

Leserbriefe

Erotik raus

Danke an die Leser!

☛ Ich möchte mich herzlich bei euren engagierten Lesern bedanken, die gemeinsam mit euch die Erotikwerbung aus GameStar verbannen konnten! Sie war in eurem Magazin, das vermutlich einen großen Anteil jugendlicher Leser hat, völlig fehlplatziert und störte offensichtlich auch genügend erwachsene Leser. Ihr habt hier außerdem ein sehr schönes Beispiel geliefert, dass Kunden sehr wohl Macht besitzen und etwas verändern können, wenn sie nur oft und laut genug Protest einlegen. *Benjamin Stiefelmaier*

Lobenswerte Haltung

☛ Als freier Redakteur eines Online-Magazins weiß ich, dass die gedruckten Medien in letzter Zeit zunehmend unter Kostendruck geraten. Gerade aus diesem Grund finde ich eure überdachte Haltung zur Erotikwerbung umso lobenswerter. Dafür bin ich auch bereit, 31 Cent mehr im Monat zu bezahlen, und freue mich schon auf die nächste Ausgabe! *Daniel Frick (Schweiz)*

Qualität entscheidet

☛ Die Preiserhöhung ist meiner Meinung nach kein Grund, den



Virtual Battlespace: »Warum wurde die Simulation nur am Rande erwähnt?«

Kopf in den Sand zu stecken. Solange die Qualität der Zeitschrift und der Kontakt zu den Lesern stimmen, bin ich gerne bereit, mehr Geld zu bezahlen. Und ihr habt mit der Abschaffung der umstrittenen Erotikwerbung erst kürzlich wieder bewiesen, was euch die Meinung und Kritik der Lesergemeinschaft wert sind. *Thomas Schirmer*

Die Reise mit den Söhnen

Diskussion mit den Eltern

☛ Der Artikel »Die Reise mit den Söhnen« in Ausgabe 03/08 von Matthias Horx hat mich beeindruckt. Ich habe meine Eltern diesen Artikel lesen lassen. Sie denken auch, dass ich viel zu viel World of Warcraft spiele, und sie glauben, dass man dadurch keine Freunde mehr hat und dass durch das Spiel alles schlechter wird. Nachdem sie den Artikel gelesen hatten, haben wir darüber diskutiert, und am Ende war WoW für meine Eltern gar nicht mehr so schrecklich. Sie sehen mir mittlerweile gerne mal beim Spielen zu und finden es lustig, dass mein Tauren-Druide sich in seine ganzen Gestalten verwandeln kann. Vielen Dank, dass ihr diesen Artikel abgedruckt habt, und ein großes Lob an euer tolles Magazin. *Benedikt Krebs (13)*

Gesellschaftsschichten viel mehr über Computerspiele gesprochen, diskutiert und auch gestritten wird. Diskussionen anzustoßen und aufzuklären ist unsere Aufgabe – umso schöner, wenn das zu solchen Ergebnissen führt! *Michael Trier*

Krieg spielen

Nicht angemessen gewürdigt

☛ Ich musste mich beim Durchlesen eures Reports »Krieg spielen« doch sehr wundern, dass die Simulationen Virtual Battlespace (VBS) und VBS 2 nur am Rande erwähnt wurden, obwohl sie zu den wichtigsten Trainings-Simulationen des US-Militärs, der neuseeländischen, britischen und auch der kanadischen Streitkräfte gehören. *Till Breuer*

☛ In unserem Report ging es um Spiele, die jedermann im Laden



kaufen kann, und die auch vom Militär (teils in angepasster Form) verwendet werden. Dass viele Armeen darüber hinaus für sie produzierte, hochspezielle und nicht frei verkäufliche Trainingssoftware wie Virtual Battlespace benutzen, hat mit unserem Thema nur am Rande zu tun. Wir erwähnten Virtual Battlespace, weil es auf der Technologie des Spiels Operation Flashpoint basiert. *Rene Heuser*

Prügelspiele

Auch für den PC?

