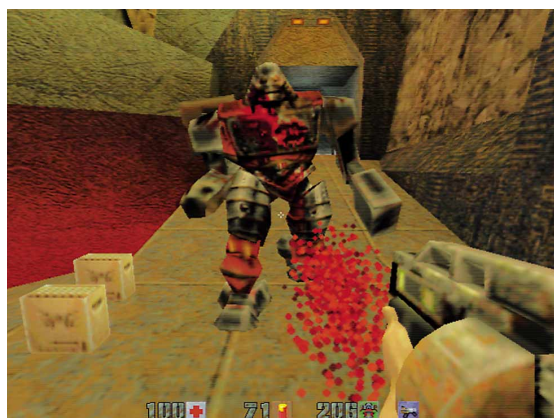


GameStar-Leser sagen ihre Meinung

Leserbriefe

Unser Indizierungs-Bericht hat viele Leser zu einer Meinungsäußerung veranlaßt, und auch der Raubkopier-Report blieb nicht unkommentiert.



Zum Thema **Indizierung** erreichten uns differenzierte Leserbriefe. Nicht wenige Leser halten Quake 2 für zu brutal.

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, 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 nachbestellen.

GEQUÄLTE QUAKE-JÜNGER

Jetzt schreien sie wieder auf, die gequälten Seelen der Quake-Jünger. Man könnte meinen, die Christenverfolgung hätte wieder angefangen, nur weil ein 3D-Shooter auf den Index gesetzt worden ist. Daß ihr euch zum Fürsprecher gegen die Quake-2-Indizierung aufschwingt, kann ich nur als verlogen bezeichnen. Sagt doch einfach, daß ihr sauer seid, weil euch ein Geschäft durch die Lappen geht. Denn ein Heft mit Q2-Cover hätte sich wahrscheinlich viel besser verkauft.

Christian Kupfer

GameStar Wir haben uns nicht gegen die Indizierung von Quake 2 ausgesprochen. Vielmehr haben wir dargestellt, daß bei Computerspielen offensichtlich ein anderes Bewertungsmaß angelegt wird als bei anderen Medien, zum Beispiel Fernsehen. Uns stört, daß wir nicht frei über Quake 2 berichten können, weil uns das als Werbung ausgelegt würde.

AUCH FÜR ERWACHSENE

Der entscheidende Grund, weshalb ich den GameStar kaufe, ist nicht etwa der attraktive Preis oder die gute Heftgestaltung. Vielmehr habe ich den Eindruck, daß GameStar auch für Erwachsene geschrieben ist. Besonders gefallen hat mir eure objektive und aufgeschlossene Haltung gegenüber gewissen Actionspielen. Ich kann nur hoffen, daß ihr euch auch weiterhin nicht von bestimmten Gremien und Institutionen einschüchtern laßt. Es ist absolut richtig, daß Quake 2 nicht in Kinderhände gehört. Es ist äußerst brutal und detailliert – aber auch technisch perfekt und macht mir eine Menge Spaß. Daß ich ein solches Spiel nicht meiner Tochter überlasse (die erfreut

sich gerade an Jazz Jackrabbit), bedarf keiner Erklärung. Ich lasse mir mit meinen 30 Lenzen aber nicht vorschreiben, was ich zu spielen habe.

René Thiel

EINFACH ÜBERFLÜSSIG

Was euren Artikel »Banned in Germany« angeht: Ich selbst bin ein Fan guter 3D-Ballerspiele, mir gefällt die Horror- (Quake) oder Sciencefiction-Atmosphäre (Jedi Knight). Doch die eigenen Kräfte mit Monstern und anderen Gegnern zu messen, ist schon befriedigend genug. Mich nervt, daß das, was eigentlich Nebensache sein sollte, zur Hauptsache mutiert ist: Nicht nur zu wissen, daß das Monster gerade seinen letzten Atem aushaucht, sondern auch dessen Eingeweide durch die Bude fetzen zu sehen. Mir macht das zwar nichts aus, aber ich finde es einfach überflüssig! Ich denke, Leute wie John Carmack (id) sind zwar geniale Programmierer, doch das Designen eines Knallers wie Quake 2 reicht ihnen nicht aus; nein, er muß noch der blutigste sein. Ich käme auch mit weniger umherfliegenden Metzgerei-Produkten aus.

M. Weigelt

GameStar Deine Meinung gibt es so auch in der Redaktion: Weshalb muß es in vielen 3D-Spielen immer mehr Blut sein, wenn doch eigentlich die Reflexe und die Spannung beim Vorkämpfen durch finstere Gänge im Vordergrund stehen? Ein Blick in unsere Action-Charts zeigt, daß dort Jedi Knight an erster Stelle thront. Auch da wird kräftig geballert, aber das Spiel ergeht sich nicht in übertriebenen Gewaltdarstellungen.

KOMPLETTLÖSUNGEN

Das einzig Schlechte an eurem Magazin ist, daß die Komplettlösungen manchmal nicht gut zu verstehen sind. Besonders schlecht fand ich die von Tomb Raider 2, da in der nur die wichtigsten Sachen abgedruckt waren.

