

LESERBRIEFE

SPIELEHÄNDLER

Ich möchte Kathrin Müller, die Verkäuferin eines Computerspiele-Ladens (Leserbrief in Ausgabe 04/07), und die Geschäftsleitung dieses Ladens loben. Ich finde ihr Verhalten vorbildlich und würde mir wünschen, dass es mehr Läden dieser Art gäbe. Ein Beispiel: Vor ein paar Tagen wollte ich mir Supreme Commander kaufen und ging zum Einkaufszentrum in meiner Nähe. Dort gibt es ein Geschäft einer großen Kaufhauskette und einen Elektronik-Discounter. Beide bieten Supreme Commander als Paket mit Dawn of War an. Die beiden Spiele stecken zusammen in einer Packung, so dass man nur die Altersfreigabe von Supreme Commander sehen kann, das ab 12 Jahren freigegeben ist, Dawn of War aber erst ab 16. Nun ich bin 14 Jahre alt und dachte mir, ich kann es ja mal versuchen, das Doppel zu kaufen. Tatsächlich bekam ich es ausgehändigt. Das würde bei einem Geschäft wie dem, in dem Kathrin

Müller arbeitet, wohl nicht passieren, da die Verkäufer(innen) dort wissen, was die Spielepackungen enthalten.

Mathies Schneider

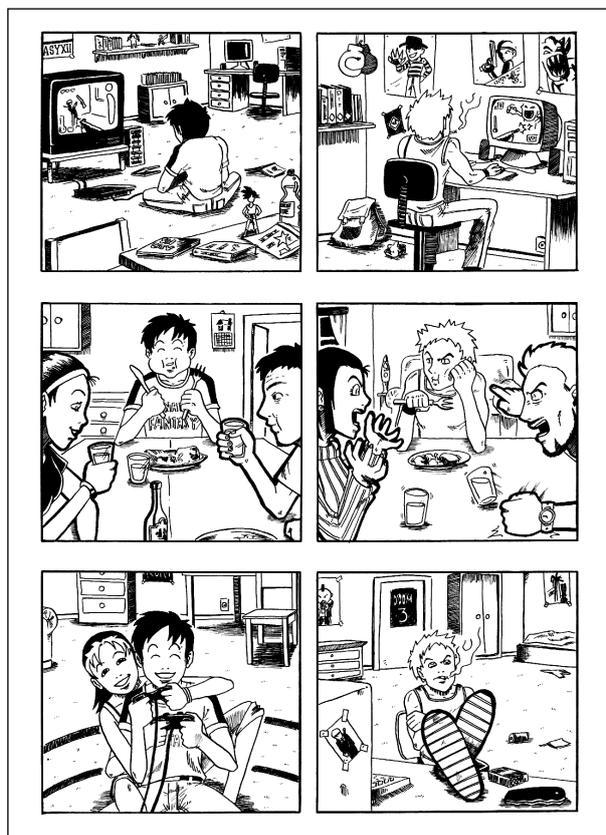
Es besteht in Deutschland die Pflicht, sich einer »zur Überprüfung berechtigten« Person auszuweisen. Ein Polizeibeamter ist normalerweise eine solche Person, eine Verkäuferin ist es definitiv nicht. Dass ich mich als erwachsene Person ausweisen soll, selbst wenn ich ein Spiel ab 12 kaufe, akzeptiere ich nicht mehr. Hier wird es im örtlichen Saturn genauso gehalten, und ich habe das jetzt mehrmals über mich ergehen lassen. Es ging beim letzten Mal schon so weit, dass die Verkäuferin mein Alter nicht sehen können wollte, aber den Ausweis meiner mich begleitenden Freundin auch nicht akzeptierte – immerhin sei das Spiel, wohl weil es ein Shooter war, ja für mich... Als Konsequenz dieser unverschämten Praxis werde ich einfach keine Spiele mehr kaufen, höchstens online,

wenn dann eine einmalige Registrierung ausreicht. Ein erwachsener Mensch will nicht wegen seines legalen Hobbys kriminalisiert werden, und ein Laden sollte jeden Kunden mit Höflichkeit und Respekt behandeln.

