

## Die volle Packung

# Leserbriefe

**Keine Chance: So viele Zuschriften, wie wir zur Kolumne über DVD-Verpackungen bekommen haben, würden niemals in die kleinen Schachteln passen.**

### Kolumne: DVD-Verpackungen

Ich kann Jörg Langer nur zustimmen: Die neuen DVD-Verpackungen sind das Letzte. Sehen nach nichts aus, und man kann die Bilder auf der Rückseite kaum erkennen. Ordentliche Handbücher und lustige Gimmicks kann man künftig wohl ebenfalls vergessen. Bisher konnte ich Software-Piraten wenigstens sagen, dass man beim Originalspiel etwas für sein Geld bekommt. Künftig unterscheidet sich ein raubkopiertes Spiel kaum noch davon.

*Andreas Stäglmeier*

Endlich! Nach jahrelangem Warten hat es die Spieleindustrie geschafft, eine vernünftige Verpackung für PC-Spiele bereitzustellen. Die neuen Hüllen haben sich schon bei DVDs bewährt und finden meine ungeteilte Zustimmung. Bei gleicher Qualität der Spiele wird in Zukunft (neben der GameStar-Kritik) eine zweckmäßige, praktische Verpackung den entscheidenden Ausschlag zum Kauf geben.

*Detlef Pühler*

Manchmal glaube ich, den PC-Spiele-Herstellern geht es zu gut. Wie kann man auf die blöde Idee kommen, die schönen und großen Pappschachteln durch diese Micker-DVD-Dinger zu ersetzen? Man muss nur mal in einen Laden gehen, um zu sehen, dass Titel wie Command & Conquer 4 oder Tomb Raider 5 in ihren dünnen Kunststoffhüllen total untergehen. Freut mich ja, dass die Firmen sich das leisten können. Ich will jedenfalls ordentliche, dicke Handbücher und möglichst immer Poster, Tastaturschablonen und Stoffkarten.

*Arnold Maier*

Da traf mich der Schlag: Wie bereits im vorherigen GameStar bemängelt ihr die neuen Verpackungen. Leute, die Dinger sind einfach praktisch. Wer etwa mal die Pappschachtel von Deus Ex gesehen hat, weiß, wovon ich rede: Der riesige Schuhkarton enthält eine einzige CD und ein Booklet von der Größe einer Briefmarke. Ihr sagt, große Schachteln würden mehr Stimmung aufkommen lassen. Soll ich mir die Packungen künftig beim Spielen auf den Bildschirm stellen, damit ich das auch merke?

*Markus Hofmann*

Ich habe mich schon darauf gefreut, dass ihr die neuen Spielehüllen kritisiert. Was soll das eigentlich, sie haben keinen Vorteil, sondern sind nur klein und hässlich. Ich sammle meine Schachteln, und es sieht wohl eher nicht so gut aus, wenn ich so eine Plastikhülle ins Zimmer stelle. Ich hoffe, die Spielemacher sehen bald ein, wie bekloppt das ist.

*Nicolas Reiser*

Stellt euch mal vor, wir wären alle mit den jetzigen DVD-Verpackungen groß geworden. Und dann würden die Hersteller auf einmal anfangen, große, meist leere und instabile Pappschachteln zu verwenden. Das gäbe einen wirklich großen Aufschrei, und zwar völlig zu Recht. Das Argument mit den Handbüchern teile ich ebenfalls nicht. Dessen Qualität hängt davon ab, ob der Hersteller sich Mühe gibt. Es gibt kleine, schick gemachte Heftchen, die sofort weiterhelfen und auch in eine DVD-Packung passen.

*Johannes Hacher*

Ihr habt völlig recht, die DVD-Verpackungen sind unbrauchbar. Ich bin zwar kein Freund der Euronorm-Pappdinger, aber in die neuen Plastikhüllen passt schlicht und einfach kein Handbuch zu einem komplexen Spiel. Ich verstehe nicht, warum die Spielefirmen nicht ein Mittelding entwickelt haben. In der Größe zwischen neuen und alten Schachteln, stabiler als die alten und meinerwegen auch aus Kunststoff, aber mit ausreichend Platz.

