

Leserbriefe

Jugendschutz extrascharf

Die Grafik entscheidet

❖ Euer Artikel »Jugendschutz extrascharf« war sehr informativ. Besonders der Rückschluss, grafisch anspruchsvolle Spiele würden leichter indiziert bzw. häufiger nur für Erwachsene freigegeben, stimmt vollkommen. Crysis etwa bekommt keine Jugendfreigabe, während andere Spiele mit demselben Gewaltgrad, aber schlechterer Grafik oft ab 16 Jahren eingestuft werden. Das mag vor allem mit der immer realistischer wirkenden Darstellung von Gewalt verbunden sein. Ich persönlich sehe in der USK genauso wie in der BPjM nützliche und durchaus wichtige Einrichtungen, damit sich Gewaltdarstellung nicht unkontrolliert ausbreitet und verstärkt. Die geplante Vergrößerung der Prüfsiegel halte ich aber für überflüssig. Die USK ist so gut wie jedem bekannt; wer jetzt nicht auf die Siegel achtet, wird es auch nach der Vergrößerung nicht tun.

Jan-Eike Meyer

»Mama, das ist ab 12«

❖ In eurem Artikel »Jugendschutz extrascharf« fiel ein Satz (»... die Bezeichnungen der Einstufungen ... seien missverständlich«), der mich frappierend an einen Dialog zwischen mir und meinem zwölfjährigen Cousin erinnerte. Er fragte mich beiläufig, ob ich Far Cry kenne. Ich sagte natürlich sofort: »Das ist doch ab 18.« Worauf er antwortete: »Ja, ich weiß. Meine Mutter hat mich gefragt, was das rote Symbol auf der Schachtel bedeutet. Ich habe ihr gesagt, das heißt »ab 12«, und dann hat sie es mir gekauft.« Ein klares Anzeichen also, dass nicht die Größe der Alterskennzeichen das Problem ist. Florian Glaser

Wie kann ich die wählen?

❖ Die Regierung eines demokratischen Staats wie Deutschland sollte ihre Wähler möglichst gut repräsentieren. Das ist zurzeit nicht der Fall. Ich werde von



Jugendschutz: »Crysis bekommt keine Jugendfreigabe, während andere Spiele mit demselben Gewaltgrad, aber schlechterer Grafik ab 16 Jahren eingestuft werden.«

der Politik ständig in den Medien denunziert und als tickende Zeitbombe dargestellt, gar mit Pädophilen auf eine Stufe gestellt (Günther Beckstein). Ich bin mittlerweile 19 Jahre alt und damit wahlberechtigt – wie kann ich eine Regierung unterstützen, die mich so herabwertet?

Sebastian Neubauer

Wer kämpft für uns?

❖ Ich verfolge die »Killerspiele«-Diskussion nun schon lange, aber gestern kam mir zum ersten Mal ein Gedanke, der mich doch ziemlich schockiert hat. Wer kämpft eigentlich für uns? Das klingt ein wenig profan, aber letzten Endes frage ich mich das ernsthaft. Sicherlich stehen hier die Spieler an erster Stelle, die für sich selbst und ihre Rechte eintreten müssen. Dazu kommen Spielermagazine wie GameStar, die mit objektiven Berichterstattungen versuchen, das allgemeine Bild zu verändern. Aber mal ehrlich, was bringen diese beiden Institutionen? Spieler sind doch längst als Süchtige oder potenzielle Massenmörder abgehakt und werden eh nicht ernst genommen. Also nochmal: Wer kämpft für uns?

Florian Mackenberg

❖ Mehr Menschen, als man denkt, etwa die Lobbyverbände der deutschen Spielebranche (BIU, G.A.M.E.), die Publisher, Forschungszentren wie das der FH Köln, und nicht zuletzt Medien wie GameStar. Unsere Stimme wird gehört – jeden Monat er-

reichen uns Interviewanfragen, unsere Redakteure sprechen auf Kongressen und debattieren auf Podiumsdiskussionen mit Politikern. Vor allem aber informieren wir jeden Monat Hunderttausende Menschen und geben ihnen die Basis zur Meinungsbildung.

