



Jahresrückblick Gewalt in Spielen

Ich habe gerade den Jahresrückblick in der letzten Ausgabe gelesen und möchte Herrn Trier beipflichten. Vor allem hat mich der Absatz über den steigenden Grad der Gewalt angesprochen, da es auch mich abstößt, wie detailreich die Tötung eines Menschen in Spielen oft dargestellt wird. Allerdings verliert dieser Artikel an Glaubwürdigkeit, wenn die Redaktion weiterhin Bilder mit Gewaltdarstellungen auf den Covers ihres Magazins druckt. Auch wenn dort nicht »getötet« wird, sind auf den Titelblättern die Protagonisten doch meist mit Waffen in Händen zu sehen. Es ist mir klar, dass ein reißerisches Cover jugendliche Spieler zum Kauf des Heftes eher animiert als die Darstellung einer Blumenwiese, aber ist das normal? **Lutz Neumann**

Es ging mir nicht um das grundsätzliche Thema »Gewalt in Spielen«, sondern um die bombastische Inszenierung von Tötungssequenzen, als handelte es sich hier um die eigentliche Essenz des Spiels – das halte ich für falsch und würde es so auch nicht als Cover-Motiv nehmen. Eine Artwork muss jedoch das Thema widerspiegeln und sollte auch den Charakter des Titels einfangen. Und dazu gehören in fast allen Spielen nun mal auch Waffen. Wir hatten im letzten Jahr aber auch Titelbilder ohne Waffen – Anno 2070 und SimCity sei Dank. **Michael Trier**



Gewalt in Spielen: »Ich finde es abstoßend, wie detailreich die Tötung eines Menschen oft dargestellt wird.«

Leserbriefe

GameStar Adventskalender Kreativ und motivierend

Ich mache nun schon das dritte Jahr in Folge bei eurem Adventskalender auf GameStar.de mit. In jedem Dezember nehme ich zwar an mehreren Kalendern teil, aber eurer ist der, der mir am meisten Spaß macht. Auch wenn ich noch nie etwas gewonnen habe, ist es immer wieder lustig und interessant, eure Videos hinter den Türchen zu sehen. Zudem haben die meisten anderen Kalender immer so billige Fragen, durch die man sich nur stupide durchklicken muss. Bei euch merkt man aber, dass da richtig viel Mühe reingesteckt wurde und ihr mit Liebe und Spaß dabei seid. **Patrick Freese**

Zusatzinhalte Geduld zahlt sich aus

Durch DLCs hat sich mein Konsumverhalten verändert. Mittlerweile warte ich, bis alle DLCs erschienen sind und ein Spiel als Komplettversion angeboten wird. So spare ich Geld, da derartige Pakete in der Regel günstiger sind als das Hauptspiel am Erscheinungstag – ganz zu schweigen von den Kosten der einzelnen DLCs. Und selbst wenn am Ende doch keine Zusatzinhalte erscheinen, spare ich durch die mit der Zeit fallenden Preise bare Münze. Klar kann man jetzt wieder die Grundsatzdiskussion führen, dass niemand zu DLCs gezwungen wird. Aber Fans, die das komplette Spielerlebnis haben möchten, werden indirekt zum Kauf getrieben. Dass DLCs teils sogar auf der DVD versteckt sind, setzt der ganzen Sache die Krone auf. Daher meine Entscheidung, erst zu warten, bevor ich mir ein Spiel kaufe. Dass dies das Ziel der Entwickler ist, bezweifle ich allerdings. **Giovanni Kühn**

Samlereditionen Von wegen Deluxe!

Limited und Collector's Editions waren in meinen Augen immer große Schachteln mit Artbook, Figuren, Making ofs oder Ähnlichem. Früher zumindest. Aber heute? Da wird auf Origin für die Digital Deluxe Edition von SimCity geworben, die gerade mal

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.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de.
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

ein paar zusätzliche Quests und Grafik-Sets enthält. Für 79,99 Euro. Als Download. Entweder werde ich zu alt und hänge mit meiner Meinung hinterm Mond, dass ich nicht für jeden zusätzlichen Pixel zahlen will, oder hier läuft was falsch. Ich finde es schlicht lächerlich, dass man bei Vollpreistiteln extra zahlen soll, um Abwechslung oder optische Gimmicks zu erhalten.

