

Ihre Meinung ist gefragt

Leserbriefe

Kontroverse um eine Anzeige: Mit welchen Mitteln soll (oder darf) ein Hersteller für makabre Produkte werben – ein großer Teil der Zuschriften drehte sich diesen Monat um dieses brisante Thema.

KINGPIN

Obwohl ich selbst begeisterter Spieler von 3D-Shootern bin, kann ich nicht verstehen, wie man ein Spiel mit einer derart geschmacklosen Anzeige vermarkten kann. Eine Reihe von Toten in Leichensäcken zu zeigen, mit der Aufschrift »Daran kann man sich gewöhnen«, dazu noch in einer Zeit, wo man solche Bilder täglich in den Nachrichten sieht, grenzt schon an ziemliche Unverfrorenheit.

Nurdogan Erdem

Es ist für mich der Hammer, daß man sich über eine Anzeige – die von Kingpin – so aufregen kann. Ehrlich, als ich sie gelesen hatte, mußte ich lachen. Und allen, die diese Anzeige schlimm finden, kann ich nur sagen: Zieht euch eine Kapuze über den Kopf, schließt euch in ein Zimmer ein, verdunkelt die Räume – denn nur dann bekommt ihr derartiges nicht mehr mit. Alle 3D-Shooter sind

brutal, überall fallen heftigere Worte als in dieser Anzeige. Und daß GameStar sich dafür praktisch entschuldigt, zeugt nicht gerade von Glaubwürdigkeit.

Heiko Lange

Ich denke, daß bereits die Werbung für Kingpin den Tatbestand der Jugendgefährdung erfüllt. Es werden explizit jugendliche Spieler angesprochen (man wird geduzt), insbesondere wird ganz klar damit gerechnet, daß das Spiel sehr schnell auf dem Index landet (»Nur für kurze Zeit erhältlich«).

Olaf Göner

Okay, Werbetext und Foto sind vielleicht nicht gerade jedermanns Geschmack, aber eines ist doch klar: 3D-Shooter sind in der Regel brutal, kompromißlos und häufig auch recht zynisch. Daß sich derartige Spiele grundsätzlich an ein erwachsenes Publikum richten, dürfte demzufolge ebenso klar sein. Was mich dabei eigentlich ärgert, ist, daß GameStar in der gleichen Ausgabe Quake 3, Unreal und ähnliche Titel ohne Gewissensbisse previewt, bespricht und sogar empfiehlt.

Kay Bennemann

Die Hirnwäsche der BPJS scheint Früchte zu tragen: Die gesamte Redaktion distanziert sich von der »vollkommen geschmacklosen« Kingpin-Werbung. Außerdem wurde geschrieben, daß Redaktion und Anzeigenabteilung getrennt sind. Meine Meinung: Cool, daß mittlerweile die Werbung mehr Genres abdeckt als die Redaktion. Die GameStar-Leute sind völlig unglaublich, denn Quake 3 wird in allerhöchsten Tönen und ohne jegliche Kritik in den Himmel gelobt. Egal welcher 3D-Shooter, quälen, mißhandeln und töten ist das grundlegende

Spielprinzip. Kingpin gibt dies eben ganz schamlos zu. So what? Fiktion und Wirklichkeit sind zwei grundlegend andere Dinge. Bin ich ein seltener Übermensch, da ich beide von Kindheit an zu trennen vermag?

Sebastian Corbet

SO ERREICHEN SIE UNS:

**IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 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.



Kingpin-
Anzeige: »Tat-
bestand der
Jugend-
gefährdung«?

Ich verstehe nicht, warum ihr wegen der Kingpin-Anzeige rumjammert. Ich finde sie sehr amüsant. Endlich ist den Werbeagenturen mal etwas Neues eingefallen, und schon beschwerten sich alle. Ich kann Anzeigen wie »Kauft unser Spiel! Es hat die tollste Grafik und die intelligentesten Gegner und sowieso« nicht mehr sehen. Also seid doch endlich mal froh, daß es solch ironische und spaßige Anzeigen gibt.

