

Sagen Sie uns, wie wir noch besser werden können

Leserbriefe

Viele Leser haben uns ihre Meinung zum Wegfall der Vollversion zugunsten eines günstigen Preises und mehr Platz auf der CD geschrieben. Fast alle fanden es schade, zeigten aber Verständnis. Einige waren allerdings ziemlich ungehalten ...

KEINE VOLLVERSIONEN MEHR

Ich mußte im Editorial des GameStar 1/98 lesen, daß es ab sofort keine Vollversionen in den Heften mehr geben wird. Das sind ja Bauernfängermethoden wie im tiefsten Mittelalter! Da werden in den ersten Heften super Vollversionen zum Anlocken gebracht, und wenn dann genügend Abonnenten angebissen haben, wird das Ganze einfach eingestellt. *Robert Breu*

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München
 Email: brief@gamestar.de
 Webseite: www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, so benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die Email-Adresse: tech@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
 Dort können Sie auch ältere Ausgaben des GameStar nachbestellen.

Die Streichung der Vollversion finde ich nicht so gut. Da ich glaube, daß diese für so manchen Leser einen Kaufanreiz darstellt, sind bestimmt ein oder zwei Mark Mehrpreis kein Grund, das Magazin nicht mehr zu kaufen. *Chris Czerny*

Nachdem ich mich zum ersten Abo meines Lebens überwunden hatte, werde ich jetzt dermaßen enttäuscht, daß Ihr die Vollversion komplett streichen wollt! Ich bin sogar ernsthaft sauer! Wenn ich Demos haben will, kann ich mir andere Spielehefte kaufen. Ich habe überhaupt nichts dagegen, wenn Ihr diese !@#\$\$-Demos weglaßt. Dann packt lieber wieder den Pearl-Katalog rein. *Oliver Japes*

War klar, daß Ihr nicht so lange mit Vollversionen weiterhin so billig sein konntet. Ich habe auch kein Interesse, jeden Monat eine neue Vollversion zu haben. Selbst 7,90 DM ist noch enorm billig. Schon jetzt freue ich mich auf die nächste Ausgabe, dann ist endlich Ruhe mit den Vollversionen: Mehr Demos, mehr Updates, mehr Lesersoftware. *Marco Wald*

Der Verzicht auf Vollversionen ist nur angemessen, da sonst der erstklassige Heftpreis flöten gehen würde und interessante Demos weggelassen werden müßten. Ich stimme Eurer Entscheidung vollkommen zu, auch wenn's natürlich schade ist. Anyway, Euer Heft ist ausgezeichnet: mit Infos gefüttert, Tips zum Heraustrennen, übersichtlicher Inhalt, exzellente CD, High-Quality-Screenshots, neueste Hardware... Weiter so! *Christian Schurakowski*

Nun habt Ihr ja die Katze aus dem Sack gelassen: 7,90 DM und keine Vollversion mehr! Beifall ... und dann noch dieser (Entschuldigung) Schwachsinn, daß es nur zu unserem Besten ist! Für wie blöd haltet Ihr Eure Leser überhaupt? Ich finde Eure Aufmachung und den Inhalt immer noch gut, aber die Vollversion hat Euch von anderen PC-Zeitschriften abgehoben. *Thomas Rombach*

Da ich die meisten Vollversionen eh schon kannte, finde ich es sehr gut, daß keine Vollversion mehr kommt, und dafür jede Menge Demos, Exklusivdemos sowie Videos und so weiter. *Jens Beuse*

GameStar Wir halten weder unsere Leser für dumm, noch betreiben wir Bauernfängerei. Wir haben immer deutlich gesagt, daß der Einführungspreis nicht auf Dauer zu halten sein wird. Erst zur Ausgabe 01/98 fiel die Entscheidung zugunsten des jetzigen Preises, auf Kosten der Vollversion. Diese Entscheidung hat übrigens nicht die GameStar-Redaktion getroffen, sondern unser Verlag – und der will trotz des großen Seitenumfangs, der sehr guten Papierqualität, der teuren CD-ROM und vielen anderen »Kleinigkeiten« auch irgendwann mal ein paar Mark mit GameStar verdienen.

Der günstige Preis sowie der größere Platz für Demos, Videos, Patches und Treiber sind echte Vorteile. Auf Dauer wäre die Qualität der Vollversionen kaum zu halten gewesen, da es nicht unbegrenzt viele Softwareperlen gibt, die erstens gut und zweitens klein genug sind. Bevor wir unseren Lesern alte Langweiler andrehen müssen, die man nicht mal geschenkt haben möchte, verzichten wir lieber ganz auf die Vollversionen und liefern verstärkt Demos und Videos zu neuen Spielen. Es tut uns leid, wenn sich einzelne Leser von uns getäuscht fühlen – dies lag nicht in unserer Absicht.

