

Grüße von der Atlantis

Leserbriefe

Unreal 2, Command & Conquer: Generals und die Frage, wie viel Masse ein Klasse Spiel braucht, stehen diesmal auf unserer Leser-Themenliste ganz weit oben.

Unreal 2

Dem Test zu Unreal 2 stimme ich im Großen und Ganzen zu. Allerdings stört es mich sehr, dass ein Kritikpunkt nicht ausreichend beachtet wird: Das Spiel ist einfach viel zu kurz, kaum mehr als 20 Stunden. Ich habe es an einem Wochenende komplett durchgezockt. Das ist für den Preis erheblich zu wenig und ein echtes Manko! *Florian Kempf*

Unreal 2 lässt von der grafischen Seite her fast keine Wünsche offen. Allerdings ist die Story fantasielos. Auch wenn man sich mit den Figuren auf der Atlantis stundenlang unterhält, sagen die nichts, was irgendwie zu einer »virtuellen Freundschaft« führen würde. Meiner Meinung nach haben sich die Entwickler zu sehr auf ihre grandiose Engine konzentriert und vergessen, dass die Geschichte zählt. *Samuel Blattner*

Der Test zu Unreal 2 hat mir sehr gut gefallen. Man bekommt wirklich alle wichtigen Infos. Vor allem der Technik-Check mit den ausführlichen Tuning-Tipps hat mir weitergeholfen. Ich hatte schon ewig nicht mehr so viel Spaß wie mit dem Ego-Shooter von Epic Games. Fazit: Das Action-Jahr fängt für mich genau richtig an! *Stefan Kadu*

Na also, es erscheinen doch noch richtig schöne Spiele. Dermaßen gespannt wie bei Unreal 2 war ich schon lange nicht mehr, das Ding ist klasse! Großes Lob auch für den Test: Ihr habt sehr treffend über die Stärken berichtet, aber auch Schwächen wie die kurze Spieldauer aufgegriffen. *Karsten Blond*

Schon seltsam: Eigentlich ist Unreal 2 richtig gut. Trotzdem bleibt bei mir ein Gefühl der Enttäuschung. Für meinen Geschmack hat Epic Games vor der Veröffentlichung zwar nicht direkt zu viel versprochen. Aber irgendwie war bei mir doch der Eindruck entstanden, dass da noch ein paar Überraschungen mehr in Sachen Grafik oder Level-Aufbau warten. *Marc Fischer*

GameStar Dabei gibt's in Unreal 2 mehr Innovationen als in vielen anderen Ego-Shootern. Etwa die Defensiv-Missionen mit den Eigenbau-Energiezäunen und den Selbstschussanlagen. Oder einige der Waffen.

Spieldauer

In den Wertungskästen von GameStar 3/03 ist mir was aufgefallen: Unreal 2 – »insgesamt kurze Spielzeit«. C&C Generals – »Kampagnen etwas zu kurz«. Splinter Cell

– »zu kurz«. Ist das jetzt ein neuer Trend der Entwickler, um die Spiele so schnell wie möglich zu vollenden? Was bringt mir ein Topspiel mit toller Atmosphäre und Supergrafik, wenn ich es in zehn bis 15 Stunden durchhabe? Ich bin sehr verärgert darüber, was sich Electronic Arts und Co. da leisten.

René Kniesel

Als ich die Tests im letzten GameStar gelesen hatte, war ich sauer. Spiele wie C&C Generals, Unreal 2 oder Splinter Cell kosten zwischen 45 und 55 Euro. Das mögen ja Toptitel sein, aber eine Spieldauer von maximal 20 Stunden stört mich schon, zumal nur Generals einen Multiplayer-Modus bietet. Alles in allem finde ich die Preise unverschämt hoch für so wenig Gegenleistung in Sachen Langzeitspaß. *Mathias Tertilt*

Die Hersteller legen immer mehr Wert auf Optik und Design, aber die Spieldauer wird

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

Bitte beachten Sie, dass Briefe und Emails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

E-Mail: brief@gamestar.de

Webseite: www.gamestar.de

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-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an: cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

A. B. O. Verlagsservice GmbH
Ickstattstraße 7
80452 München
E-Mail: idg@csj.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.



Unreal 2:
»Ich habe es an einem Wochenende komplett durchgezockt.«

mittlerweile lächerlich kurz. Ich will keine 50 Euro für ein Programm bezahlen, das ich an einem Wochenende durchdaddle. Zumal ich im Laufe der Zeit festgestellt habe, dass eure Angaben meist noch ziemlich hoch gegriffen sind. *Jens Martin*

GameStar Unsere Zeitangabe für den Solo-Modus bezieht sich auf Durchschnittsspieler, die mehr oder weniger alle Optionen des Spiels nutzen, Dialoge und Zwischensequenzen angucken und nicht den kürzesten Weg wählen. Ausgewiesene Genre-Experten, die es besonders eilig haben, kommen sicherlich schneller durch. Wir werden Sie weiterhin darauf aufmerksam machen, wenn die Gesamtspielzeit zu kurz ist. Allerdings: lieber kurz und knackig als langweilige Füll-Levels als Spieldauer-Strecker! Und außerdem: Pro Stunde kostet ein Kinofilm etwa 3 Euro (plus Werbung!), Unreal 2 kommt nur auf etwa 2,50 Euro. So wenig Gegenwert ist das also gar nicht.