*Nils Kakkou*

**GameStar** Totale Ablehnung oder freudiges Begrüßen – offensichtlich ist es Computerspielern ausgesprochen wichtig, wie ihre Programme verpackt sind. Wobei eines sich herausstellt: So ganz zufrieden sind die Käufer mit den immer öfter recht leeren Klapper-Schachteln wohl auch nicht. Wahrscheinlich wäre besser, was der letzte Brief vorschlägt: Eine speziell auf PC-Fan-Bedürfnisse zugeschnittene, mittelgroße Packung, in die alles reinpasst.

### Hitman

Warum habt ihr keine Wertung für Hitman gegeben? Ich würde es schon allein deshalb

werten, weil man nicht einfach durchlaufen und alles abmetzeln kann. Sogar in Deus Ex bekommt man in manchen Missionen den Auftrag, Menschen zu töten, aber da habt ihr nicht so einen Aufstand gemacht. Ich weiß nicht, warum ihr so zimperlich seid und wegen jedem bisschen eine Zensur macht, und manchmal finde ich das nur noch peinlich.

*Alexander Chudalla*

**GameStar** So oft machen wir doch gar keinen »Aufstand«, und Zensur schon gar nicht – immerhin haben wir Hitman ausführlich in GameStar getestet. Aber in den paar Fällen, in denen für uns eine gewisse Grenze überschritten wird, sind wir eben so ehrlich und geben für diese Programme keine Kaufempfehlung in Form einer Wertung. Im Action-Rollenspiel Deus Ex gibt es übrigens immer alternative Handlungsmöglichkeiten, während das in Hitman leider nicht der Fall ist.

### So erreichen Sie uns:

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

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.

Ich habe Hitman selbst und finde es auch einigermaßen brutal. Trotzdem ist es falsch, keine Wertung zu geben. Denn so wird das Spiel gleich abgestempelt, obwohl nicht das Töten im Fordergrund steht, sondern der Weg. Etwa wenn man den japanischen Drogenboss erledigen soll. Anstatt dass man stumpf durch die Mission rennt, muss man geschickt vorgehen – das Wichtigste ist, wie man zur Zielperson gelangt.

Martin Vogel

**GameStar** In Hitman muss der Spieler in jeder Mission einen Auftragsmord planen und ausführen. Selbst dann, wenn er nicht gerade tötet, agiert er stets mit dieser Motivation. Obwohl viele Möglichkeiten bestehen zu handeln, führen die letztendlich immer zum gleichen Mord.

Ich habe GameStar abonniert und finde sie ja ganz gut, aber jetzt habe ich Grund zur Kritik. Ich meine, es ist völlig daneben, wenn Spiele wegen »starker Gewaltdarstellung« von euch keine Wertung bekommen. Bei Hitman übernimmt man nun mal die Rolle eines Killers, der töten muss. Wenn ihr Angst vor den Behörden habt, seit ihr doch total ausgeflippt.

Max Jaroslawski

**GameStar** Wir haben unseren Lesern alle Informationen gegeben, um selbst entscheiden zu können – aber ohne redaktionelle Kaufempfehlung. Mit Angst vor den Behörden hat das nicht das Geringste zu tun.

#### No One Lives Forever

Der Testbericht zu No One Lives Forever hat mir sehr gut gefallen. Obwohl mich das Spiel im Vorfeld überhaupt nicht interessiert hat, bin ich als Abonnent gleich am Samstag zu meinem Berliner Import-Händler gezogen und habe mir die letzte

US-Fassung geholt. Ihr habt recht – das Spiel ist absolute Klasse. Wobei es mich als alten Actionspieler schon überrascht, dass eine Firma wie Monolith so was hinkriegt. Bislang haben die ja nicht gerade mit Qualität überzeugt.

Jens Porter

Monoliths 3D-Actionspiel Shogo war auch gut, aber in Sachen Szenario wohl neben dem Geschmack der Zielgruppe. Bei No One Lives Forever hatten die Entwickler anscheinend erstmals ausreichend Zeit – das merkt man dem Spiel an.