☛ Ich finde es sehr schade, dass es für den PC so gut wie keine Beat'em-ups gibt, da offenbar kein Entwickler glaubt, dass sich das lohnen könnte. Ich wollte euch deshalb fragen: Was kann man dafür tun, dass Serientitel wie Soul Calibur oder Tekken für den PC umgesetzt werden? *Johannes Sautter*

☛ Prügelspiele sind auf dem PC ein totes Genre, und selbst auf den Konsolen gelten Soul Calibur & Co längst nicht mehr als große Zugpferde. Immerhin: Es gibt eine kleine Hoffnung für Beat'em-up-Fans. Bei Capcom entsteht derzeit Street Fighter 4, die Fortsetzung der bekanntesten (und für viele besten) Prügelserie. Cap-



GameStar 4/08: »Ihr habt ein sehr schönes Beispiel geliefert, dass Kunden sehr wohl Macht besitzen und etwas verändern können.«



Möglicherweise erscheint das Prügelspiel **Street Fighter 4** von Capcom auch für den PC.

☛ Gern geschehen! Wir wünschen uns, dass quer durch alle



Mafia: »Wenn ich fassungslos vor dem Rechner sitze, dann hat das Spiel etwas Besonderes geschafft.«

com hat in letzter Zeit zahlreiche seiner Konsolenspiele für den PC umgesetzt, etwa Resident Evil 4, Devil May Cry oder Lost Planet. Eine PC-Konvertierung von Street Fighter 4 ist bislang nicht demontiert. *Christian Schmidt*

Bitte aufhören!

Die schlimmsten Enden

❦ Mit eurem Artikel »Bitte aufhören!« habt ihr einen Punkt angesprochen, der mich persönlich sehr bewegt. Auch wenn ich über schwache Anfänge noch locker hinwegsehen kann, regen mich schlechte Enden maßlos auf. Wozu investiere ich 20 Stunden meiner kostbaren Zeit in ein Spiel, das mir mit jeder Stunde wegen seiner Welt, seinen Charakteren usw. immer mehr ans Herz wächst, nur um dann entweder ein sehr kryptisches Ende oder einen »Kauf das Addon!«-Abschluss zu

erleben? Die schlimmste Art von Enden habt ihr in eurem Artikel noch vergessen: Die Enden von Spielen, die als Trilogie ausgelegt sind, aber nie eine werden, da das Spiel von den meisten Leuten unterschätzt wird. Ich nenne einfach mal Beyond Good and Evil und XIII. Beide Enden schreien nach einer Fortsetzung, die ja auch geplant war, die aber nie erschienen ist, da kaum jemand die Genialität des Spiels erkannte. *Michael Gößwein*

Mafia war überwältigend

❦ Ein Ende habe ich in eurem Report schmerzlich vermisst, nämlich das von Mafia. Als der Protagonist Tommy am Schluss die Quittung für sein Leben als Mafioso bekommt, für ein Leben, dem er sich am Anfang des Spiels verweigerte, war ich in meinen Reaktionen unschlüssig. Wie soll ich nur damit zurecht kommen, dass

der Mann, den ich durch die Höhen und Tiefen der Mafia gesteuert habe, erschossen wird? Der Mann, mit dem ich mich im Spielverlauf immer mehr identifizieren musste? Wenn ich so fassungslos vor dem Rechner sitze, dann hat das Spiel etwas Besonderes geschafft: Es hat mich in seinen Bann gezogen. Nicht allein die Grafik des Spiels war ausschlaggebend, sondern eine Geschichte, die mich und viele andere Spieler auch von Anfang bis Ende absolut überwältigt hat. *Sebastian Drehmel*

Ohrfeige für Ursula

Sind wir so beschränkt?

❦ Ich bin genauso froh wie Gunnar, dass Ursula von der Leyens neuer Entwurf des Jugendschutzgesetzes erst einmal von den Ausschüssen des Bundesrats gestoppt wurde. Ich halte es für völlig inakzeptabel, dass der Staat



Spore: »Wirtschaftssimulationen und gewaltfreie Spielkonzepte sind im PC-Bereich zu Randprodukten verkommen.«

Fehler!

