

Ratgeber

Nützliche Tipps für den Alltag
Heute: Von der Verbraucherzentrale

Mo	Gesundheit
Di	Produkttest
Mi	Multimedia
Do	Verbraucherrecht
Fr	Garten
Sa	Haustier

Meine monatliche Telefonrechnung ist viel zu hoch. Woran kann das liegen



VON NIKLAAS HASKAMP

Die monatliche Telefonrechnung ist für viele ein fester Posten. Trotzdem lohnt es sich, die Rechnung regelmäßig zu kontrollieren. Insbesondere hohe Abweichungen erwecken den Verdacht, dass mit der Rechnung etwas nicht stimmt.

Ergibt die Kontrolle dann unklare oder überhöhte Posten, sollte man sich gegen die Rechnung wehren. Nach Eingang hat man acht Wochen Zeit, die Telefonrechnung schriftlich zu reklamieren. In der Reklamation müssen die beanstandeten Beträge eindeutig benannt und muss die Beanstandung begründet werden. Mit der Reklamation sollte der Anbieter außerdem aufgefordert werden, einen Entgeltnachweis und das Ergebnis einer technischen Prüfung vorzulegen. Versäumt man dies, ist der Anbieter später eventuell dazu nicht mehr verpflichtet.

Wichtig ist, die Beanstandung direkt an den Anbieter zu richten, der den strittigen Betrag einfordert. Das muss nicht unbedingt der Telefonanbieter sein, oft handelt es sich um Drittanbieter, die über die Telefonrechnung erbrachte Dienstleistungen in Rechnung stellen. Die Adressen und eine kostenfreie Rufnummer sämtlicher Drittanbieter und deren Dienstleister müssen auf der Rechnung angegeben werden. Der unstrittige Teil der Telefonrechnung muss auch im Falle einer Beanstandung fristgerecht gezahlt werden. Wer den strittigen Betrag von der Gesamtrechnung abziehen möchte, sollte dem Telefonanbieter unbedingt mitteilen, um welchen Teil die Rechnung gekürzt wurde.

Wir leiten Ihre Fragen für die Rubrik „Verbraucherrecht“ an die Verbraucherzentrale Baden-Württemberg weiter: wissenswert@stn.zgs.de

Zahl des Tages

8

Wochen Lieferzeit sind beim Neuwagenkauf keine Seltenheit – je nach Modell können es bis zu 48 sein. Ganz vermeiden lässt sich das nicht. Käufer sollten aber vorsorgen, um später Ansprüche geltend machen zu können. Zwar sicherten die Händler fast nie einen verbindlichen Liefertermin zu, sagt Silvia Schattenkirchner vom ADAC. „Dennoch ist es sinnvoll, in den Vertrag aufzunehmen, wann das Auto konkret geliefert wird.“ Man sollte sich auf die Kalenderwoche festlegen.

Bis man als Käufer Ansprüche geltend machen kann, dauert es. Um sechs Wochen dürfe der Händler die Frist zunächst überschreiten, so Schattenkirchner. Dann müsse der Käufer eine weitere Frist von zwei Wochen setzen. (dpa)

Kontakt



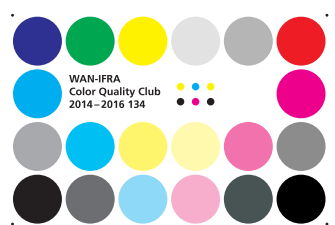
Andrea Wyrwoll Regine Warth

Fragen, Anregungen, Kritik?
Melden Sie sich bei uns.

E-Mail: wissenswert@stn.zgs.de

Post: Stuttgarter Nachrichten
Redaktion Wissenswert
Plieninger Straße 150, 70 567 Stuttgart

www.stuttgarter-nachrichten.de/wissen



Diese „FIFA“-Spielszene könnte ein Duell in der Realität sein: Bayern Münchens Robert Lewandowski (li.) gegen Lionel Messi vom FC Barcelona Fotos: EA, Fotolia

Klassiker mit Suchtpotenzial

Das Computerspiel „FIFA“ ist der Liebling der Fans – neue Version ab diesem Donnerstag erhältlich

Das Videospiel „FIFA“ ist so etwas wie der Blockbuster unter den Computer- und Konsolenspielen. Das Produkt von Electronic Arts (EA) zieht weltweit geschätzte 100 Millionen Fußballfans in seinen Bann. Aber warum eigentlich?

