noch die Videotheken sowie ein Fachgeschäft in 30 km Entfernung. Diese Läden besorgen mir zu Wucherpreisen zwar praktisch alles, haben jedoch nichts auf Lager. Na ja, dank des Maulkorbs für die Presse erfahre ich über neue 18er-Titel ja ab sofort sowieso nichts mehr. Armes Deutschland.

*Michael Flöschner*

**GameStar** Über Titel, die ab 18 Jahren freigegeben sind, dürfen wir selbstverständlich



Jugendschutz: »Eine Frechheit, was unsere Regierung sich da erlaubt.«

weiterhin frei berichten. Nur viele Demos (nicht aber Videos!) aus dem 3D-Actionbereich können wir nicht mehr auf unsere CDs oder DVDs pressen. Zum Thema Versand: Online-Händler dürfen 18er-Ware gegen Altersnachweis verschicken. Nur gestaltet sich diese Kontrolle technisch noch sehr schwierig, weshalb viele Händler der Einfachheit halber lieber gleich verzichten.

Ich finde es eine Frechheit, was sich unsere Regierung da ab dem 1. April erlaubt. Wenn ich dieses Gesetz richtig verstehe, schadet es nicht nur der Spiele-Industrie, den Privatleuten und dem Handel, sondern – durch Zensur von Demos – auch dem GameStar. So kann das nicht weitergehen! Ich bitte alle Leser, sich an der Unterschriftenpetition auf [www.bpsj-klage.de](http://www.bpsj-klage.de) zu beteiligen!

*Timo Nüßle*

**GameStar** Weitere Infos dazu, warum es bei [www.bpsj-klage.de](http://www.bpsj-klage.de) geht, finden Sie übrigens in den Szene-News dieser Ausgabe.

Ich bin 16 Jahre alt und daher auch von dem neuen Gesetz betroffen. Meiner Meinung nach verhindert es nur bedingt die Verbreitung »Jugendgefährdender Schriften«. Denn wenn ich wirklich will, bekomme ich entsprechende Spiele immer noch. Das Gesetz geht gegen die Symptome von Gewalttaten vor, befasst sich aber nicht im Geringsten mit den Ursachen für solche (verachtungswürdigen) Verbrechen. Ich frage mich, ob es wirklich dem Jugendschutz dient oder nur auf unüberlegtem Aktivismus der Politik beruht, die sich nicht mit den wahren Problemen der Gesellschaft befassen will oder kann. *Philipp Seidel*

Muss man das Demo-Angebot der Spielmagazine wirklich beschneiden, damit minderjährige Leser nicht an Spiele kommen, die ihnen eventuell schaden? Warum baut man denn keine Abfrage in die Installationsroutine oder in die entsprechende Demo mit ein, in der man zur Freischaltung seine Personalausweisnummer eingeben muss, wie es bereits bei einigen Internet-Seiten der Fall ist? *Marcus Laubner*

**GameStar** Mal von den technischen Schwierigkeiten abgesehen, würde der Gesetzgeber ein derartiges System wohl kaum anerkennen – schließlich kann jeder 15-Jährige die Passnummer seines Vaters eintippen. Allerdings sind auch nur ganz bestimmte Demos betroffen, die meisten kommen nach wie vor auf die GameStar-Silberlinge.

**Indiziert: C&C Generals**

Es kann den Mitgliedern der Prüfstelle doch egal sein, welche Spiele wir zocken. Schließlich haben diese Leute keine Ahnung von irgendwas. Ich habe Generals sowieso schon. In letzter Zeit werden immer mehr Spiele indiziert, und jetzt auch noch Strategietitel. Mir kommt das lächerlich vor, da jeder im Fernsehen Filme ab 18 schauen kann und die Themen dort auch vom Krieg handeln. Wenn ein Zwölfjähriger Nachrichten schaut, kann das genauso schädlich sein.

*Michael Walch*

**So erreichen Sie uns:**

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

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

E-Mail: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Webseite: [www.gamestar.de](http://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](mailto:tech@gamestar.de)

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an: [cd@gamestar.de](mailto: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](mailto:idg@csj.de)

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



C&C Generals: »Ich kann nicht verstehen, wieso Generals auf dem Index landet.«

Ich kann nicht verstehen, wieso Generals auf dem Index landet. Früher hieß es immer, das Problem liege bei den Shootern, weil man das Geschehen aus der Ego-Sicht sehe und sich damit identifiziere. Bei Generals ist das ja wohl kaum der Fall, alles passiert aus der recht abstrakten Vogelperspektive. Außerdem geht's ja wohl nicht darum, reflexhaft irgendwelche Zivilisten umzunieten. Sondern sich mit einem großen Arsenal an Truppen gründlich die richtige Taktik zu überlegen. Keine Frage: Meinen achtjährigen Sohn würde ich Generals wegen des Szenarios nicht überlassen. Aber ab 16 oder so kann jeder Jugendliche mit der hier gebotenen Gewalt umgehen! Deshalb halte ich die Indizierung für falsch. *Peter Gaul*

Ich finde die Indizierung in Ordnung. Genauso wie in der realen Welt Atom-, Bio- und Chemiewaffen geächtet sind oder zu-

mindest geächtet werden sollten, haben solche Tötungs-Methoden in PC-Spielen nichts zu suchen. Besonders dann, wenn die Missionen wie in C&C Generals so nah an der Realität sind. Spiele dürfen solche Waffen nicht zum Standard erheben, die auch am PC verboten werden sollten. Außerdem wird im Intro nicht mehr mit Worten gestritten, sondern der Krieg zur normalen Form der Auseinandersetzung erklärt. Die UNO als Ort der verbalen Konfliktlösung nehmen die Entwickler offensichtlich nicht ernst.

