

Meinungsoase GameStar

# Leserbriefe

Unser Report über die »Servicewüste Deutschland« hat viel Zustimmung gefunden: Die Spielefans fordern bessere Handbücher, Verpackungen und Texte.

## Report: Servicewüste Deutschld.

Euer Artikel »Servicewüste Deutschland« über die Handbuch-Misere bei Spielen hat mir aus dem Herzen gesprochen. Vielen Dank, dass ihr dieses Thema endlich mal so offen und ausführlich angesprochen habt. Das ganze Drumherum neben dem eigentlichen Spiel sowie eine gute Anleitung sind für mich immer noch ein wichtiges Kaufargument. Ein Vorschlag an euch: Handbuch-Bewertung würde ich zum festen Bestandteil des Wertungskastens machen und auch regelmäßig im Textteil behandeln. Erstens als Hinweis für die Leser, zweitens, um ein bisschen Druck auf die Hersteller auszuüben.

Uwe Schöneberg

Respekt, dass ihr das Thema Service endlich mal ins richtige Licht gerückt habt. Wobei ich der Meinung bin, dass ihr fast ein wenig zu zärtlich mit den Firmen und Spiele-Herstellern umgegangen seid. Ich fände es gut, die Versäumnisse (lausige Handbücher und miese Zusatz-Ausstattung) in die Wertung mit einfließen zu lassen.

Harald Zittlau

**GameStar** Wir nehmen die Anregung auf und werten in diesem Heft erstmals ein Spiel wegen ungenügender Ausstattung ab: Die U-Boot-Simulation Sub Command von Electronic Arts bekommt 5 Prozentpunkte abgezogen, weil das (umfangreiche) Handbuch nur auf der CD beiliegt. Drucker-Besitzer müssen mal mal eben 200 Seiten ausdrucken, Drucker-lose Spieler können's nur am Bildschirm lesen. Das ist besonders ärgerlich, da auch Profis bei dem komplexen Programm kaum ohne Anleitung klar kommen werden.

Ich finde den Report in GameStar 10/2001 richtig. Alles, was ihr gesagt habt, ist wahr. Wieso soll man sich denn Spiele kaufen, die es im Netz für null Mark gibt? Gute Beschreibungen gibt es nicht dazu, stattdessen legen die Hersteller vor allem Werbung für andere Titel bei – darauf kann ich dankend verzichten. Trotzdem kaufe ich mir noch Spiele und lade sie eben nicht runter, weil ich die Arbeit der vielen Leute schätze, die

sich monatelang hinsetzen, um gute Programme für die Fans zu machen.

Rudolf Rettinger

Glückwunsch! Mit dem Report zur Servicewüste Deutschland sprecht ihr mir aus der Seele. Wenn ich sehe, was in den USA in den Packungen liegt und wie diese aufgemacht sind, empfinde ich nur noch Wut – dort bekommt man noch richtig was für sein Geld. Hier zu Lande liegt in den Schachteln nur Schund, wie Werbung und dergleichen.

Tino Rückl

**GameStar** Der europäische Kunde wird oft schlechter behandelt als der amerikanische – ein Freibrief für Spiele-Klau per Raubkopie ist das freilich nicht. Allerdings sollten die Publisher sich darüber im Klaren sein, dass sich Software-Piraten über jedes zusätzliche (Schein-)Argument freuen. Übrigens haben es die Amerikaner in einem Punkt nicht besser: In den Schachteln dort liegt meist noch viel mehr Werbung.

Im Prinzip stimme ich dem Artikel zu, aber bei der Berechnung des Gewinns habt ihr euch dicke Fehler erlaubt. Die Mehrwertsteuer stimmt nicht. Für einen Verkaufspreis von 89 Mark wären das 12,28 Mark. Da ich selber Einzelhändler bin, kann ich über die Händlermarge nur herzlich lachen. Da soll also nach eurer Rechnung mein Einkaufspreis bei 55,72 Mark liegen, wenn das Spiel 89 Mark im Verkauf kostet. Die Realität liegt aber eher so bei 60 bis 65 Mark, bei den ganz Gierigen wie Electronic Arts bei bis zu 72 Mark. Und dazu kommt noch, dass die Großen (Karstadt, Media Markt) das Spiel garantiert für 79,90 Mark anbieten. Dann muss ich auch runter mit dem Preis.

Marco Müller

**GameStar** Bei der Mehrwertsteuer hat Marco Müller Recht – wir bitten, den Fehler zu entschuldigen. Was die Marge angeht, so handelt es sich um eine Beispielrechnung. Bei kleinen Händlern kann die Gewinnspanne tatsächlich geringer sein als im Artikel angegeben. Allerdings sind die nicht typisch für den Spiele-Einzelhandel.