#### Duke Nukem Forever

Ich finde es unerhört, was 3D-Realms sich mit Duke Nukem Forever erlaubt. Seit langer Zeit gab es nun schon keine Infos mehr zu dem Spiel. Natürlich können die Hersteller selbst entscheiden, welche News sie veröffentlichen. Aber ich meine, wenn sie schon ankündigen, dass es sich dabei um einen so tollen Titel handelt, verpflichten sie sich schon fast dazu, auch hin und wieder mal etwas darüber zu erzählen.

Mirco Paschen

Das Verhalten von 3D-Realms zu Duke Nukem Forever ist geradezu bemerkenswert. Da wird nicht wie etwa bei Diablo 2 jahrelang versprochen, dass es demnächst rauskommt, und dann wieder verschoben. Ich denke, da sollten sich einige Spielefirmen eine Scheibe abschneiden. Was nützen mir die besten Informationen, wenn das Spiel erst in einem Jahr rauskommt?

David Grab

**GameStar** Frühzeitige Infos haben schon einen Sinn. Zum einen gibt's Leute, die wissen wollen, auf welche Titel es sich zu sparen lohnt. Zum anderen wären gerade bei diesem Spiel mit stark modifizierter Unreal-Engine ein paar mehr Infos allein schon



**Duke Nukem Forever:** »Ich finde es unerhört, was 3D-Realms sich erlaubt, es gab schon lange keine Infos mehr.«

deshalb wichtig, um langfristig Rechner-Upgrades planen zu können. Und nicht im Notfall (»Hilfe, Duke ruckelt«) schnell viel Geld für eine völlig überbeuerte 3D-Karte verschwenden zu müssen.

#### GameStar-Award

Meint ihr nicht, ihr vergebt die »seltene« Auszeichnung GameStar ein wenig oft? In den letzten Ausgaben habt ihr jede Menge davon verliehen. Dass alle Programme gut sind, bezweifle ich nicht. Aber bisher war der GameStar auch Kaufgrund für ein neues Spiel, und der ist nun so gut wie futsch! Meiner Meinung nach sollte man pro Heft nur einen verleihen, um das Ganze übersichtlicher zu machen.

Daniel Hirth

**GameStar** Wenn ein Spiel erscheint, das den GameStar verdient hat, dann kriegt es ihn – unabhängig von anderen Titeln. Schließlich wäre es ungerecht, etwa in den Jahresend-Ausgaben nur deswegen eine hart verdiente Auszeichnung nicht zu vergeben, weil vor Weihnachten besonders viele Ausnahme-Spiele erscheinen.



**Die PC-WELT 1/2001 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!**  
**Aktuell:** News & Trends • Viren, Updates & Treiber • Die Top 10: Free- und Shareware • Neue Online-Angebote  
**Titel:** So geht's: 365 Profi-Tipps für das Jahr 2001 • Praxis-Test: Tintenstrahler im Duell • Ein neues Windows ME  
**Software/Online:** Neue Software-Produkte • Einkaufsratgeber • Websites: Die Top 10 des Monats • Best of pcwelt.de  
**Hardware:** PC-WELT-Testcenter: Die Top 150 im Januar • Überall online: So finden Sie die optimale Ausstattung  
**Die PC-WELT im Februar mit CD – ab 08.01. am Kiosk**  
 Datenaustausch im Internet • So tunen Sie Ihren PC • Datentransport optimiert • So kommen Sie schnell ins Internet

## Diablo 2

In den letzten Wochen habe ich ständig Diablo 2 gespielt und die Videos der jeweiligen Kapitel häufiger gesehen. Ich finde, dass auch Diablo 2 als Kinofilm umgesetzt werden sollte, genau wie Tomb Raider. Was meint ihr?

Nils Werner

**GameStar** Grundsätzlich sind wir nicht der Meinung, dass ein erfolgreiches PC-Spiel unbedingt fürs Kino umgesetzt werden muss – auch wenn es noch so schicke Rendersequenzen hat. Im Falle von Diablo 2 könnten wir uns das zwar vorstellen, weil das Fantasy-Szenario schon sehr spannend ist. Im Zweifelsfalle hätten wir aber lieber möglichst schnell Teil 3.