*Michael Nivelnkötter*

Gut, dass Generals wahrscheinlich indiziert bleibt. Die C&C-Serie ist zwar meine Lieblingsreihe und Generals zurzeit mein Favorit. Das Szenario finde ich aber abartig, und meiner Meinung nach ist dieses Spiel sehr kriegsverherrlichend, wenn man den Stand der Dinge beachtet. *Malte Wendt*

**GameStar** Wir halten zwar die GLA-Kampagne für geschmacklos, die Indizierung von C&C Generals wegen Kriegsverherrlichung erscheint uns aber eine Überreaktion der BPjS zu sein. Wir sehen keinen realen Bezug zur weltpolitischen Lage, nur weil der Irak als grober Schauplatz herhalten muss: Die Hintergrundstory ist fiktiv, das Design begann vor dem 11. September 2001.

### Spiele-Preise

Es ist ja wohl unerhört, wie sich die Spielepreise aktuell entwickeln. Als ich neulich im Laden stand und mir Mechwarrior Mercenaries holen wollte, hatte das einen Preis von 52,99 Euro. Gekauft habe ich's mir nicht. Ich finde es eine Frechheit, für ein Spiel umgerechnet 101,70 Mark zu verlangen. Die 100 Mark für Command & Conquer 3 fand ich schon übertrieben, aber bei Preisen jenseits der 50 Euro liegt bei mir definitiv die Schmerzgrenze – schon aus Prinzip.

*Lukas Oppenländer*

Bin ich eigentlich der Einzige, dem es aufstößt, wie viel immer mehr Computerspiele inzwischen kosten? Ich war heute wegen C&C Generals bei einem Händler um die Ecke. Da sollte es fast 60 Euro kosten. Der Händler sagte zwar, dass der Preis noch zur Verhandlung stünde, aber für mich als Schüler sind auch 50 Euro noch zu teuer. Machen sich die Hersteller eigentlich keine Gedanken, warum die Raubkopierer-Szene blüht? Ich denke, dass die Firmen sich in Sachen Raubkopieren mal an der eigenen Nase packen sollten, anstatt immer die Spieler zu beschuldigen. *Christoph Baumann*

**GameStar** Hohe Preise dürfen eigentlich keine Rechtfertigung für Raubkopien sein. Trotzdem: Ein gutes PC-Spiel sollte nach unserer Meinung höchstens 40 Euro kosten. Einziger Trost: Die günstigen Budget-



## GamePro 05/2003 mit DVD – jetzt am Kiosk!

**Titelstory:** True Crime: der Action-Kracher für PS2. Xbox, GC unter der Lupe. Mit exklusivem Video auf DVD!

**Angespielt:** Final Fantasy X-2, Onimusha 3, Medal of Honor: Rising Sun, Everquest Online Adventures u.a.

**Im Test:** Dead or Alive Beach Volleyball, Primal, Yager, Splinter Cell (PS2)

**Report:** Handyspiele, Sony Eye Toy

**Technik:** Schwerpunkt: das beste Bild für alle Konsolen. Mit Kabelkunde und genauen Anleitungen!

Versionen erscheinen immer schneller; bei knapper Kasse sollten Sie darauf warten.

**Freelancer**

Sogar ich als alter Computerspiele-Haudegen kann noch was dazulernen: Von Freelancer wollte ich nichts mehr wissen, seitdem ihr in Previews über die gestrichene Joystick-Unterstützung geschrieben hattet. Jetzt lese ich den Test, spiele die Demo – und siehe da, das Ding ist toll! Sobald die Vollversion draußen ist, landet die ganz sicher auf meiner Festplatte. *Tobias Schmoll*



Freelancer: »Jetzt lese ich den Test, spiele die Demo – das Ding ist toll.«

**GameStar** Finden wir auch – Freelancer ist ein schönes Beispiel dafür, dass es sich immer wieder mal lohnt, ausgetretene Spielpfade zu verlassen. Und Geduld zu haben ...