Ich war froh, dass THQ nicht in der Flop-Five genannt wurde. Trotzdem habe ich die Anregungen an verschiedene Stellen bei uns weitergeleitet, um aufzuzeigen, dass die Qualität der Handbuch- und Ingame-Texte nicht völlig unbedeutend ist und draußen (sei es von Kunden oder der Fachpresse) durchaus wahrgenommen wird. Klar gibt es produktionsbedingt immer mal wieder Texte, die möglichst gestern schon fertig sein sollten, und die aus diesem Grunde nicht optimal sein können – aber wem erzähle ich das.

Max Steller (Lektor/Content Manager, THQ)

**GameStar** Logo, Fehler passieren überall (hüstel). Problematisch wird es da, wo wegen zu niedriger Lokalisierungsbudgets, unfähiger Übersetzer oder schlechter Planung von vornherein feststeht, dass keine ordentlichen Handbücher und Bildschirm-

## 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

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 wenden Sie sich bitte an:  
cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

Computerservice Jost  
Postfach 14 02 20  
80452 München

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

texte rauskommen können. THQ gehört übrigens zu den positiven Fällen, wie momentan beispielsweise die sehr gelungene Übersetzung von Red Faction zeigt.

Es sollte mal drauf aufmerksam gemacht werden, dass Spiele in Österreich umgerechnet 14 bis 28 Mark mehr kosten! Das scheint erst nicht viel, aber im Grunde ist es ein sehr großer Betrag, wenn man sich monatlich mindestens drei Vollpreistitel kauft. Dann kommt das im Jahr auf eine Summe von 500 bis 1.000 Mark.

Sebastian Höfinger, Christoph Herzog

**GameStar** Ärgerlich, aber mit der Einführung des Euro ist damit wohl endlich Schluss – was übrigens auch für viele andere Waren in Österreich gilt.

Die schleichende Verteuerung von Addons empfinde ich langsam als Zumutung. Ich habe nichts dagegen, mal ein bisschen mehr hinzulegen, aber dann muss die Leistung stimmen – und das bedeutet neben einem deutlich lesbaren, dem Spiel angemessenen Handbuch auch Umfang und Qualität. Für wild zusammengewürfelte Addons, die im Grunde manchmal nicht mehr darstellen als einen größeren Patch, habe ich kein Verständnis mehr. Michael Seitz

**GameStar** Das sehen wir genauso – und werten diese Missions-Silberlinge deutlich ab. Die derzeitige Verteuerung bei einigen Addons verfolgen wir mit Sorge und empfehlen im Zweifelsfall wirklich nur den beinhalten Fans, die Hochpreis-CDs zu kaufen.

### Final Fantasy

Mit der Kolumne über Spiele-Filme habt ihr eigentlich schon recht: Wenn jeder PC-Titel seinen Film bekommt, kann nichts draus werden. Aber Final Fantasy? Ich kenne die

Spiele nicht, aber vom Film war ich wirklich begeistert. Die Story ist, im Gegensatz zu einigen normalen Streifen, spannend und die Grafik einfach umwerfend. Die Figuren sind mit sämtlichen Details ausgestattet. Von den Adern und Sehnen auf den Handrücken bis hin zu den Wimpern ist alles vorhanden.

Hans Kathagen

Ich verstehe nicht, warum ihr den Film Final Fantasy nicht in Grund und Boden gestampft habt. Den Streifen fand ich dermaßen grottig, dass mir als altem Fan der Spiele-Serie fast die Tränen gekommen sind. Tolle Effekte, aber die Handlung ist langweiliger als der Musikantenstadel. Die Leute neben mir haben das Kino vorzeitig verlassen. Ich hätte das auch tun und mein Geld zurückverlangen sollen. Tom Ergül

**GameStar** Die Meinungen über den Streifen gingen zwar auch innerhalb der GameStar-Redaktion leicht auseinander, aber zumindest optisch wird doch mehr als genug geboten. Immerhin können später alle, die drin waren, sagen: »Ich habe den ersten Film mit computergenerierten Schauspielern gesehen.« – ein bisschen wehte also der Mantel der Kinogeschichte.

### Leserbriefe

Bei der letzten Ausgabe war es schon krass, wie viele Hardcore-Zocker und Möchtegern-Helden sich über euch und eure Zeitschrift aufregten. Das nervt total. Ich wollte nur sagen, dass mir eure Art der lässigen Antwort gefällt. Zum Glück bleibt ihr immer cool. Mich würde das manchmal ganz schön wütend machen.