Malte Paskuda

VANGUARD

So sehr ich Petras geistreiche Kommentare zu schätzen weiß, so sehr muss ich befürchten, dass sie, wie wohl auch die ganze restliche Redaktion, mittlerweile für Tests von neuen Online-Rollenspielen ungeeignet ist. Dass World of Warcraft ein gutes, stilistisch teilweise überragendes und insbesondere einsteigerfreundliches Spiel ist, will ich gar nicht in Frage stellen. Doch wenn ich mir euren Test zu Vanguard durchlese, beschleicht mich das unguete Gefühl, dass ihr ob eures Warcraft-Wahns nicht mehr in der Lage seid, über



Der großartige Comicstrip **The Difference** von Philipp Petzold zeigt in der linken und der rechten Spalte zwei Spieler, die sich unterschiedlich entwickeln,

den Tellerrand hinauszublicken. Petras Artikel ist voller Fehlinformationen oder – mangels Spielerfahrung – falschen Interpretationen über die Mechanik. Vanguard will kein typischer WoW-Klon sein, sondern ist im Geiste mit dem ersten Everquest verwandt. Es ist nicht so einsteigerfreundlich wie WoW, es ist nicht so durchgestylt und bunt, und es ist kein Spiel, in dem man in 30 oder 40 Spielstunden das höchste Level erreicht. Es fordert deutlich mehr Eigeninitiative vom Spieler, belohnt dafür aber mit Inhalten, über die Blizzard allenfalls im Traum nachgedacht hat. Dazu zählen eigene Häuser und Boote. Korrekt ist, dass Vanguard derzeit von zahllosen Bugs geplagt wird und stellenweise viel zu leer ist. Das Entwicklerteam Sigil hat zugegeben, dass das Spiel aufgrund finanzieller Schwierigkeiten verfrüht auf den Markt gebracht wurde. Das ist ein großes Problem und sollte nicht unerwähnt bleiben, doch Petra versäumt es, diese Information herauszugeben. Statt dem Spiel, das ein gewaltiges Potenzial hat, diese lächerliche Wertung von 62 Punkten zu geben, hätte es gar nicht bewertet werden dürfen.

Matthias Weise

GameStar Selbstverständlich müssen wir Vanguard beim Verkaufsstart bewerten, das ist unsere Aufgabe: Spiele testen, die im Laden stehen. Denn unsere Leser erwarten eine Antwort auf die Frage, ob sie das

Programm kaufen sollen oder nicht. Vanguard ist in seiner derzeitigen Fassung ein unfertiges Spiel, für das der Hersteller trotzdem den vollen Preis verlangt. Dass sich Vanguard, genau wie jedes neue Online-Rollenspiel, am momentanen Genre-Spitzenreiter World of Warcraft messen lassen muss, ist keine Voreingenommenheit, sondern eine Selbstverständlichkeit. Es gibt keinen Grund, warum Vanguard nicht genauso zugänglich, gut bedienbar und fehlerlos sein sollte WoW, obwohl es sich an erfahrene Spieler richtet. Vanguard besitzt viel Potenzial. Das sehen wir genauso. Deshalb werden wir es weiter spielen und in einem Kontrollbesuch-Artikel neu überprüfen und bewerten, sobald die schwersten Fehler behoben sind.