WIZARDRY 7

Verständlich, daß Ihr die Vollversion streicht. Ich würde aber gerne die Rollenspiel-Referenz Wizardry 7 testen, die man nicht mehr im Handel bekommt (die Gold-Version soll ja verschlimmbesert sein?). Solch ein altes Spiel müßte doch recht günstig zu lizenzieren sein? Und ist es so schwer, die passende CD-Hülle zu liefern? *Nils Oppermann*

GameStar Wizardry 7 Gold hat gegenüber der Urfassung nur wenige Verbesserungen: 256 Farben statt 16, was man aber kaum sieht, sowie jederzeit aufrufbare Karten und Tips. Schlechter ist es aber auch nicht, so daß sich die Wartezeit bis zum geplanten achten Teil damit durchaus angenehm verkürzen läßt. Zum Thema CD-Cover: Es gibt bei den Jewel-cases (so heißen die Hüllen im Fachjargon) kleine Designunterschiede. Die von uns gewählten Abmessungen stellen den besten Kompromiß dar. Wenn's gar zu sehr flattert, dann nimm doch einfach etwas Tesafilm zu Hilfe.

KRITISCHE WERTUNGEN

92 Prozent für Monkey Island 3? Ich habe Teil 1 und 2 damals geliebt, aber Teil 3 ist mit seiner Comicgrafik wohl Geschmackssache. Ihr seid immer noch qualitativ die Besten, aber bitte bleibt bei Euren Wertungen hart – sonst werdet Ihr ungläubwürdig. Und sorgt dafür, daß Ihr bei Euren Hardwareanforderungs-Angaben genau bleibt. Ihr habt den genialen Hardware-Kasten, also nutzt ihn auch!
David Gutschmidt

GameStar Wir haben keinesfalls vor, unser strenges Wertungssystem zu verwässern. Wir werden aber auch einen Teufel tun und künstlich schlechter werten, nur um uns als überkritisch zu präsentieren. In den letzten Monaten sind extrem viele gute Spiele erschienen, also gab es auch viele gute bis sehr gute Bewertungen. Hinter unserer Monkey-Island-Einschätzung stehen wir felsenfest: Kein anderes Programm hat in letzter Zeit so einhellig die ganze Redaktion

begeistert und zum Lachen gebracht. Deine Meinung zur Grafik ist nachvollziehbar, doch auch die größten Zweifler unter uns hatten die komischen Cartoon-Kumulus-Wölkchen schon nach wenigen Spielminuten vergessen.

ONLINE GEWÜNSCHT

Ich wollte nur mal loswerden, wieviel Freude ich immer mit Eurer Zeitschrift habe. Endlich mal ein Spieleheft, das übersichtlich und gut strukturiert ist, das eine hochwertige CD-ROM dazugibt, wobei ich besonders die Patches wertvoll finde. Und Ihr schreibt auch wunderbar pffiffig. Wünschenswert wäre nur eine Online-Rubrik, mit entsprechenden Spiele-Sites et cetera.
Dominik Orth

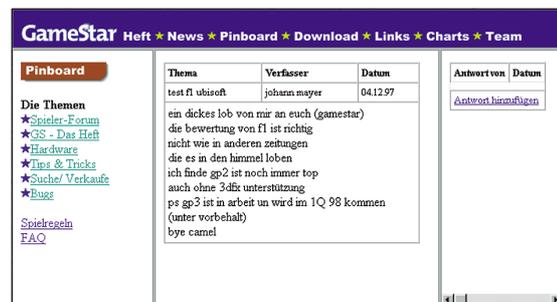
GameStar Vielen Dank für das Lob. In Sachen Online ist schon in diesem Heft eine Doppelseite, die unseren Online-Landeplatz GameStar.de beschreibt. Außerdem befindet sich auf der CD die komplette WebSite, so daß sich auch Leser ohne Modem ein Bild von unseren Internet-Aktivitäten machen können. Ob wir in Zukunft den Bereich Online auch im Heft ausbauen, liegt in Deinen Händen und in denen aller Leser: Schreibt uns, wenn Ihr mehr wollt!

ABO-AUSLIEFERUNG

Eure Zeitung ist die beste Spielezeitschrift, die es derzeit gibt! Das fantastische Layout hat mich in seinen Bann gezogen, so daß ich jetzt auch das Abo habe! (An dieser Stelle auch vielen Dank von meinem Freund für die Prämie Starfleet Academy). Doch eines stört mich an Eurem Abo: Bei anderen

Heften bekam ich das Heft im Abo eine Woche früher, als ich es am Kiosk kaufen konnte. Könntet Ihr nicht auch einen Vorteil für die »sicheren Kunden« einbauen? Und wie habt Ihr es eigentlich geschafft, so einen Traumjob zu bekommen?
Martin Buck

GameStar Unser Abo müßte einige Tage vor dem Kiosk-Erscheinungstermin bei Dir sein – wahrscheinlich war das nur eine einmalige Verzögerung beim ersten Mal. Deine Frage nach dem Werdegang eines Spieletesters läßt sich nicht mit einem einfachen »Habe Strategiespiele in Stuttgart studiert und danach mein Action-Diplom in Heidelberg gemacht« beantworten. Jeder GameStar-Redakteur hat seine ganz persönliche Story (Jörg



Weitere Leser-Statements lesen Sie auf www.gamestar.de, die Sie auch auf unserer diesmaligen CD finden.

behauptet immer, eines Tages nach München gelockt und dann samt Spiele-PC und ein paar Nahrungsmitteln in einen dunklen Raum eingesperrt worden zu sein). Eine Gemeinsamkeit haben wir: Wir waren (und sind) alle fanatische Computerspieler, die irgendwann mal den Mut gefaßt haben, sich bei einer Spielezeitschrift zu bewerben.