Das Orkantief Emma hat Ende Februar in Deutschland Millionenschäden angerichtet. Eine der direkten Sturmfolgen: Fehler in dieser GameStar-Ausgabe! Wir bitten um verständnisvolle Hinweise an brief@gamestar.de. Die untenstehenden Fehler stammen dagegen aus der vergangenen GameStar; Ursache war hier das Hochwasser in Peru.

Test: Imperium Romanum

Katastrophal: Das schwäbische Tief »Daniel« wütet im Strategie-Teil, hinterlässt eine Spur des Chaos' im Test zu Imperium Romanum. GameStar-Genießer Alexander Regner meldet, der »liebe Herr Matschijewsky« (A. Regner) behaupte im Artikel, die Stadt Pompeji sei im Jahr 79 v. Chr. vom Vesuv zerstört worden. »Das war allerdings glatte 158 Jahre später, nämlich 79 n. Chr.« Kennt Daniel etwa den Unterschied zwischen »v« und »n« nicht? »v« steht natürlich für »valsch«, »n« dagegen für »nicht valsch« – das hätte man als Hobbyrömer durchaus wissen können, wenn man nicht seit Neuestem, für die Ewigkeit konserviert, unter mehreren Tonnen Asche (GameStar-Raucher) liegen würde.

Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro

Desaströs: Orkanhesse »Hendrik« bricht über den Hardware-Teil herein, legt zahlreiche Regeln der Logik lahm und macht viele Menschen wo nicht obdach-, so zumindest ratlos. Im Grafikkarten-Vergleich schreibt Herr Weins im Kasten zu World of Warcraft, »die deutlich günstigere Radeon HD 3450« sei im Vergleich mit einer HD 3650 »überfordert« – im zugehörigen Leistungsdiagramm liegt die Karte aber über der Konkurrentin, wie unser aufmerksamer Leser Mario Maul meldet. Schuld ist ein Farbendreher bei der Beschriftung. Ihm eine Rechenschwäche zu unterstellen, sei dagegen »einfach nur valsch«, trompetet Technik-Guru Weins noch im hastigen Kofferpacken; in den Schweißperlen auf seiner Stirn spiegelt sich indessen bereits der herantrampelnde Mathematiker-Mob.

Hardware: Einkaufsführer

Unglücklich: Die Verwirrfront »Daniel« erschüttert weite Teile des Hardware-Teils, vor allem im Einkaufsführer herrschen dramatische Zustände. In der Zusammenfassung der 1.500-Euro-PCs fabuliert Daniel Visarius von »optimaler Spieleleistung dank zweier Grafikkarten«. Christian Hintze wundert sich: In der Liste darüber steht nur eine. Die zweite fehlt schlicht in der Aufzählung, obwohl der Gesamtpreis stimmt. Das sei »ein ganz normaler Vorgang«, wiegelt der Hardware-Impressario ab. Er zum Beispiel bestelle bei McDonalds immer zwei Cheeseburger, bekomme aber nur einen, »aber zum doppelten Preis, fair ist fair.« Gut gebrüllt, Löwe! Da kann auch Hendrik Weins keinen Fehler erkennen, Daniel Matschijewsky hält zustimmend die zum V gespreizten Finger hoch: »vabelhaft«.

volljährige Bürger darin bevormunden möchte, was sie am Computer spielen dürfen.

Allerdings habe ich auch den Eindruck bekommen, dass ein paar von den konservativen Damen und Herren gar nicht sooo Unrecht haben. Wenn man sich die Liste der Erscheinungstermine in eurer aktuellen Ausgabe anschaut, kann man die Spiele, in denen es nicht darum geht, irgendetwas kaputtzumachen oder irgendwelche Gegner zu killen, locker an zwei Händen abzählen, wenn nicht gar an nur einer Hand. Da frage ich mich doch: Wieso sind PC-Spieler bloß so fasziniert

von Gewalt und Zerstörung? Sind wir wirklich geistig so schrecklich beschränkt!? Wirtschaftssimulationen und sonstige gewaltfreie Spielkonzepte sind im PC-Bereich (abgesehen von wenigen Renn- und Sportspielen) eher zu Randprodukten verkommen. Gewaltfreie Spiele-Spaß wird fast komplett den Konsolen überlassen, allen voran der Nintendo Wii. Traurig finde ich das. Da freu ich mich doch schon riesig über ein innovatives Spiel wie Spore, indem man zumindest streckenweise auch mal ohne Kämpfe vorankommen kann.