Christian Sailer

GameStar Frei nach dem Motto »Hauptsache, wir sind im Gespräch« haben Werbeagentur und Publisher mit der Kingpin-Anzeige auf Provokation durch Gewalt gesetzt. Glückwunsch: Das ist gelungen, bei den Leserbriefen war die Reklame diesen Monat mit Abstand Thema Nummer 1. Ansätze von Ironie können wir in der Werbung nach wie vor nicht erkennen, sondern bloß eine ziemlich derbe Geschmacksverirrung. Ob Virgin dem Titel damit wirklich einen Gefallen getan hat, bleibt übrigens noch abzuwarten; bundesdeutsche Jugendschützer dürften bereits mit fertig ausgefüllten Anträgen auf der Lauer liegen, um das Programm gleich nach Erscheinen auf den Index setzen zu lassen.

Wohlgemerkt: Uns stört die Werbung unabhängig vom eigentlichen Spiel King Pin. Was wir am Spiel auszusetzen haben, wieso wir es für wesentlich »schlimmer« als Quake 3 oder Unreal halten, können Sie im Aktuell-Teil lesen. Und um es nochmal klarzumachen: Ein Blick ins Impressum zeigt jedem Interessierten, daß für redaktionelle Inhalte der Chefredakteur, für Anzeigen der Anzeigenleiter verantwortlich ist.

ABONNENTEN-CD

Als Abonnent habe ich die Extra-Video-CD über Ultima 9 im aktuellen GameStar gefunden und muß sagen, daß sie mich angenehm überrascht hat. Eigentlich mag ich ja keine Rollenspiele, aber das Video hat mich überzeugt, und ich denke, daß ich mir das Spiel auf jeden Fall zulegen werde. Außerdem finde ich es toll, daß ihr die Treue von Abonnenten immer wieder mit kleinen Geschenken im Heft belohnt. Wenn man bedenkt, daß die GameStar im Abo auch noch billiger ist, frage ich mich, warum nicht alle Leser die Zeitschrift abonnieren.

Benjamin Schulze

Die Ausgabe 7/99 meiner Lieblingszeitschrift ist sogar besonders gut ausgefallen. Dazu kam noch, daß ich in den absoluten Genuß des Ultima-9-Specials auf der Abonnenten-CD kam. Es war übrigens eine sehr gute Idee, auch den Originalton dazuzutun.

Rene Djawadi

RAUMSCHIFF GAMESTAR

Ich habe natürlich gleich die Demo-CD mit der frischen Raumschiff-GameStar-Folge in den Rechner geschmissen. Was ich da wieder sehe, läßt mich echt am Geiste der Menschheit zweifeln. Ich kann kaum fassen, was bei euch in den Hirnen so vorgeht, unglaublich. Ich ziehe meinen Hut, es war wieder echt witzig, ein toll gemachter Low-Budget-B-Movie-Thriller. Die »oskarreifen« (hehe) Leistungen runden das ganze letztendlich ab. Möge die Macht mit euch sein!

Andreas Seitz

Die Gewinner 6/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 6/99, S. 180: Wolfgang Kowalewski, Schöneiche · Stefan Laabs, Godesholt · Jan Pieczkowski, Zepernick · Björn Mett, Berlin · Max Fröhlich, Verden · Jens Gröbner, Gelsenkirchen · Jan Krassen, Düsseldorf · Martin Brüggemann, Karlsruhe · Sebastian Bunzler, Schönebeck · Olaf Schröder, Paderborn · Andreas Möller jun., Unterschleißheim · Hauke Merten, Hamburg · Timo Häußermann, Rimseck · Andreas Eisele, Notzingen · Nico Angstenberger, Stuttgart · Josef Sälzle, Weißenborn · Thomas Bigalke, Bückeburg · Gero Gerhardt, Bochum · Frank Schulze, Sevetal · Michael Voelz, Mohrkirch · Michael Both, Bielefeld · Felix Schlegel, Busingen · Thomas Voswinkel, Hamburg · Uli Seemann, Ganderkesee · Dennis Kaiser, Berlin · Jonas Roller, Eberstadt · Claudia Beck, Lillenthal · Kim Müller, Helmstedt · Patrick Toddenroth, Münster · Maik Behrens, Sande · Jens Martin, Oberwetz · Leonhard Mitterleitner, Haag/Amper · Raphael Schulte-Kellinghausen, Merzhausen · Oliver Eichkorn, Donaueschingen · Nam Haitran, Albstadt · Andreas Uphoff, Petershagen · Ralf Tahedi, Regensburg · Karlheinz Fechner, Bochum · Bastian Schwarz, Uslar · Johannes Schlumberger, Neuendettelsau · Tristan Schiele, Ostringen · Linus Stetter, Horb · Mark Teichmann, Herdecke · Pascal Malkemper, Hermer · Arne Baumann, Dusslingen · Dominik Loh, Schwelm · Adam Schwarz, Münnerstadt · Nicola Groh, Karlsruhe · Peter Graham, Kürnbach · Henning Kroll, Uelsen · Marcel Nascimento, Driedorf · Christian Ullmann, Adorf/Erz · Gordon Volk, Jessnitzgebirge · Dirk Steller, Bodenwerder