## Monkey Island 4

Seit Monaten habe ich auf den Tag gewartet, an dem ich meine CD von Monkey Island 4 in Händen halte. Und dann finde ich in der Schachtel nur eine Doppel-CD-Hülle. Welch Enttäuschung! Kein großes Handbuch, keine Postkarte zum Registrieren, nicht mal Werbung. Die CD-Hülle sieht zudem noch billig aus. Und das CD-Booklet ist dünn und in Schwarzweiß. Sowohl bei Grim Fandango als auch bei Monkey Island 3 gab es ein großes, buntes Manual. Und in den USA ist auch für Teil 4 ein buntes erhältlich. Wenn ich mich bei Electronic Arts beschweren will, muss ich aber eine teure 0190-er Nummer anrufen. So hält man sich enttäuschte Kunden vom Hals. Immerhin: Das Spiel selbst gefällt mir.

Niels C. Miller

**GameStar** Es ist wirklich nicht in Ordnung, wenn US-Käufer mehr kriegen als deutsche, die letztlich ja genauso viel bezahlen. Wir empfehlen in solchen Fällen, sich wenigstens mit einem sachlichen, freundlichen Brief, einer E-Mail oder auf den Internet-Seiten der Firma zu beschweren.



Monkey Island 4: »Sowohl bei Grim Fandango als auch bei Monkey Island 3 gab es ein großes, buntes Manual.«

## Spielertester

Ehrlich, manchmal beneide ich euch Spielertester wirklich nicht. Ich habe gerade mal Deer Hunter ausprobiert und nach fünf Minuten völlig entnervt aufgegeben. Wenn ich mir vorstelle, ich müsste diesen Schrott stundenlang testen, würde ich völlig ausflippen. Na ja, ihr kennt ja diesen Müll selber. Aber ich hätte echt nicht gedacht, dass euer Job so nervig sein kann. Also ein Kompliment von mir wegen eurer Tapferkeit!

Tobias Neumann

**GameStar** Danke! Nachdem zur Weihnachtszeit zwar jede Menge Spitzenspiele, aber eben auch viel weniger Gutes auf die Redakteurs-Schreibtische geflattert kam, tun solche Aufmunterungen richtig gut.

## Sacrifice

Ich hatte mir Sacrifice ganz früh online bestellt und schon befürchtet, das Geld aus dem Fenster geworfen zu haben, als ich den Test sah – 82 Prozent bedeutet für mich nicht mehr als ein »Gut«. Dann war ich vom Spiel aber sehr positiv überrascht. Zugegeben, die Kameransicht ist wirklich zu tief, dadurch fehlt der Überblick. Trotzdem, da ist ständig die Rede von Nachfolgern und Ideenlosigkeit. Es gäbe zu viele Klone und keine frischen Ideen. Aber wenn Shiny dann etwas völlig Neues auf die Festplatte bringt, wird meiner Meinung nach überkritisch getestet und es heißt »zu fummelig« oder »zu hektisch«. Anstatt solche Spiele mit einem Supertitel zu vergleichen, sollte man froh sein, dass es immer noch Firmen gibt, die sich mal etwas anderes trauen und so den Markt beleben; nur der recht happige Schwierigkeitsgrad hätte nicht sein müssen. Ich jedenfalls habe genug von Spielen mit Russen und Amis, historischen Hintergründen und sonstigem Einerlei.

Seav-Seang Lim

**GameStar** Auch wir sind froh über Abwechslung und mögen das Spiel, Markus Schwerdtel etwa schreibt als ersten Satz im Meinungskasten: »In der bizarren Welt von Sacrifice habe ich mich sofort wohl gefühlt.«

Allerdings: Wir haben keine Liste mit schützenswürdigen Spielen, sondern behandeln alle gleich. Wenn die Perspektive ernsthafte Probleme macht, dann muss das natürlich klar zu Sprache gebracht werden. Es soll sich niemand nach der Testlektüre das Spiel kaufen und unerwartet feststellen müssen, dass da ein wesentliches Detail ist, das den Spielspaß erheblich trübt.