Übrigens wird die Lage für Spieler zunehmend besser, je stärker Videospiele als Wirtschaftskraft erkannt werden. Die Games Convention ist ein mächtiger Einflussfaktor geworden, die ersten Bundesländer setzen Förderprogramme auf. Auf die einseitige »Killerspiel«-Hetze folgen in letzter Zeit viele differenzierte Auseinandersetzungen. Wir sind zuversichtlich: Das Pendel schlägt in den nächsten Jahren zugunsten der Spieler aus. Michael Trier

Die Reise mit den Söhnen

Verharmlost und verleugnet

❖ Da lese ich die GameStar und stelle fest: Es gibt in diesem Land, wo Ego-Shooter-Spieler als Schwerstkriminelle gelten, noch

Menschen über 50, die eine differenzierte und sogar positive Meinung zu Computerspielen haben – so wie der Trendforscher Matthias Horx, der sich ja in der vergangenen Ausgabe die Ehre gab.

Doch so sehr ich mich darüber gefreut habe, so erschrocken war ich auch darüber, in was für ein übertrieben positives Licht Herr Horx das Computerspielen und vor allem World of Warcraft rückt. Der Trendforscher findet WoW lehrreich und begrüßt, dass seine Kinder nun schneller lesen und tippen können. Auch ich muss sagen, dass sich mein Englisch in meiner aktiven WoW-Zeit sehr verbessert hat.

Die größte und wichtigste Erkenntnis aber, die mir WoW vermittelt hat, ist, dass man mit dem Spiel ein Fass ohne Boden öffnet und in eine Welt eintaucht, die extrem zeitraubend ist.

Wenn ich heute daran denke, dass ich an einem sonnigen Sommertag vier Stunden in Molten Core oder Zul Gurub verbracht habe, während meine Freunde am Strand waren, nur um mich am Ende darüber zu ärgern, dass Ragnaros und Konsorten wieder nichts Vernünftiges gedroht haben, dann macht mich das ehrlich gesagt nachträglich traurig.

Wenn man in Azeroth Erfolg haben will, dann muss man in seinem echten Leben Opfer bringen. Man muss sich für eine der beiden Welten entscheiden, einen Mittelweg gibt es nicht. Diese Einsicht und der Schritt, mein Spiel-Abo zu kündigen, waren für mich das Lehrreichste am WoW-Spielen.

Umso schlimmer finde ich es, dass Herr Horx die Zeitverschwen-



Horx-Erfahrungsbericht: »Schlimm, dass Herr Horx die Zeitverschwendung durch das Computerspielen so herunterspielt. Sucht ist ein ernstzunehmendes Problem.«

dung durch das Computerspielen so herunterspielt. Und das sage ich als leidenschaftlicher PC-Spieler. Im Gegensatz zur vermeintlichen Gewaltverherrlichung durch PC-Spiele ist ihr Suchtpotenzial in meinen Augen das wirklich ernstzunehmende Problem, das in unserer Gemeinschaft gerne verharmlost und sogar verleugnet wird. *Moritz Sterzinger*

❖ Wir hatten nicht den Eindruck, dass Matthias Horx den Suchtfaktor von World of Warcraft herunterspielt. Er beschreibt ja sogar, dass er seinen Kindern einen Monat lang das Internet »abdreht« musste. Prinzipiell stimmen wir aber zu: Spielesucht kann ein ernsthaftes psychologisches Problem sein, wenn Spielern oder Eltern die Kontrolle entgleitet. Das Thema muss genauso aufmerksam verfolgt werden wie jede andere Sucht – wie wir das schon vor zwei Jahren im großen GameStar-Report getan haben (GS 06/06). *Michael Trier*

DSA Drakensang

Was ist mit Zaubergesten?