Ich muß euch einfach zur neuen Folge von Raumschiff GameStar gratulieren. Wirklich lustig gemacht, am besten gefiel mir Yodo. Ein kleiner Verbesserungsvorschlag: Ihr solltet die Texte teilweise etwas deutlicher sprechen. Besonders der Akzent einiger Redakteure paßt einfach nicht zu den Space-Kommandanten.

Jan Pionzewski

GameStar Wir sehen unser Raumschiff GameStar eigentlich als Gesamtkunstwerk. Wenn da ein unwesentliches Detail geändert würde, könnte das gesamte diametrale Aspektespektrum flötengehen. Im Ernst: Vielen Dank für die Blumen! Wir werden versuchen, künftig deutlicher zu sprechen. Allerdings sehen wir eher schwarz, wenn es darum geht, Michael Galuschka sein Bayerisch austreiben zu wollen – er kann's halt beim besten Willen nicht anders.

PLAYSTATION 2

Die Playstation 2 ist nicht nur eine weitere Konsole, sondern ein Quantensprung im Bereich der 3D-Grafik. Daß man mich nicht falsch versteht, ich bin und bleibe vorrangig PC-Spieler. Nicht nur aufgrund der Spieltiefe und Komplexität der meisten Titel, sondern auch wegen der überragenden technischen und multimedialen Möglichkeiten des PCs. Dennoch finde ich, daß diese Vorteile bald keine mehr sind, wenn Konsolen künftig Internetzugang bieten, MPEG-Filme in hervorragender Qualität abspielen und das Plug & Play immer funktioniert.

Matthias Adler

Die Playstation 2 wird nicht gerade langsam werden, andererseits ist sie immer noch in vielen Dingen sehr beschränkt: Die maximale Auflösung ist vom Fernseher mit 768 mal 576 Pixeln vorgegeben, und der PC trumpft mit Genrevielfalt, Online- und Netzwerkspielen auf. Ein Anno 1602, Ultima 9 oder Baldur's Gate wird man wohl nie auf Konsolen erleben. Eure Umfrage über das Spielerverhalten in der Zukunft hat mich erschüttert – 71 Prozent Gelegenheitsspieler im Jahr 2001! Es gibt diese Spieler, aber dafür sind doch Actiontitel prädestiniert. Und hier haben wiederum auch Konsolen eine Wörtchen mitzureden.

Thomas Fuchs

GameStar Wir sind skeptisch, ob Sony mit der Playstation 2 tatsächlich in PC-Domänen eindringen kann. Zum einen, weil der PC diese Konsole technisch schnell einholen wird. Zum anderen ist das auf PCs sehr beliebte und vielseitige Strategie-Genre aus vielerlei Gründen (etwa Bildauflösung, Maus-Steuerung) auf Konsolen kaum übertragbar.

Gelegenheitsspieler sind nicht nur Fans von öden Jump-and-run-Hüpforgien, sondern spielen einfach seltener. Wir erwarten, daß für diese Zielgruppe beispielsweise die Benutzerführung weiter vereinfacht wird – hoffentlich nicht auf Kosten des Spieldesigns.

UMFRAGE: US-VERSIONEN

Nicht ganz verstehen kann ich eure Überraschung, daß 22 Prozent der Umfrageteilnehmer regelmäßig zu englischen Originalversionen greifen. Nicht nur, daß die Übersetzungen oft schlam-

pig und lieblos gemacht sind – inzwischen ist es ja leider auch üblich, an allen möglichen Stellen herumzuschneppeln und abzuändern. Vielleicht sollte man als Käufer mal ausprobieren, die Spiele mit Scheinen zu bezahlen, an denen man selbst herumgeschnitten oder -gefärbt hat? Lieber ein Spiel weniger im Jahr und dafür die (leider teureren) Importversionen.