**Spieldauer**

Viele Leser haben sich über die kurze Spieldauer bei Top-Titeln wie Unreal 2, Splinter Cell und so weiter beschwert. Das mag schon ärgerlich sein, 45 Euro für ein gerade mal zehn Stunden langes Spiel auszugeben. Aber zählt nicht vor allem der Spielspaß? Es kommt doch schließlich auch wenig Besseres dabei raus, wenn das Programm über 30 Stunden bietet, aber einfach öde ist. Die Entwickler hätten bei diesen Titeln doch auch genauso gut endlos lange Gänge oder Ähnliches einbauen können. *Markus Buhl*

C&C Generals, Splinter Cell, Unreal 2: drei Toptitel, alle für 50 Euro, alles Hits, alle von großen Publishern, alle mit riesigen Marketingkampagnen – und alle sehr kurz. Ich finde das schon sehr bedenklich, auch weil ihr das Preis-Leistungs-Verhältnis mit einem Kinofilm vergleicht. Das wundert mich, lange Zeit waren die Spielmagazine die Anwälte der Spieler! Zu kurze Spieldauer wurde massiv in die Bewertung einbezogen, und das noch zu Zeiten, in denen drei bis vier Wochenenden als kurz galten. Ich würde jedenfalls schon jetzt eine Wette eingehen, dass zu allen drei Titeln recht schnell teure Addons kommen werden. *Lars Berberich*

**GameStar** Grundsätzlich gilt: Spiele, die zu kurz sind, bekommen einen Wertungsabzug. Allerdings hat sich beispielsweise im Actiongenre die Solo-Spieldauer in den letzten Jahren deutlich verringert. Kaum ein Titel kommt noch über die 30-Stunden-Grenze. Wenn jetzt etwa ein Spiel 15 Stunden Spaß bietet, fällt der Wertungsabzug deshalb wesentlich niedriger aus als noch vor zwei oder drei Jahren. Schließlich zeigt unsere Wertung immer die Qualität des Programms im Vergleich zu anderen.

**TCPA**

Herzlich willkommen in der Zukunft als gläserner Mensch! Ich kann nur hoffen, dass Microsoft und die anderen TCPA-Firmen mit ihrem Vorstoß scheitern. Mein PC gehört mir, und niemand darf in meinen Daten schnüffeln. Ich kann verstehen, dass einige Firmen sich gegen Raubkopien schützen wollen, aber mein Recht auf Privatsphäre muss dabei gewahrt bleiben. Deshalb mein Aufruf an alle GameStar-Leser: Boykottiert TCPA, wo es nur geht! *Rainer Bertens*

Ich schätze, dass an TCPA kein Weg vorbei führt, weil die meisten Hersteller von Hard-

**Die Gewinner 03/2003, Seite 170**

- Frank Brandes, Celle • Markus Chlup, Heidenheim • Volker Döpel, Mannheim • Christian Eichinger, Bremen • Sergej Erbes, Rödermark • Christoph Fialla, Hildesheim • Alexander Gauss, Bad Wildbad • Marco Geier, Wittstock • Milan Hauth, Trostberg • André Hoppe, Genthin • Olaf Isendahl, Hüllhorst • Jochen Langenbach, Herne • Manuel Mauer, Edesheim • Christian Mund, Fürth • Andre Oschmann, Herrenhof • Christian Plassmann, Bad Nenndorf • Carsten Pussack, Jever • Sebastian Rapp, Remchingen • Jonas Schindler, Hildesheim • Frederik Schulz, Breddorf • Kilian Stiegelschmitt, Bamberg • Thomas Tümler, Münster • Mario Vidahl, Frechen • Martin Waldmann, Grevenbroich • Mathias Winter, Aachen • Daniel Zauritz, Langen
- Wir gratulieren!*

und Software inzwischen dem Verband angehören, unter anderem Nvidia. Aber ich denke, dass die Chance besteht, dass Spiele günstiger werden – schließlich sind Raubkopien mit TCPA fast ausgeschlossen.

*Niklas Fleischer*

**GameStar** Wer Raubkopien verwenden möchte, findet wahrscheinlich trotz TCPA einen Weg, dies zu tun. Wir halten die rechtlichen Gefahren dieser Technik letztlich für größer; das Thema werden wir in GameStar mit Sicherheit weiter begleiten.

**Comic statt Foto**

Hört auf mit diesem »Kopf aus Foto ausschneiden und auf Held einfügen«-Sache! Die Proportionen oder die Farbabstimmungen bei euren Versuchen misslingen immer! Versucht doch mal einfach etwas zu nehmen, das schon immer funktioniert hat und auch immer funktionieren wird: Begeistert eure Leser mit Comic-Bildern! Noch eine Sprechblase dazu, und eure Mitarbeiter erscheinen als Arbeitnehmer bei einem expandierendem Unternehmen wie der Mafia. Oder als wunderschöne Geschöpfe aus einem weit entfernten Land! Ein Maskottchen würde euch gut tun. Den Hintergrund eurer Artikel könntet Ihr mit abgeschwächten Skizzen aus der Spielewelt versehen.

*Sergej Schachow*

**GameStar** Vielen Dank für diesen Vorschlag! Die Bilder gefallen uns richtig gut, allerdings bleiben wir bis auf Weiteres doch lieber bei den bewährten Montagen. Schließlich geht's uns gerade darum, echte Redakteure in ihrem Lieblingsspiel zu zeigen.



Statt Foto: »Begeistert eure Leser mit Comicbildern.«