Anzeige: Blitzkrieg

Die Anzeige zu Blitzkrieg hat mich geschockt. Ich finde derartige Werbung geschmacklos und erwarte von einer seriösen Spielezeitschrift zumindest ein gewisses Maß an Sorgfalt bei der Auswahl ihrer Anzeigenkunden. Wenn ihr schon so erfolgreich seid, wie im Editorial beschrieben, liegt das doch sicherlich an eurer Unbestechlichkeit, oder? *Wolfgang Velten*

Ich finde, die Werbung für PC-Spiele ist in letzter Zeit sehr makaber geworden. Zuletzt ist mir das bei Medal of Honor aufgefallen, jetzt bei Blitzkrieg. Statt auf fragwürdige Sprüche zu setzen, sollten die Firmen lieber Details zum Spiel verraten. Solche Werbung ist bestimmt auch ein Grund dafür, dass Computerspiele einen so schlechten

Ruf haben. Die Hersteller gehen viel zu plump mit dem Thema »Krieg« um.

Markus Pitz

GameStar Die Redaktion hat mit der Werbung im Heft grundsätzlich nichts zu tun. Auch unsere Anzeigenabteilung kann nur sehr beschränkt Einfluss auf das Aussehen der gebuchten Anzeigen nehmen.

C&C Generals

Ich frage mich, warum man sich jetzt wieder über das Szenario in Command & Conquer: Generals aufregt. Gut, vielleicht zerstöre ich eine Großstadt, benutze Giftgas oder attackiere Zivilisten. Na und? Jetzt mal ernsthaft: Ist dieses Szenario denn jetzt fragwürdig, bloß weil es mal ausnahmsweise aktuell ist oder die Weltlage entsprechend aussieht? Wenn ich also Generals dem-

nächst spiele, heiße ich dann den Terrorismus gut? Oder unterstütze ich dabei Amerikas Kriegspläne? *Alexander Stathakis*

Ich habe mit Begeisterung die März-Ausgabe verschlungen. Besonders der Bericht über Generals hat mir sehr gefallen. Ich finde allerdings, dass die GLA-Kampagne mit ihren teils fragwürdigen Einsatzzielen recht gut zur Geschichte passt und dass man die Realität nicht schönreden, sondern ihr mutig entgegenzutreten sollte. Die Entwickler hatten diesen Mut, und ich glaube, dass in Generals unter anderem auch dadurch eine logische Handlung zustande kommt. *Felix Velten*

Ich verstehe nicht eure Aufregung über den Realismus von Command & Conquer: Generals, weil auch schon Spiele wie Mafia sehr realitätsnah waren und man dort auch



Generals: »Wenn ich also Generals demnächst spiele, heiße ich dann den Terrorismus gut?«



GamePro 04/2003 mit DVD – jetzt am Kiosk!

Titelstory: Silent Hill 3 – alles über den subtilen Grusel-schocker. Mit großer Survival-Horror-Übersicht und drei exklusiven Videos auf DVD!

Angespielt: DOA Beach Volleyball, Splinter Cell, Def Jam Vendetta

Im Test: Metroid Prime, Indiana Jones, Devil May Cry 2 u.a.

Reports: Verschärfter Jugendschutz, N-Gage: Nokia will spielen

Technik: Schwerpunkt zum Thema Konsolen vernetzen, Xbox Live und Online-Spielen

auf Seiten der Bösen spielt. Ob die jetzt die »ehrenwerte Familie« oder Terroristen sind, ist doch eigentlich egal. *Markus Makarow*

GameStar Angesichts der aktuellen Weltlage kommen uns beim Stichwort »Giftgasangriff« doch ganz andere Gefühle hoch als beim Begriff »Mafia«. Ein renommierter Hersteller wie Electronic Arts sollte das berücksichtigen und muss sich andernfalls die Kritik gefallen lassen, leichtfertig mit geschmacklosen Inhalten umzugehen.

Elektrostatik

Was mir bei euren Hardware-Anleitungen immer wieder auffällt, ist, dass mit keinem Wort vor elektrostatischer Entladung gewarnt wird. Unsere Firma ist Partner eines großen Hardwareherstellers, bei dem wir uns jedes Jahr rezertifizieren lassen müssen. Dabei bekommen wir immer neu eingetrichtert: Schützt euch vor diesen Entladungen! Schon das simple Sitzen im Stuhl kann eine statische Aufladung von 8.000 bis 12.000 Volt bewirken. Wenn Kunstfasern im Spiel sind, werden auch mal 40.000 Volt erreicht. Jetzt stellt euch mal vor, diese

Spannungen werden durch eine Grafikkarte mit Bauteilen gejagt, die nur auf fünf oder sechs Volt ausgelegt sind! Dabei kann man sich ganz einfach mit Bändchen aus dem Elektronikfachhandel schützen. Die werden dauerhaft am Gehäuse angebracht und ermöglichen eine Masse-Entladung.

