



Vollversionen mit Kontenbindung Kleinkariert

► Ich konnte teilweise nur noch mit dem Kopf schütteln, als ich die Leserbriefe in der letzten Ausgabe zum Thema »Vollversionen mit Kontenbindung« durchgelesen habe. Da wird von Wutanfällen, Enttäuschungen und Zwängen geredet. Oder von Kunden-Erpressung, Mafia-Methoden und verkrüppelten Vollversionen. Ich will hier klarstellen, dass ich auch nicht viel von Methoden wie denen von Ubisoft halte, das geht auch anders. Aber sich jetzt generell gegen alles zu wehren, was auch nur im geringsten Teil mit »online« zu tun hat, ist in meinen Augen doch ein wenig kleinkariert. Race On ist eine Vollversion, die einen Steam-Account benötigt. Muss man sich halt das Konto zulegen. Das mag jetzt für den einen oder anderen Casual-Gamer eine Last sein, aber auf der anderen Seite besitzen schon sehr viele Gamer einen Steam-Account. Ich wage zu behaupten, dass ein Steam-Account noch das geringste Übel darstellt. Denn bei Steam ist man immer noch anonym und muss nicht alles von sich preisgeben. Auch wenn man mal mit dem Gedanken spielt, sich über die Steam-Plattform ein Spiel zu kaufen, hat man die Möglichkeit, sich eine Paysafe-Card zuzulegen und damit zu bezahlen. Bei dieser Bezahlmethode wird auch nichts Persönliches angegeben. Und dann das Argument »Ich hab doch nur eine 1.000er Leitung, da brauche ich doch Stunden, bis das runtergeladen ist!« Wie sagt man so schön? Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul? Ich verstehe nicht, wie man mit einer Abo-Kündigung drohen kann, nur weil jetzt mal Vollversionen in den Augen des betreffenden Lesers wertlos sind, da man ja mal anders handeln muss als sonst. Ich dachte immer, dass es bei einer Fachzeitschrift wie der GameStar um das geht, was drinsteht und nicht um irgendwelche Vollversionen, die als Schmanke-Beleg gefügt werden!

Markus Lupprian

Leserbriefe

Nur wegen der Vollversionen?

► Es wundert mich, dass es eine so heiße Diskussion um Vollversionen gibt. Repräsentieren diese Stimmen wirklich einen größeren Anteil der Leser und Abonnenten? Ich erinnere mich noch gut, dass es auch eine Zeit ohne Vollversionen gab. Da sind die Leserzahlen nicht eingebrochen. Und ganz ehrlich: Kaufen wirklich so viele die GameStar nur wegen der Vollversionen? Schwer vorstellbar.

Christian Kupsch

Mehr Steam-Keys!

► Ich selbst nutze Steam seit drei Jahren und bin damit sehr zufrieden. Alle meine Spiele sind dort auf dem neuesten Stand und übersichtlich in einer Liste aufgeführt. Des Weiteren hat sich der Steam-Support wesentlich verbessert und der Shop hat auch meist gute Angebote. Anzumerken ist, dass Steam recht wenig Nutzerdaten einfordert und dem User die Wahl lässt, ob er an Umfragen teilnimmt. Kurzum, ich bin mit Steam sehr zufrieden. Die vielen negativen Reaktionen der Leser kann ich nicht nachvollziehen, da die Kontenbindung inzwischen bei fast jedem Spiel der Fall ist. Der Steam-Key für Race On hat mich sehr gefreut, da ich das Spiel direkt auf mich registrieren konnte, ohne die CD aufbewahren zu müssen, bis ich es irgendwann dann mal spiele. Entgegen der vielen negativen Meinungen möchte ich mich für weitere Steam-Keys stark machen. Kurzum, gerne mehr Steam-Keys. Es ist einfach sehr viel praktischer!

Michael Dahlke

Praktisch

► Ich persönlich finde diese Keys für Steam sehr praktisch. Bei mir vergammeln so manche Spielperlen irgendwo auf einer CD-Spin- del, weil ich nicht sofort Zeit habe, sie zu spielen, geschweige denn sie irgendwo zu ordnen. Ich finde es sehr gut, wenn ich dann einfach mal auf meinen Steam-Account schauen kann und sehe, was ich für Spiele habe, die ich noch nicht gespielt habe. Und soweit ich weiß, wird man bei Steam nicht

gezwungen, seine kompletten Daten frei zu geben. Ich bin froh, dass ihr eure Vollversionen jetzt auch auf digitalem Weg verteilt und würde mich über noch mehr solcher Angebote freuen.