❖ Ich habe voller Eifer euren Artikel über Drakensang gelesen. Wie viele meiner Freunde aus dem Pen&Paper-Bereich von Das Schwarze Auge warte ich schon sehnsüchtig auf das Spiel und verschlinge alle neuen Informationen, besonders so gute. Auch der Videobeitrag war wie immer erstklassig. Wenn ihr das nächste mal mit den Jungs von Radon Labs telefoniert oder sie trifft, könntet ihr ihnen ja mal ausrichten, dass es noch klasse wäre, wenn sie bei Zaubern die passende Gestik ins Spiel einbinden würden. Das würde vielleicht noch ein letztes Quäntchen mehr an Atmosphäre ins Spiel bringen. *Benjamin Darge*

❖ Wir haben beim Projektleiter Bernd Beyreuther nachgefragt. Seine Antwort:

»Es gibt hier einen speziellen Zauberverantwortlichen der sich um diese Dinge kümmert, was schon zeigt, wie wichtig uns die Thematik ist. Bei einigen Zaubern (z.B. Beschwörungen) müssen wir aus Gründen des flüssigen Spiels deutlich von den Beschreibungen abweichen: Wer möchte schon erst Hexagramme in den Sand zeichnen und sich dann über eine Stunde lang in das Sphärengefü-



Drakensang: »Klasse wäre die passende Gestik bei den Zaubern!«

ge der Essenz versenken, um einen Dschinn zu rufen...? Auch am Spieltisch ist das ja mit wenigen Worten abgetan. Aber das Thema der Zaubergesten und natürlich der »Liber Cantiones« sind uns selbstverständlich sehr vertraut, und wir bemühen uns, die Zauberei im Rahmen der Möglichkeiten (Zeit, Budget) möglichst 1:1 umzusetzen.«

Bernd Beyreuther, Radon Labs

Bestellt, bezahlt, betrogen

Was soll die Werbung?

❖ Ein schöner Bericht – deckt er sich doch mit dem, was ich mit der Firma Pandaro im letzten Sommer erlebt habe. Ich hatte Glück! Da ich per Kreditkarte gezahlt hatte, drohte ich wegen Betrugsverdacht mit Rückbuchung des Geldes und bekam nach etwas über vier Wochen einen funktionsfähigen und der Bestellung entsprechenden PC.

Eine Sache habt ihr allerdings im Bericht vergessen. Ich (und sicherlich auch etliche andere Käufer) habe mich für Pandaro entschieden, weil in der GameStar

monatlang mehrseitige Anzeigen auftauchten. Ich weiß, dass Zeitschriften einen großen Teil der Kosten über Werbung hereinholen. Aber wer an solchen Firmen verdient, sollte sich auch in gewissem Umfang seiner Verantwortung stellen und vielleicht auch mal einen dubiosen Kunden ablehnen! *Sven Reger*

❖ Die Redaktion und die Anzeigenabteilung von GameStar arbeiten völlig unabhängig voneinander. Das heißt: Wir haben keinen Einfluss darauf, welche Werbung ins Heft kommt; sie keinen Einfluss auf die redaktionelle Berichterstattung. Wir veröffentlichen selbstverständlich kritische Artikel wie den über Pandaro, auch wenn das nicht überall auf Gegenliebe stößt. Die Anzeigen-Jungs haben einen harten Job, vor allem aber: Nur mit dem Geld, das sie erwirtschaften, können wir die redaktionelle Qualität von GameStar sichern. Ohne Werbung gibt es kein Heft.

Im Fall Pandaro und Ultraforce haben wir prüfen lassen, ob wir die Anzeigen aus dem Heft nehmen. Zu dem Zeitpunkt gehörten

Ultraforce-Anzeige: »Ihr solltet euch eurer Verantwortung stellen!«

Fehler!

Eines Tages werden Außerirdische auf der Erde landen, in den Trümmern von München eine GameStar-Ausgabe ausgraben, lesen und lachend ausrufen: »Kein Wunder, dass diese Zivilisation untergegangen ist!« Kein Wunder bei all den Fehlern, die Sie uns jeden Monat an brief@gamestar.de melden. Unser einziger Trost: Bis es soweit ist, können noch Monate vergehen, vielleicht sogar Jahre.