Philip Hachmeister

**GameStar** Der Anteil der kritischen Briefe auf den Leserbrief-Seiten ist deutlich höher als deren Anteil an den Gesamtzuschriften.

Der ganz überwiegende Anteil der Post, die uns insgesamt erreicht, ist sehr freundlich und positiv – das freut uns ehrlich und spornt uns immer wieder an. Nur: Wenn wir mehr davon abdrucken, sieht es arg nach Beweihräucherung aus. Außerdem wollen kritische Schreiber ja meist eine Veränderung, und daraus ergeben sich oft interessante Diskussionen.

### Raumschiff GameStar

Euer Raumschiff GameStar ist immer wieder schön anzusehen. Aber was sich manchmal für Fehler einschleichen... In der Folge in Ausgabe 10/01 feiert das Imperium Darth Lotts Geburtstag in einem Burger King. Ganz lustig, wenn da nicht diese Kleinigkeiten wären: Habt ihr schon mal einen mit McDonalds-Kassen gesehen? Ich nicht! Wart ihr da in künstlerischer Trance?

Daniel Effertz



Raumschiff GameStar: »Wart Ihr da in künstlerischer Trance?«

**GameStar** Die Raumschiff-GameStar-Videos werden uns ja bekanntlich per Zeitreisen-Wurmloch aus der Zukunft zugespielt. Und da gibt's ganz offenbar statt zwei Burger-Ketten nur noch eine namens King Burger. Ernsthaft: Wir wollten keinen der Fastfood-Giganten in der Öffentlichkeit bevorzugen, deshalb war jeder mal zu sehen.



### Die PC-WELT 11/2001 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!

Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren, Updates & Treiber • Free- und Shareware

Titel: CD-Rohlinge im Test • Ratgeber: So brennen Sie alles perfekt • Windows: Die Tuning-Lüge • Clever suchen im Internet

Hardware: Tools zum Grafikkarten-Check • Die Top-150

Software/Online: Alles finden auf dem PC • Layout mit Word

• Leserwahl: Der beste Provider • Das unbekannte Web

### Die PC-WELT im Dezember mit CD – ab 05.11. am Kiosk

Hardware: Mininetze für jeden • Online: Alles finden im Web

• Praxis: Multimedia fehlerfrei • Brenner im Dauertest.

### Explosionen im Wasser

Als ich den Leserbrief zu Aquanox gelesen habe, konnte ich mir ein Schmunzeln nicht verkneifen. Es geht um die Behauptung, dass es unter Wasser keine Explosionen gäbe. Es ist aber so: Sprengstoff braucht keinen Sauerstoff von außen und funktioniert sowohl unter Wasser wie im Weltraum. Das kommt daher, dass Sprengstoff sowohl Reduktions- wie Oxidationsmittel bereits enthält. Deshalb läuft die Reaktion auch so schnell ab. Die beiden Bestandteile müssen sich nicht lange suchen, sondern können gleich reagieren. Überhaupt ist Sauerstoff als Haupt-Oxidationsmittel eigentlich nur eine Laune der Natur, weil es so viel davon gibt. Genauso gut könnte man andere Elemente wie Stickstoff oder Fluor nehmen.

Siegfried Bolek

**GameStar** GameStar-Leser sind die Klügsten! Vielen Dank für die Infos. Also ist es zumindest chemisch völlig korrekt, dass es in Aquanox tüchtig im Wasser knallt.

### Half-Life

Ich bin der Meinung, dass Half-Life so langsam aus den Action-Charts genommen werden sollte oder zumindest abgewertet gehört. Anno 1602 habt ihr auch nach drei Jahren rausgetan, und dabei war es im Verkauf noch erfolgreicher! Gut, Half-Life mag vielleicht mit den ganzen Mods eine größere Spielgemeinde haben, aber trotzdem gehört das Programm heruntergestuft.

Dominik Sackermann

**GameStar** Auch in der Redaktion sprechen wir immer wieder über den Verbleib von Half-Life in den Charts. Bislang haben wir uns entschieden, es überleben zu lassen. Es ist technisch zwar längst nicht mehr Maß aller Shooter, aber inhaltlich zu Recht immer noch die Genre-Referenz. Außerdem wird es weiterhin auf breiter Basis aktiv gespielt – nicht nur wegen Counterstrike & Co. Nebenbei: Eine Abwertung aufgrund der Grafik trüfe die meisten Titel in den Action-Charts, sodass sich in der Reihenfolge gar nicht so viel ändern würde.