Peter Sperling

Schade

► Ich holte mir heute mit großer Vorfreude die neue Ausgabe der GameStar beim Zeitschriftenhändler meines Vertrauens und hoffte auf eine ähnliche Mitteilung, wie auf Ausgabe 05/2012 vorzufinden. Aber schade, keine Vollversion mit einer Steam-Kontenbindung. Dann werde ich die Vollversionen halt wieder nicht installieren. Anderes als Steam-Spiele kommt mir mittlerweile nicht mehr auf meine Festplatte. Es ist halt so herrlich bequem. Nun habe ich die GameStar gerade durchgeblättert und bin bei den Leserbriefen: Ich bin schockiert über die Ent- rüstung anderer Leser zur Kontenbindung. Ich befürworte diese Kontenbindung an Steam sehr. Ich kaufe ausschließlich Retail- versionen, die ich mit Steam verbinden kann, ansonsten kaufe ich direkt über Steam. Und ich habe bereits diverse Titel nachgekauft, sodass ich sie in meinen Steam-Account ver- walten kann. Ich hätte gern mehr Titel mit Steam-Anbindung. Die anderen Vollversio- nen der Ausgaben seit 11/2008 habe ich noch nie installiert.

Jan Husmann

Tribes: Ascend Es gibt Teamplay

► Im Artikel zu Tribes: Ascend heißt es, Teamplay existiere nicht und es ginge nur um den Skill des Einzelnen. Dem muss ich entschieden widersprechen. Ab spätestens Level 15 findet auch auf den Public Servern spontanes Teamplay zwischen Fremden statt. Ob ein »Light« den Flaggenträger es- kortiert, um im Todesfall die Flagge aufzu- heben, ein »Brute« mitteilt, dass er die Ver- teidigung lahm legen wird oder auch nur »Soldier«, die gegnerischen »Juggernauts« angreifen, die den »Heavy On Flag« behar-



»Schon ab etwa Level 10, sicher aber ab Level 20 spielt das Teamplay eine weitaus größere Rolle als das Können des Einzelnen.«

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 01805 / 72 72 52-275 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), Fax: 01805 / 72 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.

ken, all das ist Teamplay und all das findet ständig statt. Und wenn man mit Freunden über Voice-Chat kommuniziert, dann kann man auch gegen Teams mit individuell überlegenen Spielern gewinnen. Für nicht öffentliche Server oder kompetitives Spiel gilt das natürlich noch mehr. **De'Vadder**

Teamplay wichtiger als der Einzelne

► Ich lese seit Jahren jeden Monat GameStar, obwohl ich mir schon lange so gut wie keine PC-Spiele mehr gekauft habe. Entsprechend habe ich mich gefreut, endlich mal einen Test über ein Spiel zu lesen, dass ich auch selber spiele: Tribes Ascend. Umso enttäuschter war ich von dem Artikel. Es scheint fast, als habe der Redakteur nur auf den absoluten Anfängerservern gespielt. Ganz im Gegensatz zu dem, was er behauptet, spielt schon ab etwa Level 10, sicher aber ab Level 20 das Teamplay (das auch auf Public Servern zu einem gewissen Grad stattfindet) eine weitaus größere Rolle als das Können des Einzelnen. **Robert Wernecke**

Kolumne »Der entscheiden- de halbe Meter« Nagel auf Kopf

► Vielen Dank für die Kolumne. Was sie dort geschrieben haben, trifft den Nagel auf den Kopf! In Romanen, Filmen und anderen Medien gibt es schon lange das »Peer Review« oder »Test Screening«, wie sie bereits erwähnten. Ich bin echt froh zu sehen, dass GameStar diesen Knackpunkt, der für die Zukunft von narrativen Spielen extrem wichtig ist, bereits erkannt hat. Dies bestätigt mich wieder einmal, dass ich jeden Monat die richtige Entscheidung treffe, wenn ich mir die GameStar kaufe. **Moritz Benecke**

Verästelte Arbeitsteilung

► Petra Schmitz hat Recht. Ich schätze Ihren Mut, diesen Missstand (Anm. d. Red.: Logikfehler, lückenhafte Erzählungen in Spielen) aufs Tapet zu bringen. Vielleicht liegt das Problem an einer zu weit verästelten Arbeitsteilung. Bei der routinierten Abarbeitung kleinster Teilgebiete ist der Ein-

zelne zu konstruktiver Kritik am Gesamtprodukt schlicht nicht mehr fähig. Es fehlt an der Vogelschau, welche höchstens Koordinatoren noch ansatzweise zuzutrauen ist. In der Regel fehlt dann beim fertigen Produkt die Zeit für eine kritische Prüfung, es soll möglichst schnell in den Verkauf.

formentor (GameStar-Forum)

Unangebracht

► The Witcher 2 als Beispiel zu bringen, empfand ich als unangebracht, während Petra ansonsten mit ihrer Kolumne nicht Unrecht hat. Von riesigen Macken beim ersten Release von The Witcher 2 kann keine Rede sein. Das Spiel wurde mit der Enhanced Edition anscheinend dezent erweitert, was im Gegensatz zum ersten Witcher nicht mehr notwendig gewesen wäre.

zero-sum (GameStar-Forum)

Neue Redakteure Qualität?