Stefan Weiser

Sprachversionen Deutsch vs. Englisch

Mir ist gerade aufgefallen, dass ihr in Hall-of-Fame- und Rückblick-Videos sehr oft die englische Version samt englischer Sprachausgabe zeigt, etwa bei Ultima 7 und System Shock 2. Obwohl ich sehr gut Englisch spreche, habe ich die Spiele früher auf Deutsch gespielt und verbinde auch die Erinnerungen damit. Jetzt sagt mir bitte nicht, die englische Version sei generell besser. In einigen Fällen mag das zutreffen, aber gerade die Vertonung von System Shock 2 steht der englischen Version doch in nichts nach. **Manuel Schleis**

Wir benutzen englische Versionen nicht unbedingt deshalb, weil wir sie besser finden,



SimCity: »Ich finde es lächerlich, dass man bei Vollpreistiteln extra zahlen muss, um Abwechslung zu erhalten.«

sondern weil es in manchen Fällen (etwa bei Ultima 7) keine legale Bezugsquelle für eine deutsche Version gibt, die sich mit modernen PCs verträglich und entsprechend ein Video aufnehmen lässt. Im Falle von System Shock 2 halten wir Shodans »Look at you, hacker« aber tatsächlich für weitaus kultiger als die vergleichsweise lahme deutsche Synchro. Jochen Gebauer

Star Wars: The Old Republic Spieler zweiter Klasse

Man merkt bei The Old Republic schnell, dass man als Gratisnutzer spieltechnisch im Nachteil ist. Auch dass ich als Nichtabonnent keine Tickets an die Game-Master schreiben kann, bin ich ja von vielen Free2Play-Spielen gewohnt. Doch das hier markiert einen neuen Tiefpunkt: Als ich über die offizielle Webseite eine Mail an den Kundendienst schrieb, weil im Kartellshop für echte Euros gekaufte Fertigkeiten nicht freigeschaltet wurden, kam eine automatische Antwort zurück, die mich darauf hinwies, dass Gratispielern kein Support zur Verfügung stehe. Selbst ein Anruf beim Kundendienst brachte keine Hilfe, da mir nur empfohlen wurde, eine Mail zu schreiben. Eine Behebung des Problems oder Erstattung des investierten Gelds? Fehlanzeige! Ich finde es traurig, wie Gratisspieler vom Bioware-Support behandelt werden. Hauke Helmerichs

Hardware-Tests Einkaufsführer

Ich lese den Einkaufsführer immer sehr gerne und habe mir dieses Jahr nach euren Empfehlungen einen PC gekauft. Generell eine super Rubrik, jedoch war die Einteilung in die beiden Preisklassen für Grafikkarten von beziehungsweise bis 200 Euro etwas unglücklich, weil meist mehrheitlich nur die obere Grenze gut bestückt ist. Mit der Änderung von 200 auf 250 Euro habt ihr scheinbar meine Gedanken gelesen! Es ist nun ein breiteres Preisfeld abgebildet, ähnlich wie beim Schwerpunktartikel – super! Solche Verbesserungen sind Gold wert und zeichnen das, wie ich finde, beste Magazin auf dem Markt aus. Michael Pieber

Mäuse für Linkshänder

Ich bin seit vielen Jahren treuer Leser und auch immer sehr an euren Hardware-Tests interessiert. Aber: Bei Mäusen werden fast ausschließlich Geräte für Rechtshänder getestet. Insofern sie nicht für Linkshänder geeignet sind, gibt es lediglich einen minimalen Wertungsabzug. Allerdings sind gut 10 bis 15 Prozent der Bevölkerung Linkshänder. Von daher wäre es super, wenn ihr das Thema etwas stärker berücksichtigen könntet. Beispielsweise wäre ich sehr an einem Test für Mäuse interessiert, die speziell für Linkshänder gedacht sind. Maik Ahne

Wir testen vorrangig für Spieler entwickelte Mäuse. Darunter befinden sich allerdings nur sehr wenige, die ergonomisch auf linke Hände ausgelegt sind. Die meisten für Linkshänder interessanten Spielermäuse sind solche mit einem symmetrischen Gehäuse-Design. Dazu gehören etwa die Steelseries Sensei (96 Punkte), die Razer Lachesis (95 Punkte), die Logitech G300 (75 Punkte) und die Roccat Lua (noch nicht getestet). Ganz selten gibt es auch speziell für linke Hände geformte Spielermäuse wie die Razer Deathadder Left Hand Edition, die eine gespiegelte Version der Deathadder für rechte Hände ist (88 Punkte). Dass wir so wenige Mäuse für Linkshänder testen, liegt also am beschränkten Angebot. Daniel Visarius

World of Tanks Sonderheft?