Benjamin Wagener

Physikberechnung

Nicht mit der Grafikkarte!

Ich habe den Kommentar von Florian Klein zur Übernahme von Ageia durch Nvidia gelesen und bin nahezu einer Meinung mit ihm. Allerdings ist es mir nicht egal, ob meine Grafikkarte oder mein Prozessor die Physik berechnet. Es ist Unsinn, die ohnehin extrem beanspruchte Grafikkarte noch zusätzlich zu belasten, indem man sie zur Physikberechnung zweckentfremdet. Die Grafikkarte ist die mit Abstand teuerste Komponente im PC, sie altert am schnellsten und ist

meist voll ausgelastet. Der Prozessor hingegen hat mit aktuell bis zu vier Kernen Leistungsreserven en masse.

Es ist nicht gerade konsumentenfreundlich, wenn ein normaler Gelegenheitszocker mit seinem Media-Markt-PC vom Spielen abgehalten wird, weil sein PC trotz ordentlichem Prozessor vor sich hinstottert. Das wird durch die zusätzliche Belastung der Grafikkarte nicht besser werden. Ich bitte Nvidia inständig, sich mit Intel oder AMD kurzzuschließen und die Grafikkarte bei der Berechnung der Physik außen vor zu lassen. Ansonsten dürfte die Gemein-

GAMESTAR INTERAKTIV

»GameStar: Das Spiel«

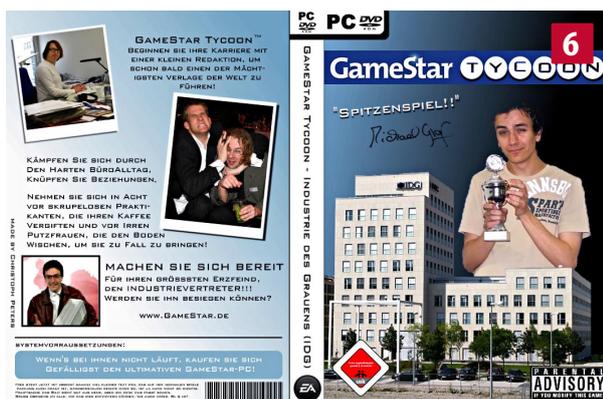
Es scheint, als ob GameStar-Redakteure auch als Spielehelden eine passable Figur machen – zumindest glauben das viele talentierte Künstler, die uns seit der letzten Ausgabe eifrig ihre Cover-

Entwürfe für ein GameStar-Spiel geschickt haben. Die gelungensten Einsendungen präsentieren wir Ihnen hier und belohnen sie mit einem Preis. Vielen Dank an alle Teilnehmer!

YCH



- 1 »S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of GameStar« Florian Schneider
- 2 »Dani & Chris: Dead Reds« Viktor van Wetten
- 3 »GameStarMan« Simon Retzmann
- 4 »SpeedStar« Marcel Plaga
- 5 »Grand Theft Auto: GameStar« Tobias Alef
- 6 »GameStar-Tycoon« Christoph Peters



Die nächste Aufgabe

Bald ist es soweit: Die »GameStars 2007« werden verliehen, unsere Leser küren wieder ihr Spiel des Jahres! Zwar haben wir bereits schicke Trophäen, aber wir sind neugierig auf Ihre Vision: Wie stellen Sie sich einen Spiele-Award vor? Ob als Medaille, Pokal oder Urkunde – basteln oder malen Sie drauflos! Rechts sehen Sie übrigens den gut gemeinten, aber einstimmig abgelehnten Entwurf unseres Praktikanten Yassin.