Test: Strategie-Hitliste

Mitschuld an der sicheren Zerstörung unserer Welt tragen Menschen wie Michael Graf und Daphne Cisneros. Die Kurzfassung: Heiko Klinge wertet Universe of War in seinem Nachtest in der Balance-Wertung um einen Punkt auf. Michael Graf überträgt die Änderung in die Strategie-Hitliste, indem er anmerkt, das Layout möge die Umfangsnote anheben, und zwar von »9« auf »9+«. Im Layout liest Daphne Michaels Kommentar und senkt die Atmosphäre-Note um einen Punkt ab. Der Fehler wird beim Korrekturlesen bemerkt, die Atmosphäre nun erhöht; was trotzdem falsch ist, denn gemeint war ja die Balance. Gemeldet hat's unser Leser Sören Zube; das rhythmische Geräusch im Hintergrund ist das Klackern der Köpfe zweier GameStar-Mitarbeiter, die aneinandergeschlagen werden.

Preview: Just Cause 2

»In der Preview zu Just Cause 2 behauptet Christian Schmidt, dass Rico Rodriguez mit 9,8 m/s dem Pazifik entgegen fällt.« (Florian Greindl) »Währenddessen wird er vermutlich kurz vor dem Boden auf der Außenbahn von einem 100m-Sprinter überholt, der an einem guten Tag immerhin 10 m/s schaffen sollte.« (Florian Diekmann) »Herr Schmidt verwechselt scheinbar die Fallgeschwindigkeit mit der Fallbeschleunigung.« (Thomas Flecker) »Fallbeschleunigung bedeutet, dass die Geschwindigkeit in JEDER Sekunde um 9,8 m/s zunimmt.« (Andreas Riedel) »Die Fallgeschwindigkeit beträgt in der Regel etwa 200 km/h, manchmal sogar bis zu 500 km/h.« (Christian Bause) »Diese Gesetzmäßigkeit gilt übrigens für alle Menschen, auch für Redakteure (darf am Selbstversuch getestet werden).« (David Becker). Die Gesetzmäßigkeit gilt sogar für große Gegenstände wie zum Beispiel ein 10-Tonnen-Gewicht, wie Christian herausfinden durfte.

Test: Shadowgrounds Survivor

Christian Schmidt, zufällig auch Autor dieser Rubrik, gilt als integerer, pflichtbewusster Mutterredakteur, der von seinen Freunden geliebt und seinen Feinden geachtet wird. Wobei das Feindeslager eigentlich nur aus der Kollegin Petra Schmitz besteht. Und das auch erst seit diesem Monat, als die unverschämte Mittfünfzigerin ihrem herzensguten Mitredakteur warnungslos folgende Mitteilung reinwürgte: »Im Test zu Shadowgrounds Survivor schriebst du, das bekannteste finnische Entwicklerstudio sei Bugbear.« Genüssliche Pause. »Was ist mit Remedy?« Ja, was soll mit Remedy sein? Erinnert sich noch wer an Max Payne, Frau Schmitz? Sagt der Name Alan Wake irgendwem was?! Und was ist das für ein großes Ding da oben, das mit bis zu 500 km/h auf mich zukommt...?



Thomas Aebi aus Münchringen schickte der Redaktion ein **Paket Schweizer Schokolade**, um die Süßigkeiten dem gnadenlosen GameStar-Geschmackstest zu unterziehen. Unser Urteil: schleck, mjam, mampf! Das rechte Bild zeigt das Ergebnis nach Tagen grausamer Verteilungskämpfe. Thomas ist ab sofort offizieller Lieblingsleser der Redaktion – sein vorbildliches Verhalten wird dringend zur Nachahmung empfohlen!

die Marken bereits – wie im Artikel beschrieben – einer Nachfolgefirma, die die Werbung geschaltet hatte. Von dieser Firma sind uns unseriöse Praktiken nicht bekannt. Deshalb wurden die Anzeigen beibehalten. Entscheidend ist: Wer jetzt einen PC bei Ultraforce oder Pandaro bestellt, hat es nicht mit der vorherigen Pleitefirma zu tun. Warum jemand allerdings zwei Marken mit ruiniertem Ruf übernimmt, ist uns selbst schleierhaft. *Christian Schmidt*