### AD&D

Gerade im Zusammenhang mit Neverwinter Nights erwähnt ihr immer wieder AD&D. Was heißt das eigentlich? Da ich sehnsüchtig auf den Bioware-Titel warte und alles verschlinge, was ich dazu kriegen kann, interessiert mich das sehr.

Henning Hilgert

**GameStar** AD&D steht für Advanced Dungeons & Dragons. Das ist eine Fanta-

sy-Welt auf Basis eines ausgefeilten, gut 300 Seiten dicken Buchs mit dem Regelwerk für AD&D-Papier- und Brett-Rollenspiele. Diese Regeln, etwa zu Waffenstärken oder Monsterschwächen, verwendet Entwickler Bioware in AD&D-Titeln wie Baldur's Gate 2 oder dem kommenden Neverwinter Nights, allerdings teilweise leicht an die speziellen Bedürfnisse eines PC-Rollenspiels angepasst.

### Western-Shooter

Es gibt ungemein viele 3D-Shooter, in allen Variationen und Welten treten sie auf. Was mir dabei fehlt, ist der gute alte Wilde Westen. Outlaws von LucasArts hat mich damals einen Monat lang an den Bildschirm gefesselt. So etwas sollte es wieder geben. Oder warum nicht auch beispielsweise eine Desperados-Version als 3D-Shooter?

Felix Rust

**GameStar** Auch der ein oder andere GameStar-Redakteur kommt beim Gedanken an Outlaws ins Schwärmen. Derzeit dürfen Sie lediglich in einer Solo- und Multiplayer-Mod namens Wanted! als Sheriff antreten; das Programm basiert auf Half-Life. Es ist auf den CDs in GameStar 9/2201, außerdem finden Sie es über GameStar.de. Davon mal abgesehen – momentan sind einfach andere Szenarios angesagt, unsere Action-Mod-Charts etwa enthalten fast ausschließlich Titel im Spezialeinheiten-Umfeld.

Dungeon Siege hat mich überwältigt. Mit zitternden Händen saß ich vor dem Computer, als ich mir euer Video zu dem Spiel angeschaut habe. Ich finde, Dungeon Siege ist Diablo 2 in allen Kategorien überlegen. Aber: Warum ist der Ersteindruck im Pre-

### Die Gewinner 7/2001

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 7/2001, S. 186:

Heiko Beiser, Nieder-Hilbersheim • Hartmut Berge, Bebra • Timo Betz, Weiterstadt • Joshua Christe, Berlin • Lukas Danner, Mönchsroth • Jörg Fischer, Essen • Michael Fottner, Satteldorf • Kirsten Giesa, Lünen • Stefan Grabmaier, Rott am Inn • Franco Grams, Bönen • Alex Grischkow, Dortmund • Christian Haschner, Marxheim • Christoph Heubeck, Nürnberg • Frank Lindner, Weimar • Ronny Lüdtkje, Weil am Rhein • Patrick Nagler, Altheim • Matthias Reithmaier, Isen • Wolfgang Schmidt, Kitzingen • Clemens Sontheim, V-Hindelang • Stefan Thomsen, Rendsburg • Norbert Trende, Göttingen

Wir gratulieren!

view nur noch »Sehr gut«, nachdem er bislang »Ausgezeichnet« war? Josef Hong

**GameStar** Ein Fehler, der uns trotz mehrfachen Korrekturlesens nicht aufgefallen ist – wir bitten, ihn zu entschuldigen. Dungeon Siege hat seit dem Frühjahr, als wir das Programm erstmals ausführlich anspielen konnten, verdientermaßen den Ersteinindruck »Ausgezeichnet«.

### Girlsquads

Warum wollen eigentlich alle Girls in einem Girlsquad spielen – wo Counterstrike doch kein Spiel Männer gegen Frauen ist? Ich glaube, viele Mädels denken, sie daddeln schlechter als Jungs. Ich bin manchmal auf Servern, auf denen es Spielerinnen ihren männlichen Opponenten ordentlich geben. Ich würde sehr gerne ein oder zwei Ladys in unseren Clan aufnehmen, damit mal etwas Farbe reinkommt. Also, ihr zockenden Girls da draußen: Glaubt nicht, das ihr schwächer seid. Sondern zeigt, was ihr könnt und tretet in normale Clans ein. Tobias Rieper



Dungeon Siege: »Mit zitternden Händen habe ich mir euer Video zu dem Spiel angeschaut.«