VON NILS MAYER

STUTTGART. Es läuft die Nachspielzeit im Duell der Fußball-Giganten FC Barcelona und Manchester City. Beim Stand von 1:1 will es Tobias noch einmal wissen: Lionel Messi kommt an den Ball. Mit seiner engen Ballführung und seinem explosiven Antritt kurvt der argentinische Superstar um vier Gegenspieler. Der City-Torhüter Joe Hart verkürzt den Winkel, doch Messi trifft ins Eck. 2:1 für Barça – die Entscheidung. Tobias springt vom Sofa, reißt seinen Playstation-Controller nach oben und ballt die rechte Hand zur Faust. Kumpel Julian kann's nicht fassen, er schüttelt den Kopf.

Seit Tagen testen Tobias und Julian auf ihrer Playstation 4 die Demoversion von „FIFA 2015“, in der sie aus acht Teams auswählen können. Die Vollversion, die an diesem Donnerstag für Konsolen und Computer der neueren Generation erscheint, haben sie sich bei einem Versandhaus im Internet vorbestellt – wie Tausende andere auch. „FIFA“ ist für Fußballfans ein Muss“, sagt Tobias.

Das Produkt von Electronic Arts (EA) ist für viele weit mehr als ein normales Videospiel – es ist ein Klassiker. „FIFA“ ist ein Produkt, das sowohl bei Kindern und Jugendlichen als auch bei Erwachsenen total sexy ist“, sagt Game-Design-Professor Markus Wiemker von der Hochschule Macromedia, University of Applied Science, Stuttgart.

Bereits 1993 brachte der kanadische Spielehersteller EA die erste Version auf den Markt, damals noch unter dem Namen „International Soccer“. Schon im Jahr danach wurde das Spiel in „FIFA“ umbenannt. Seither erscheint Jahr für Jahr im Herbst eine neue „FIFA“-Ausgabe – immer mit den aktuellsten Daten. Dank eines Abkommens mit dem Fußball-Weltverband Fifa entsprechen die Namen aller Spieler, die Aufstel-

lungen der Mannschaften, Logos und Trikots der Vereine sowie die Ligen im Videospiel der Realität. Das ist einmalig. Selbst Stars wie Mario Götze und Marco Reus zocken das Spiel. „Der entscheidende Erfolgsfaktor von EA sind die Lizenzen“, sagt Wiemker.

Da sehen die meisten Nutzer sogar klaglos darüber hinweg, dass die Spielsteuerung bei der „FIFA“-Reihe und die damit einhergehenden Möglichkeiten, auf eine Partie einzuwirken, eher einfach gehalten sind. Das Konkurrenzprodukt „Pro Evolution Soccer“ (PES) vom japanischen Computerspielkonzern Konami simuliert die Spielsituationen und den Bewegungsablauf der Akteure realitätsnaher und bietet eine anspruchsvollere und präzisere Spielsteuerung. Bei „PES“ fehlen allerdings Originalnamen der Spieler und sogar einige Ligen. Für viele Fans ist das ein Grund, „PES“ nicht zu kaufen.

„Manchen Nutzer verführt ‚FIFA 2015‘ sicherlich zu exzessivem Spielverhalten“

Markus Wiemker
University of Applied Science, Stuttgart

„Der ‚FIFA‘-Spieler ist oft ein singulärer Spielertyp“, sagt Wiemker. Er kaufe sich eine Konsole nur, um „FIFA“ zu spielen. An anderen Spielen sei er kaum oder gar nicht interessiert.