Stellungnahme von Xada

Die Markenrechte an deren Marke »Pandaro« wurden im Dezember 2007 von der Xada Technologie GmbH übernommen, die damit in Zukunft neben dem schon lange etablierten Komponentenhandel auch PC-Komplettsysteme vermarkten wird. Als langjähriger Geschäftsführer von Xada ist es mir sehr wichtig, unseren Kunden das Vertrauen in die Marke »Pandaro« wiederzugeben. Deshalb haben wir Kulanzlösungen für die von der Comdax24-Insolvenz betroffenen Kunden erarbeitet, obwohl dazu keinerlei Verpflichtung bestand. Alle betroffenen Kunden wurden von uns über die Möglichkeiten informiert, durch die sie – gar nicht kompliziert – ihren Verlust ausgleichen können. Auch die Gewährleistungsansprüche auf die Pandaro-PCs werden kulanterweise von Xada übernommen, vorbehaltlich einer Prüfung im Einzelfall.

Wir sind uns darüber im Klaren, dass die schlechten Erfahrungen aus der Vergangenheit manche daran hindern, das Angebot von Xada zu ergreifen, einfach weil das Vertrauen fehlt. Ich möchte an dieser Stelle nochmals darauf hinweisen, dass die Xada Technologie GmbH seit Jahren im Markt etabliert ist und

die Zahl zufriedener Kunden durch zuverlässigen Service ständig steigt. Gerne stehe ich auch persönlich unter Geschäftsleitung@xada.de für Fragen zur Verfügung.

Albert Trautmann, Geschäftsführer Xada Technologie GmbH
Als Markennachfolger hat Xada ein natürliches Interesse daran, Pandaro-Kunden zu übernehmen und zu halten. Die Kulanzlösung ist deshalb in erster Linie eine Werbeaktion. Ihren Verlust können Pandaro-Kunden nur »ausgleichen«, wenn sie weiteres Geld investieren. *Christian Schmidt*

Ausraster

Reaktion aufs Regelwerk

Thomas Hoock schreibt in seinem Leserbrief: »Ich habe erlebt, wie ein Spieler ausgerastet ist, als er bei Unreal Tournament mehrere Spiele hintereinander verloren hatte.« Mir scheint, dass Herr Hoock nicht verstanden hat, worum es in der »Killerspiele«-Diskussion geht. Schließlich fällt der Ausraster bei Fifa 08 nicht geringer aus, wenn diese Person dasselbe Spiel zum vierten Mal in der Verlängerung verliert. Das ist die einfache Reaktion auf ein Regelsystem, und schlechte Verlierer gibt es nicht nur beim Computerspiel. *Jürgen Zietlow*

Die Vorletzte

Gekrümmt vor Lachen

Eben habe ich eure Satireseite »Die Vorletzte« mit der Bildzeitungs-Parodie gelesen und mich gekrümmt vor Lachen! Vor allem bei »Verirrt« und dem »schockierten Vater (Abb. ähnlich)«, aber auch der »Kopf in der Decke« war ein Wahnsinn! Jetzt wäre mein Wunsch, dass ihr auch noch eine Vorvorletzte macht...

Marco Immervoll

Mal sehen, machen wir vielleicht. (Gelogen) *Michael Graf*

Endlich Abonnent

Das freut die Umwelt

Elf Jahre! Eine lange Zeit. Letztens wurde mir erst bewusst, dass ich euch seit elf Jahren lese. Seit dem zweiten (nicht seit dem ersten!) Heft. Aber nie habe ich euch abonniert. Ich weiß eigentlich nicht, warum. Was ich an Geld hätte einsparen können! Nicht nur durchs Abo direkt, sondern auch an Benzinkosten, um zum Kiosk zu fahren.