## Steinklopfer

Ich bin Archäologe von Beruf, arbeite für die »Heilkräfte der Steine«-Stiftung in Er-

## Die Gewinner 12/2000

### Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 12/2000, S. 242:

Andreas Altmann, Straubing • Michael Anglert, Saarbrücken • Sebastian Balaga, Salzgitter • Abdullah Batmaz, Göttingen • Reinald Bendl, Wien • Heiko Beyer, Bad Harzburg • Bernd Bittel, Speyer • Arthur Boos, Neuss • Martin Brietzke, Eckernförde • Johanna Burghardt, Lichtenau • Jakob Cromer, Berlin • Mathias Damm, Bad Harzburg • Magnus Eickhoff, Petershagen • Abdullah Elbol, Ludwigshafen • Peter Erhardt, Stuttgart • Michael Feix, Rippershausen • Christoph Fialla, Hildesheim • Maik Flohr, Helmstedt • Konstantin Gebert, Abensberg • Werner Gehl, Norderstedt • Daniel Gingerich, Landau • Thomas Graczyk, Schoppeheim • Daniel Graffe, Münster • Angela Günther, Wolfsburg • Hans Heisel, Aachen • Jano Helle, Bad Lippspringe • Carolin Heller, Rheinberg • Bernd Heppikausen, Bergisch-Gladbach • Joachim Herrmann, Eppertshausen • Johann Hofmann, Regensburg • Mathias Ihle, Buchen • Wolfgang Jaegers, Rednitzhembach • Jan-Oliver Jürß, Norderstedt • Dennis Kaiser, Berlin • Oliver Kalek, Hannover • Armin Kammermeier, Nürtingen • Frank Kisikof, Remseck • Joachim Koch, Bergkamen • Andreas Köllmann, Gronau-Epe • Klaus Krafft, Baiersdorf • Stefan Krause, Nürnberg • Frank Künstner, Rostock • Björn Kunz, Winterbach • Aziz Lewandowski, Berlin • Jan Philipp Metje, Zeigehagen • Stefan Müller, Erlangen • Malte Nimz, Springe • Klaus Paland, Köln • Andreas Probst, Treuchtlingen-Wettelsheim • Stephan Reitz, Zerbst • Sebastian Rindfleisch, Aichach • Frank Rüstig, Koblenz • Andreas Schaefer, Bremen • Hartmut Schneemann, Göttingen • Johannes Schoch, Reutlingen • Julian Schöner, Karlsruhe • Benjamin Schröder, Rostock • Florian Sommermeyer, Peine • Klaus Stengel, Nürnberg • Simon Tassev, Regensburg • Jens-Mirco Thiel, Edewecht • Andre Waldmann, Reinbek • Sebastian Welkerling, Uetze • Nils Westermann, Scheidefeld • Carsten Wichura, Berlin • Andreas Zielinski, Bochum

Wir gratulieren!

Riad und verbringe somit die meiste Zeit in der arabischen Wüste mit Forschungen. Kürzlich besuchte ich meinen Sohn in Deutschland und bekam zufällig GameStar zu sehen. Ich blätterte ein wenig und entdeckte den Test zu »Legende des Propheten und des Mörders« mit dem Kommentar von Petra Schmitz: »Das alles ist so spannend wie ein Lexikoneintrag über Steininformationen im Jemen.« Ich war überrascht, dass es solche reizvollen Spiele für den Computer geben soll, und kaufte es meinem Sohn am selben Tag. Wir waren richtig begeistert.

Thomas Berger

**GameStar** Wir hatten die Hoffnung schon fast aufgegeben, dass ein Leser unsere Begeisterung für jemenitische Steinvorkommen teilt. Da bringen wir immer mal wieder ganz versteckt den Liebreiz alter Felsformationen im Heft unter – oder das schöne Gefühl von Wüstensand in verschwitzten Sandalen. Jetzt endlich zeigt uns dieser Brief: Unsere Leidenschaften werden geteilt!