Andreas Thul

TESTMUSTER

Mich würde mal interessieren, wie die Spiele zu euch geraten, die ihr testet. Wie läuft das mit neuen Firmen? Schicken die einfach ihre Spiele an euch, und ihr schaut dann, ob die erwähnenswert sind, oder geht das über Agenturen? Ihr schreibt regelmäßig, daß ihr Firmen besucht oder die euch – aber das machen doch sicherlich nicht alle, oder? Würde mich freuen, in dieser Richtung mal einen tieferen Einblick hinter die Kulissen zu bekommen.

Ole Voss

GameStar Viele Testmuster erreichen uns direkt von den Herstellern. Entweder die Firmen stammen aus Deutschland, haben hier einen offiziellen Ableger, oder der Hersteller schickt sein Spiel per Post über den Atlantik. Allerdings kommt es oft genug vor, daß Publisher nicht möchten, daß ein schlechtes Spiel zu früh verrissen wird und deshalb erst gar kein Exemplar schicken – Motto: »Lieber kein Test als ein schlechter«. Um Sie trotzdem rechtzeitig war-

nen zu können, kaufen wir solche Programme deshalb entweder hierzulande oder direkt in den USA im Laden.

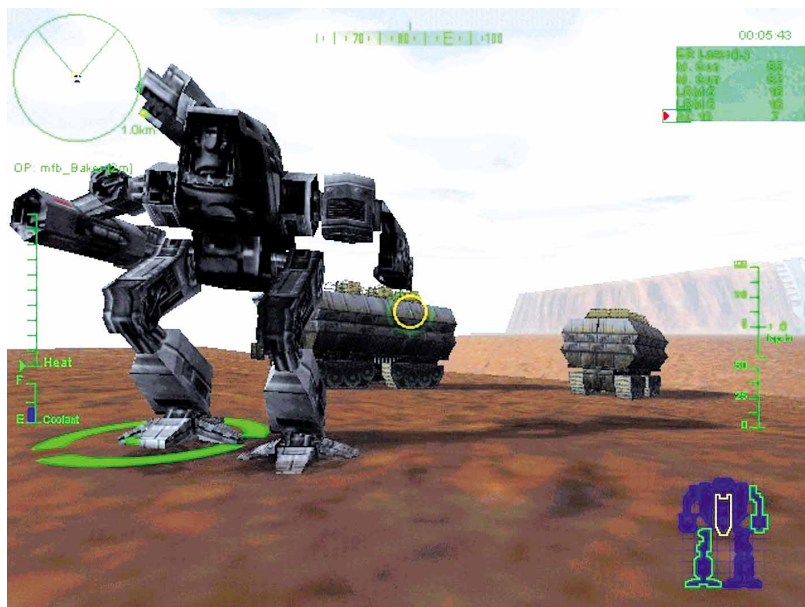
MECHWARRIOR 3

Ich habe mit Interesse den Test zu MechWarrior 3 gelesen. Ich bin sicher, viele MechWarrior-Fans haben einen in der Garage stehen, und machen nur deshalb nicht damit ihren Sonntagsausflug, weil die Versicherungsprämien bei all den zertretenen Kleinwagen extrem in die Höhe schnellen würden. Mein eigener 100-Tonnen-Clan-Mech ist zur Zeit leider in der Werkstatt, weil ich mit dem Cockpit in eine Brücke geknallt bin. Aber mal im Ernst: Findet ihr es nicht ein bißchen merkwürdig, einem Science-fiction-Spiel den »GameStar für besonderen Realismus« zu geben?

Johannes Knetsch

GameStar Stimmt, »besonderer Realismus« klingt im Zusammenhang mit MechWarrior 3 zunächst tatsächlich eigenartig. Aber wenn man Mechs einfach mal als real annimmt, paßt das Prädikat: Die gesamte Physikengine, das Verhalten feindlicher Mechs, die Bewegungen und Waffensysteme wirken einfach »echt« simuliert. Das mit den Brücken ist übrigens in der Tat ärgerlich, wir haben an unsere Redaktions-Mechs oben ein paar alte Matratzen gebunden – das sieht zwar nicht sonderlich schick aus, verhindert aber die ärgsten Kratzer im Lack.

PS



MechWarrior 3: »Mein eigener Mech ist zur Zeit in der Werkstatt.«