Nun gut. Jetzt habe ich euch endlich abonniert. Elf Jahre hat's gedauert. Und ich bin jetzt schon froh, da das Cover viel aufgeräumter und edler ist und ich das Heft früher bekomme. Mein Auto wird sich freuen, die Umwelt sowieso. Jetzt hoffe ich doch mal sehr, dass ihr vorhabt, weitere elf Jahre durchzuhalten. Damit sich mein Abo auch so richtig dolle lohnt. Der vielen Worte kurzer Sinn: Ihr seid, ohne Übertreibung, das mit Abstand beste Spielmagazin, dass ich je gelesen habe! *Matthias Scheid*

Project Origin

Elliot, Sie Schwachkopf!

In der Preview zu Project Origin erwähnt ihr in der Fußzeile einige Namensverwandtschaften des kleinen Mädchens in Rot – und vergesst ausgerechnet die für viele Computerspieler wohl wichtigste! Oder erinnert sich bei euch niemand mehr an den folgenden Wutausbruch: »Alma?! Alma! Alma! Oh Elliot, Sie Schwachkopf! Schicken Sie sofort meine Truppen dorthin!« Hach, wie oft habe ich diese Worte voller Genugtuung vernommen ... *Sebastian Vosloh*

Na klar erinnern wir uns! Und verraten jüngeren Spielern auch, woher das Zitat stammt: von der cholerischen Despotin Deidrana aus Jagged Alliance 2. Alma ist der Name der östlichsten Stadt in deren Land Arulco, und die jähzornige Dame hört es gar nicht gern, wenn ihr Assistent Elliot meldet, dass unsere Söldner dort eingedrungen sind. Danke für die Gedächtnisauffrischung! Muss gleich mal wieder das Spiel rauskramen ... *Christian Schmidt*



Jagged Alliance 2: Die Diktatorin Deidrana beschimpft ihren Assistenten.

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feiningerg-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.

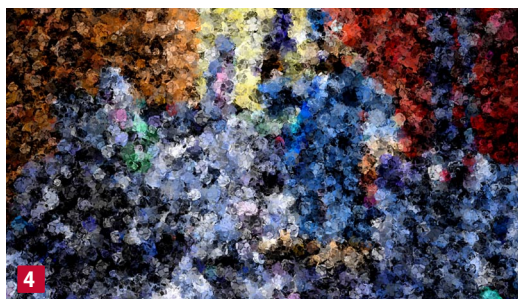
- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, 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 Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

GAMESTAR INTERAKTIV

»Moderne Kunst«

Seit einigen Wochen ähnelt unsere Redaktion einer Kunstgalerie. In der letzten Ausgabe baten wir sie nämlich, ein Bild aus dem Adventure Sam & Max nach allen Regeln der modernen Kunst neu

zu gestalten. Die großartigsten der vielen eingesandten Entwürfe präsentieren wir Ihnen auf dieser Seite und belohnen jeden davon mit einem Preis. Vielen Dank an alle, die mitgemacht haben! **CS**



- 1 Das Original
- 2 Laura Lange
- 3 Carolin Bolland
- 4 Sina Rücker
- 5 Pascale, Michael und Sara
- 6 Tobias Fischer
- 7 Silvio Tschörtner
- 8 Maximilian Rind



Die nächste Aufgabe

Kaum schmücken moderne Kunstwerke die Flure der Redaktion, steuert die GameStar bereits neue Ufer an. Als stets neugierige Wesen wollen unsere Redakteure von Ihnen wissen: Wie würde GameStar als Computerspiel aussehen? Genauer gesagt: Was wäre auf dem Cover eines solchen Spiels zu sehen? Vielleicht ein bekanntes Titelmotiv, das Sie verfremdet haben? Oder doch eine handgemalte Petra, die gerade einen Drachen bezwingt? Malen, schneiden, fotografieren Sie, was das Zeug hält, und schicken Sie uns Ihre kreativen Werke! Ein missratenes Beispiel dafür, wie so etwas aussehen könnte, sehen Sie auf der rechten Seite.

Einsendeschluss ist der 10. März.

Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »GameStar: Das Spiel«