Timo Handel

GameStar Es tut uns leid, daß Dir die Komplettlösung von Tomb Raider 2 zu ungenau war. Wie denken andere Leser über das Thema? Sollen es künftig vor allem umfangreiche Lösungen sein, in denen jeder einzelne Schritt beschrieben wird – oder reichen eher kompakte Beschreibungen, die mehr Platz für weitere Komplettlösungen lassen?



Hamburg, im Januar 1998

Lieber GameStar-Leser, liebe GameStar-Leserin,

vielen Dank für Dein Interesse an unserem Produkt Sabre Ace : Konflikt über Korea.

Sabre Ace : Konflikt über Korea ist eine unkonventionelle Flugsimulation, die sich thematisch mit dem Korea-Krieg beschäftigt, der von 1950 bis 1953 das Interesse der Weltöffentlichkeit auf sich zog. Es wurde von der noch recht jungen Software-Firma Eagle Interactive entwickelt. Die meisten Mitglieder dieses US-amerikanischen Teams setzten sich bereits seit Jahren mit High-End-Flugsimulationen auseinander. Einer der 3D-Spezialisten hat sogar an einem Simulator des B-52 Stealth Bombers für das US-Militär mitgearbeitet. Dementsprechend realistisch fällt auch das erste PC-Projekt von Eagle Interactive aus.

Verwirrung um Produktinfo-Service: Das angepriesene Spiel bekam von uns die Wertung 39%.

THEMA RAUBKOPIEN

In Bezug auf die Denkweise von Herrn Achilles (im Raubkopien-Interview in GameStar 3/98, S.200 – Anm. d. Red.) kann ich nur sagen, daß seine wirtschaftlichen Argumente völlig fehl am Platze sind. Was hat Nutzungsdauer von CDs jeglicher Art mit den Anreizen des Schwarzkopierens zu tun? Ich denke, daß der finanzielle Aspekt sehr wohl eine Rolle spielt. Es wäre sinnvoll, die Produktpreise zu senken und dadurch die Abnehmerzahl zu steigern. Das Ziel sollte es sein, die Softwarepreise etwa denen von Audio-CDs anzugleichen. Dann könnte man beruhigt sagen: Raubkopieren lohnt sich nicht. (anonym)

Ich kann Leute verstehen, die sich auf dem Schulhof Raubkopien besorgen. Wie soll man sich als 12jähriger pro Monat ein Spiel kaufen, das 100 Mark kostet? Ein Kompromiß wäre, Schüler/Studenten die Spiele billiger zu verkaufen, und den vollen Preis die Geldverdier zahlen zu lassen. Bei den Schüler-

versionen könnte man an der Verpackung sparen, 'ne schwarz bedruckte Altpapierhülle tut's auch. (anonym)

Meiner Meinung nach ist die Softwareindustrie nicht ganz unschuldig. Viele Spiele werden mit erheblichen Fehlern auf den Markt gebracht. Diese werden dann elegant per Patch behoben, die man sich aus dem Internet oder von einer Cover-CD holen muß. Dazu kommt das »Melken« durch manche Firmen. Need for Speed 2 war gerade mal fünf Monate alt, da durfte man 30 Mark für ein 3Dfx-Update hinlegen. Bei vielen netzwerkgeeigneten Spielen benötigt jeder eine eigene CD, was den 8- oder 16-fachen Verkaufspreis ergibt. Da darf man sich nicht wundern, wenn man überlegt, 80 DM für ein Original oder 3 DM für einen CD-Rohling auszugeben. Ich würde mir bei günstigeren Preisen und vollendeten Produkten bestimmt mehr Originale kaufen. (anonym)

GameStar Eine Anmerkung vorweg: Normalerweise drucken wir keine ano-

nymen Leserbriefe ab. Da uns jedoch die genannten Punkte besonders interessant erscheinen, haben wir eine Ausnahme gemacht. Was das Argument mit den multiplen Mehrspieler-CDs anbelangt: Einige Hersteller legen eine Multiplayer-only-CD bei, viele erlauben es, daß per »Spawn«-Installation mit einer CD zwei, drei oder noch mehr Leute im Netzwerk spielen. Bei aller verständlichen Kritik an den Softwarepreisen muß jedem Spielefan klar sein, daß sinkende Einnahmen für die Hersteller langfristig eine geringere Qualität ihrer Produkte nach sich ziehen können.

WER HAT RECHT?

Ich habe mir über euren Produktinfo-Service einen Brief von Virgin Interactive zu Sabre Ace schicken lassen. Der Inhalt dieses Briefs steht in einem so starken Widerspruch zu eurem Test, daß ich nicht mehr weiß, wem ich meinen Glauben schenken soll. Es heißt in diesem Brief unter anderem: »Die absolut authentische Steuerung vermittelt das Gefühl, tatsächlich in einer F-86 Sabre zu sitzen«. Ich bitte um Stellungnahme. Bastian Eberding

GameStar Erstens ist die Produktinformation ein Service der GameStar-Anzeigenabteilung, mit dem unsere Redaktion nichts zu tun hat. Zweitens bestimmt jeder Hersteller selbstverständlich selbst, was er Interessierten an Informationen zukommen läßt. Daß der Hersteller grundsätzlich seine Produkte loben wird, anstatt sie kritisch auseinanderzunehmen, ist sein gutes Recht und sollte niemanden verwundern.