Christian Schmidt

ANZEIGENBEILAGE

Mit großer Vorfreude habe ich heute das aktuelle Heft von seinem Folienmantel befreit. Nach dem Durchstöbern der ersten Seiten spürte ich einen kleinen Hubbel. Ich fragte mich, was das wohl sein könnte, vielleicht ein Abo-Extra? Gespannt und gleichzeitig neugierig blätterte ich weiter. Und was sah ich da? Eine nackte Blondine, die mich mit ihren grünen Augen seltsam anschaute. Beim näheren Betrachten sah ich auch noch eine wollüstige Brünette,



Vanguard: »Statt dem Spiel diese lächerliche Wertung von 62 Punkten zu geben, hätte es gar nicht bewertet werden dürfen.«

die sich nackt auf einem Bett rälkelte. Die ominöse Beilage entpuppte sich als Katalog für Erotik-Handygames und Wallpaper. Was soll das, liebe GameStar? Ich kaufe mir euer Heft nicht, um mich an pornografischen Inhalten zu ergötzen. Ich will Spieltest, nicht Brüste und Stellungen. Die ganze Welt beschwert sich darüber, wie leicht zugänglich »Killerspiele« sind. Pornografie in Form von Handywerbung scheint dahingegen niemanden zu stören.

Thomas Traxel

Ich halte mich zwar für relativ liberal, aber das, was in der Ausgabe 4/2007 als kleines Heftchen dabei war, geht mir zu weit. Ein Heft mit einer Unmenge an Handypornos



obwohl beide am Computer spielen. »Nicht die Spiele sind das Ausschlaggebende, sondern soziale Probleme«, kommentiert Philipp seinen Strip.

beizulegen ist schlicht verantwortungslos. Denn immerhin lesen euer Magazin auch viele Kinder, und die müssen mit so etwas sicherlich nicht bombardiert werden. Aber dieses Problem gab es ja schon mehrmals mit eurer Anzeigenabteilung. In Zukunft würde ich es begrüßen, wenn euer Heft vor solchen Sachen verschont bleibt.

Patrick Rauh

GameStar Wir verstehen die Kritik, die wir ungefiltert an die Anzeigenabteilung und die Geschäftsführung weiterleiten. Letztendlich liegt die Entscheidung über solche Beilagen nicht in unseren Händen.

Gunnar Lott

SPIEL DES JAHRES

Solange Spiele wie Gothic 3 zum besten Spiel des Jahres werden, solange werden Spieler weiter als Betatester ausgenutzt.

Pascal Rux

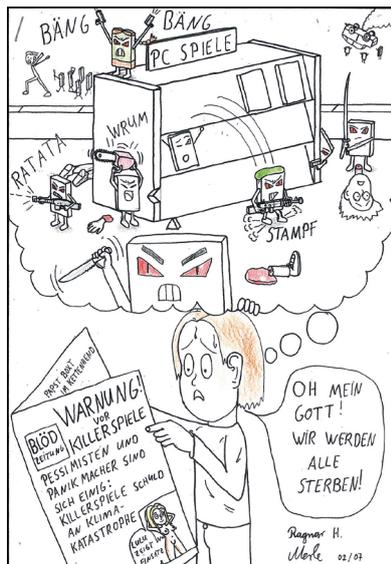
JADE EMPIRE

Dem Team-Check entnehme ich, dass sich drei von euren Redakteuren am asiatisch angehauchten Szenario von Jade Empire stören. Aufgrund der Abgegriffenheit dieses Settings kann ich eure Kritik wirklich verstehen. Wie wär's mal mit was ganz Neuem? So einem Rollenspiel mit grünhäutigen Orks, Links-, Unter- und Grünelfen bzw. Eis- und Schneezwergen? Ich teile nämlich den von euch häufig geäußerten Wunsch nach Originalität.

Christian Schwab

HISTORIENVIDEOS

Ich möchte euch für die unterhaltsame Zeitreise in euren Historienvideos danken. Es kann nicht schaden, wenn die jüngeren Spieler unter der Leserschaft wissen, wo die Wurzeln ihres Hobbys liegen – und es macht mir und manch anderem Spieler da draußen ebenso Spaß, an die alten Zeiten und Hits von früher erinnert zu werden.



Ragnar Merle schickte diese Karikatur auf »Killerspiele«-Berichterstattung in den Medien.

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feininger-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 »TECHTelmehchel« bzw. die E-Mail-Adresse:
tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD wenden Sie sich bitte an:
dvd@gamestar.de

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Kundenservice
Tel.: 0711 / 72 52-275 Standardgebühren
Fax: 0711 / 72 52-377
E-Mail: shop@gamestar.de

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

FEHLER!