Da an Konsolen längst auch online gegeneinander gespielt werden kann, findet man rund um die Uhr einen Gegner. Ein Grund, warum auch Eltern mit gemischten Gefühlen dem Start der neuen „FIFA“-Version entgegensehen – aus Sorge, dass ihre Kinder dafür die Schule vernachlässigen. „Da kann es in manchen Fällen sicherlich zu exzessivem Spielverhalten kommen“, sagt Wiemker. Allerdings stuft der Experte das Suchtpotenzial des Spiels harmloser ein als das von Ballerspielen oder Massen-Online-Rollenspielen wie etwa „World of Warcraft“. „Wenn man selbst eine Fantasyfigur verkörpert, ist die Bindung zum Spiel eine viel engere.“

Hintergrund

„FIFA 2015“ – die wichtigsten Neuheiten

• SPIELERVERHALTEN

Ballkontrolle: Die Spieler-Biomechanik ist weiterentwickelt worden. Die Schritte und Bewegungen der Fußballer sind präziser und realistischer. Der Fortschritt wirkt sich vor allem auf die Ballkontrolle aus. Den Stars Lionel Messi, Cristiano Ronaldo und Arjen Robben beispielsweise klebt der Ball auch im Sprint oder in hart geführten Zweikämpfen enger am Fuß als bisher. Die Spielsteuerung als solche hat sich bei „FIFA 2015“ jedoch gegenüber dem Vorgänger kaum verändert.

Eins gegen eins: Der Körpereinsatz der Spieler gewinnt an Bedeutung für den Ablauf. Neue Schulterrempler sowie eine Schubs- und Zerr-Mechanik lassen die Zweikämpfe realistischer werden. Auch Grätschen führen jetzt zu Balleroberungen, wenn das Timing stimmt.

Torwart: Über Jahre hinweg war der Keeper ein großes Ärgernis für alle Nutzer. Meistens reagierte er schwach, teilweise auch gar nicht auf Torschüsse – mit der Realität hatte das nichts zu tun. In Zusammenarbeit mit dem US-Nationaltorhüter Tim Howard wurde das Verhalten des Schlussmanns aber überarbeitet und verbessert.

• GRAFIK

Aussehen: Das EA-Entwicklungsteam hat nach eigenen Angaben „Fußballspieler der nächsten Generation“ erschaffen. Die Stars kommen aufgrund besserer Lichtkontraste der Wirklichkeit näher. „Das sind wieder mal große Sprünge“, sagt Game-Design-Experte Markus Wiemker. Um die Qualität von Übertragungen, wie sie im Fernsehen zu sehen sind, zu erreichen, fehlt zwar noch etwas, doch Wiemker ist sich sicher: „Da wird sich in den nächsten Jahren viel tun.“

Details: Der Platz nutzt sich wie beim echten Spiel im Verlauf einer Partie ab. Grätschen und Stollen hinterlassen Spuren. Bei Regen werden bei Zweikämpfen sogar größere Rasenstücke aus dem Grün gerissen. Weitere neue Details: Die Eckfahne bewegt sich, die Hosen erhalten Flecke nach einer Grätsche, und die Torposten wackeln, wenn sie von einem strammen Schuss getroffen werden.

• ATMOSPHERE

Emotionen: Alle 22 Akteure auf dem Spielfeld zeigen nun authentische Reaktionen auf das Geschehen – etwa auf Schiedsrichterentscheidungen, Fouls, misslungene Zweikämpfe, wichtige Tore und verpasste Chancen: Vereitelt der Keeper mehrere Chancen des Gegners, kann es vorkommen, dass er seine Vorderleute mit klaren Ansagen wachrüttelt oder sogar von seinen Mitspielern gefeiert wird. Lässt er dagegen einen haltbaren Ball in

sein Tor, winkt der Abwehrchef auch schon mal kopfschüttelnd ab.

Reaktionen: Fan-Gesänge gab es schon in früheren „FIFA“-Versionen. Doch im neuen Spiel wirken die Fans noch lebendiger. Die als verrückt eingestuft Anhängler des argentinischen Traditionsvereins Boca Juniors beispielsweise lassen in ihrem Stadion La Bombonera eine ganz andere Atmosphäre aufkommen als die eher zurückhaltenden Fans des Bundesligisten VfL Wolfsburg. Auch der Spielstand beeinflusst die Unterstützung von den Rängen. Liegt ein Team zurück, drehen die Fans dem Spielgeschehen den Rücken zu. Außerdem neu: Die Kommentatoren in der deutschen Edition, Manfred Breuckmann und Frank Buschmann, beziehen die aktuellen Geschehnisse auf dem Spielfeld und der Tribüne noch mehr in ihre Sprüche mit ein. (nim)