Einsendeschluss ist der 14. April. Bitte schicken Sie uns Ihre Werke samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
 IDG Entertainment Media GmbH
 GameStar Interaktiv
 Lyonel-Feining-Strasse 26
 80807 München



Oder per E-Mail an:
 interaktiv@gamestar.de
 Betreff: »Spiele-Award«

de der Spieler noch weiter aufgespaltet werden. *Felix Keller*

Die Bedenken, dass zusätzliche Physikberechnungen durch die Grafikkarte die 3D-Leistung einschränken könnten, teilen wir. Aber: Grafikkchips eignen sich aufgrund ihrer massiv parallelen Architektur prinzipiell wesentlich besser für die Berechnung der Spielephysik als selbst moderne Vierkern-CPU's. Daher könnte eine günstige oder selbst eine veraltete Zweitgrafikkarte im Rechner der Physik in Spielen eventuell mehr nutzen als ein topaktueller Prozessor. Allerdings steht das alles noch in den Sternen – uns ist vor allem wichtig, dass sich die Konkurrenten auf einen gemeinsamen Standard einigen.

Florian Klein

Die Redaktion Camelle of Duty

Watte rausgelacht

Ich habe mich nach der neuen »Die Redaktion«-Folge »Camelle of Duty« halb schlapp gelacht. Eine sehr gelungene Folge, echt superwitzig! Kurz davor hatte ich eine Operation beim Zahnarzt, wo mir ein Zahn gezogen wurde. Beim Videogucken danach verlor ich vor Lachen das Watteteil, das ich eigentlich bei geschlossenen Mund eine Stunde auf der Wunde hätte behalten sollen. Aber keine Sorge, alles okay, sie heilt trotzdem gut.

Maik Layes

Bedrückender Humor

Seit vielen Jahren lese ich eure Zeitschrift, und auch diese Ausgabe konntet ihr das gewohnt



Camelle of Duty: »Die Szene aus dem Kamelle-Bomber ging für meinen Geschmack zu weit.«

hohe Niveau halten. Doch das aktuelle Redaktionsvideo hat mich negativ überrascht. Es ist eine schwierige Sache, einen Mittelweg zwischen Humor und Distanz zu bestimmten Themen zu finden. Aber die Szene aus dem »Kamellebomber« ging für meinen Geschmack zu weit. Schon im Originalspiel Call of Duty 4 war diese Szene sehr umstritten. Wenn ich als Erwachsener (bin 20) schon »bedrückt« über die Darstellung bin, was denken dann die Eltern Minderjähriger darüber?

Christian Stake

GameStar hilft beim Studium

Note 1,3 dank euch!

Ich wollte mich bei euch für den tollen Artikel »Invasion der

Marken« in der GameStar-Ausgabe 02/07 bedanken. Ich weiß, das ist jetzt schon etwas spät, aber das kommt daher, dass ich im Januar dieses Jahres eine Klausur im Fach Medien-Management geschrieben habe. In dieser Klausur wurde das Thema »Werbung in Spielen« behandelt, das ich leider nicht vorbereitet hatte, da man ja schließlich vorher nicht jedes Thema lernen konnte. Aber: Ich habe trotzdem die Note 1,3 bekommen. Und zwar, weil ich mich an euren Artikel erinnert und dementsprechend auf die Fragen der Klausur geantwortet habe. Und wie man gesehen hat, hat es was genützt. Ein weiterer Beweis, das GameStar nicht nur für das Hobby Computer gut ist, sondern auch für das Studium ...!

Arno Höfer

Mann, Frau, Fabian

Primitiv, aber glücklich

Fabian sagt in den Historien-Videos immer, dass er nicht gerne eine Frau spielt. Ich spiele auch nicht gerne Frauen. Woran das bei mir liegt? Keine Ahnung. Männer sind primitiv, aber glücklich. Aber eine interessante Frage stellt sich: Würde Fabian Crysis oder Call of Duty 4 zocken, wenn man im Spiel eine Frau wäre?

Florian Ellendorff

Aber dann wäre es doch kein Crysis oder Call of Duty 4 mehr! Trotzdem: Bei Ego-Shootern kann ich den erzwungenen Geschlechtertausch gerade noch so ertragen – da muss ich mir ja nicht ständig selbst auf den Hintern gucken.

Fabian Siegmund

So erreichen Sie GameStar

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

Invasion der Marken: »GameStar ist nicht nur für das Hobby Computer gut!«