► Seit 2011 sind immer wieder freie oder wie jetzt in Heft 6/12 mir völlig unbekannte Redakteure dabei. Ich will die neuen nicht kritisieren, aber oft frage ich mich, ob neue Autoren die Qualität von Berichten erfahrener Redakteure erreichen können. Ich hoffe, dass ihr trotz neuer Gesichter eure Qualität beibehaltet und ich auch in Zukunft zufrieden bin. **Christian König**

◀ Bei der Auswahl unserer freien Autoren steht eines ganz oben auf der Agenda: die Qualität. Die meisten unserer freien Mitarbeiter rekrutieren sich aus einem Pool erfahrener Redakteure. Michael Orth etwa kennen die meisten besser unter seinem alten Nachnamen Galuschka. Ja, Michael war lange Jahre GameStar-Redakteur. Gleiches gilt für Martin Deppe, der war lange Jahre Stellvertretender Chefredakteur. Roland Austinat sowie Jochen Gebauer haben früher bei einem anderen großen Magazin gearbeitet. Und Heinrich Lehnhardt ist ein Urgestein der Branche mit mehr Erfahrung als die meisten Magazine und Webseiten in ihren kompletten Redaktionen vereinen. **Michael Trier**

Lob Was ich an euch schätze

► Hier wollte ich euch schreiben, was ich besonders an euch und eurer Zeitschrift schätze: 1. Hinweise auf die Quellen der Bilder (damit ist wirklich transparent, woher sie stammen und ob der Entwickler nicht doch etwas geschönt hat). 2. Hinweise auf Kontobindungen (z.B. Steam). 3. Die Bildunterschriften sind sinnvoll. 4. Für euch ist die Meinung der Leser sehr wichtig und ich habe den Eindruck, wir (ich) habe(n) Mitspracherecht bei der Ausgestaltung. Als Beispiel hierfür nehme ich immer wieder gerne die ganzseitigen Anzeigen für Klingentöne und bescheuerte Hintergrundbilder. In eure seriöse Zeitschrift gehört das einfach nicht rein. Super, dass ihr sie schon vor Jahren rausgemacht habt! 5. Eure Reports im Magazinbereich sind ebenfalls etwas,

Fehler!

Konfuzius wusste schon: »Je mehr Trotteln an einer Sache arbeiten, desto größer am Ende die Chance auf herrlichsten Unsinn.« Oder war's nicht Konfuzius, sondern das deutsche Straßenbauamt? Egal, beide haben Recht. Irgendwie und irgendwo bestimmt und ganz sicher sogar im Falle der Zusammenarbeit zwischen Trainee Malte Witt und den Layout-Damen. Malte beteuert zwar Stein und Bein, dass man gemeinsam das doppelte Might & Magic: Heroes 6 aus den Strategiekarten entfernt habe, aber nun ist es noch immer drin. Ingo (Auer), Frank (Witscher), ihr wollt gar nicht wissen, was letztlich wirklich entfernt wurde. Und wenn doch, ihr würdet es nicht erfahren. Malte und Co. wissen es nämlich selbst nicht.

Interessant auch, dass weder Hardware-Redaktion, noch Gegenles-Instanz oder gar die Schlussredaktion in den letzten gefühlten 200 Jahren bemerkt hat, dass im Einkaufsführer bei der Roccat Kova+-Maus »für linke Hände« statt »für linke Händler« steht. Ach, Paul (Binder), du meinst, es müsse »für linke Hände« heißen? Nun ja, das kann natürlich auch sein.

Was Jochen Gebauer und Michael Graf dazu veranlasst hat, gemeinsam ein Spiel namens Anno 1405 in unserer Titelstory zu Anno 2070: Die Tiefsee zu erfinden? Liebe Lisa (Pawlows), lieber Sascha (Bauer), wir stehen vor einem Rätsel. Michael behauptet, Jochen sei's gewesen. Jochen behauptet, er kenne diesen Michael Graf gar nicht und habe auch keine Ahnung, »was ein Anno sei«, will aber von uns wissen, warum wir ihn ständig anrufen und ihn mit Jochen ansprechen. Er heiße Gunther und habe rein gar nichts mit Spielen zu tun. Nun, vielleicht sollten wir nicht immer zu viert telefonieren: Einer hält den Hörer, zwei wählen und einer spricht.

was ich sehr schätze. Hier sind immer tolle Hintergrundberichte zu aktuellen Themen drin, die auch Randbereiche meines Hobbys toll beleuchten. Zum Beispiel die Berichte über Spieleläden (wie Gamestore) und ACTA haben mir besonders gut gefallen. Gut, dass ihr auch über den Tellerrand schaut und auch mal die Spielebranche kritisch beleuchtet. **Andreas Bauer**



Daniel Bressler muss sich von seiner GameStar-Sammlung wegen eines Umzugs trennen. Wir raten: Zieh in eine größere Wohnung! Wenn das nicht geht: Ein Premium-Abo für GameStar.de bietet für 3,99 Euro jederzeit Zugriff auf jeden jemals erschienenen Artikel, ganz ohne Regalplatzbedarf. Und Heft-Abonnenten zahlen lediglich 1,99 Euro pro Monat.