Ich habe das Free2Play-Spiel World of Tanks kürzlich heruntergeladen und finde es wirklich großartig, jedoch weiß ich nicht, was ich so alles machen kann – oder machen sollte. Nun wollte ich fragen, ob ihr nicht ein Sonderheft für World of Tanks machen könntet, so wie bei Skyrim oder Diablo. Das wäre sehr hilfreich für Einsteiger wie mich. David Jaas

Das ist eine Idee, die uns tatsächlich schon einige Zeit beschäftigt. Wir denken im Moment über eine entsprechende GameStar Black Edition nach. Einfach GameStar.de und den Kiosk im Auge behalten!

Michael Trier

Far Cry 3 Ihr seid doch gekauft!

Ich war jahrelang Fan von GameStar, aber nun nicht mehr. Wie viel hat Ubisoft euch bezahlt? Wie kann man Far Cry 3, welches so verbüggt ist, 88 Punkte geben? Ihr seid nun in meinen Augen nichts mehr wert. Ich denke, nicht nur in meinen Augen. Viel Spaß euch noch. Klaus Beckmann

Lieber Herr Beckmann. Dann hat Ihrer Meinung nach Ubisoft die Game-Journalisten auf der ganzen Welt bestochen, einschließlich der unzähligen Hobby-Blogger und Let's Player? Und auch all die GameStar-Leser, die Far Cry 3 zum PC-Spiel des Jahres gewählt haben? Bei niemandem, der mir bekannt wäre, sind bislang (wertungs-)relevante Bugs aufgetreten. Sie scheinen also mit Ihrer Version in Kombination mit Ihrer Rechnerkonfiguration ausgesprochenes Pech gehabt zu haben. Michael Trier

Fehler!

Das Detail (vom französischen »détailler«) bezeichnet eine Einzelheit beziehungsweise einen vergrößerten Ausschnitt. Der Begriff »Detail« wird in der Regel auch in Verbindung mit Genauigkeit gesetzt. Insbesondere über Letzteres wachen die GameStar-Leser mit Argusaugen. Fehlt ein Detail oder ist ein gar fehlerhaft, wird das natürlich umgehend an brief@gamestar.de gemeldet. Für die Schuldigen folgen drakonische Strafen, die wir Ihnen im Detail schildern wollen. Logisch.

Der erste Übeltäter ist Hendrik Weins, der wie AH gesehen hat, im Hardware-Special beim Terra PC-Gamer 6100 schreibt, dass das Gerät der verdiente Preis-Leistungssieger sei, den dazugehörigen Award aber dem schwächeren Konkurrenten aus dem Hause Grey Computer verleiht. »Ist wohl im Layout verrutscht«, nuschelt Hendrik schulterzuckend. Als Strafe verrutscht nun auch bei seinem nächsten Gehalt ganz zufällig das Komma um drei Stellen nach links. Nur ein kleines Detail, wie wir finden.

Petra Schmitz wird von Jonas Zimmerman zu recht beschuldigt, in der Preview zu Metro: Last Light geschludert zu haben. Dort behauptet die Action-Spezialistin nämlich, der Sichtbarkeitsmeter an Artjoms Uhr sei eine Neuerung. In Wahrheit gab es den aber bereits in Metro 2033, wenn auch in dezent anderer Form. Kleinkariert, findet Petra. Bestrafbar, meinen wir und schicken sie in die finsternen Tunnel der Münchner U-Bahn – ohne Wasser, Energieriegel und Taschenlampe.

Zu guter Letzt trifft's Jochen Gebauer. Sebastian Reichel hat unseren Neukollegen überführt, in der Preview zu Bioshock Infinite geschrieben zu haben, dass der Shooter mehrfach verschoben wurde, zuletzt auf März 2012. Gemeint war aber 2013. Zur Strafe »verschoben« wir nun auch Jochens Arbeitsplatz. Und zwar ins dritte Untergeschoss des IDG-Gebäudes. Es gibt nur zwei? Dann fang mal an zu graben, Jochen.

The Old Republic: »Ich finde es traurig, wie Gratisspieler vom Support behandelt werden.«