Das Wichtigste ist doch, dass man was draus lernt. Schauen Sie sich zum Beispiel diese Jungs da an: Das sind die GameStar-Redakteure. Die machen dauernd Fehler. Aber trotzdem legen sich Lachfältchen um ihre Augen, umspielt Weltgelassenheit ihre Lippen. Weil sie die ganzen entdeckten Fehler, die Sie jeden Monat pflichtbewusst an brief@gamestar.de melden, nicht als persönliches Scheitern begreifen, sondern als wertvolle Lebenslektion. Das Wichtigste ist doch, dass man was draus lernt!

HARDWARE: KOMPLETT-PCS

Im **Hardware-Schwerpunkt** testete Hendrik Weins den Komplet-PC »Player SE« von PC King, vergaß bei der Ausstattungsnote aber, den RAM-Speicher (2,0 GB) zu bewerten. Wenn man den einrechnet, steigt die Ausstattungsnote um zwei Punkte von 14 auf 16, die Gesamtwertung entsprechend auf 75 Punkte. An der Platzierung im Testfeld ändert sich nichts. Wussten Sie eigentlich, dass im Moment RAM-Bausteine in Entwicklung sind, die Informationen auch bei ausgeschaltetem PC speichern? Na, wieder was gelernt! Hendrik dagegen, der Informationen selbst in wachem Zustand nur schwer behält, muss die Erkenntnis wie immer mit dem Netzteil eingepügelnt werden.

TEST: SILVERFALL

Schöne Dinge, die aus Frankreich kommen, zählte Patrick Lück in einer Fußnote zum **Silverfall-Test** auf, darunter Wein, Schauspielerinnen und Tim & Struppi. Moment, widerspricht der Comic-Kenner Huy Truong: »Tim & Struppi stammt nicht aus Frankreich, sondern aus Belgien.« Auch gut, schließlich kommen auch aus Belgien schöne Dinge, zum Beispiel Tim & Struppi, Schokolade und Bier. Wussten Sie eigentlich, dass die Belgier für jede Biermarke eigene Gläser haben? Na, wieder was gelernt! Patrick dagegen, der sich anhaltendem Erkenntnisgewinn gewöhnlich durch Bierkonsum entzieht, muss die Lektion wie immer im Kaltwasserzuber eingetauft werden.

VIDEO: STAR-TREK-HISTORIE

Lang hat Christian Schmidt für das **Historienvideo** zu Star Trek recherchiert, dann aber bei Elite Force 2 Szenen aus dem ersten Serienteil gezeigt. »Als Strafe wäre ich für Assimilation!«, fordert Tobias Scheffler. Mal halblang – wussten Sie eigentlich, dass Christian Schmidt die Fehlerrubrik betreut? Na, wieder was gelernt! Christian, in solchen Situationen so geistesgegenwärtig wie urteilsschnell, reicht den schwarzen Peter umgehend an die DVD-Abteilung weiter: Dort hat man den Ausschnitt wohl tölpelhafterweise vertauscht, dort soll man die erniedrigenden Sackuniformen tragen, die für Schäm-dich-Fehler vorgesehen sind!

GamePro 5/2007 liegt ab 4. April 2007 am Kiosk!

- Exklusiv:** Wir berichten über die Xbox-360-Version von Bioshock
- Angespielt:** Was taugt Skate, der Tony-Hawk-Konkurrent von EA?
- Ausgetrickst:** So wird die PlayStation 3 zur Multimedia-Maschine
- Heimspiel:** Was bietet Sonys Online-Welt »Home«?
- Einsteiger-Guide:** Surfen & Chatten - dank Linux auf der PS3
- Previews:** Spider-Man 3, The Darkness, C&C 3, Fable 2 u.v.m.
- Tests:** MGS: Portable Ops, NBA Street Homecourt, MoH: Vanguard, Burnout: Dominator u.v.m.