Thomas Rothen

GameStar Elektrostatische Entladungen können tatsächlich ein Problem sein, allerdings möchten wir nicht bei jeder Hardware-Anleitung wertvollen Platz für allgemeine Warnhinweise opfern. Trotzdem schließen wir uns den Bedenken an – wobei es für Privatbastler wohl kaum der Proferschutz sein muss. Eine gelegentliche Berührung des PC-Gehäuses oder einer Heizung (am Metall) sollte eigentlich ausreichen.

Kolumne: Steam

Die Meinung von Petra Schmitz unterstütze ich voll! Ich kann mir kaum vorstellen, dass die arbeitende Bevölkerung bei einer verfügbaren Spielzeit von zwei Stunden pro Woche Zeit mit unsinnigen Administrationsarbeiten bei Steam-Servern vergeuden möchte. Die Zeiten, in denen Computerspiele gekauft und dann in aller Seelenruhe gespielt wurden, scheinen wohl immer mehr der Vergangenheit anzugehören. Der Anwender hat nur jetzt die Gelegenheit, sich zu wehren. Jetzt! Nicht erst dann, wenn die Softwareindustrie sich mit ihren »Anti-Raubkopierer-Maßnahmen« durchgesetzt hat. Raubkopieren hat schlimme Folgen. Aber als ehrlicher Käufer von Software geht es mir auf die Nerven, dass ich ständig neue Einschränkungen hinnehmen muss.

Marco Huppert

Heiko Klinge

Ich habe im letztem GameStar die Leser-Beschwerde über Heiko Klinges angebliches Dauergrinsen gelesen und bin gar nicht dieser Meinung. Es ist doch egal, ob er grinst oder nicht – er wirkt damit eher nett. Vor allem in Raumschiff GameStar ist das wichtig, denn ohne die Gags von ihm wäre eure Serie langweiliger. Das hat man auch wieder in der vorletzten Folge gesehen. Um die Witze mit dem Goldfisch und Goldhamster so gut rüberzubringen, muss man schon so sein (bin selber so, das können noch nicht mal die Lehrer verhindern). *Steffen Fitschen*

GameStar Wir haben diesen Brief unserem Heiko vorgelesen, und er hat – gegrint.

Raumschiff GameStar

Ich schaue mir jedes Mal die neue Folge von Raumschiff GameStar an. Es ist immer witzig, doch diese Folge ist mit Abstand die be-

Die Gewinner 02/2003, Seite 154

Peter Andre, Rheineck • Johannes Apfelböck, Pfaffenhofen • Martin Ascher, Wegscheid • Niclas Augustin, Pinneberg • Tobias Bauer, Schwabach • Sebastian Bauer, Blaubeuren 2 • Joachim Binning, Oedheim • Lutz Bittner, Saarbrücken • Thomas Blank, Lichtenfels • Michael Böhm, Breitenenthal • Jochen Brückner, Markt Nordheim • Harald Deerberg, Bremen • Malte Dobin, Neumünster • Christian Feldbusch, Lehrte • Fabian Forth, Neu-Isenburg • Fabian Friedebach, Heidelberg • Michael Fuchs, Aabenberg • Siegfried Geier, Ausserzell • Florian Hallmann, Flensburg • Felix Hammacher, Pirmasens • Jürgen Heberlein, Bad Brückenau • Michael Höning, Worms • Dominik Jonas, Seeheim-Jugenheim • Josef Kellner, Mühldorf • Josef Kuhlmann, Lindern • Robert Langfeld, Berlin • Michael Lauff, Pullach • Lars Lichtenfeldt, Timmendorfer Strand • Marc-Andre Mayer, Hüfingen • Angelika Müller, Neukirchen • Matthias Neumann, Alzenau • Jörg Neumann, Markusdorf • Thorge Nienass, Kiel • Simon Nolte, Minden • Philipp Pietsch, Bergisch Gladbach • Andreas Ritter, Waldbronn 1 • Alexander Roth, Tom Sauer, Hamm • Alexander Schimming, Kirchheim/Teck • Florian Schleveth, Aura/Saale • Markus Schneider, Fürstzell • Oliver Steffan, Berlin • Karsten Watzka, Borken • Martin Wigan, Schiltach *Wir gratulieren!*



Raumschiff GameStar: »Bitte, bitte, bitte: Bringt keine derartigen Folgen mehr – ich halte mir immer noch den Bauch vor Lachen.«

ste. Schon lange habe ich bei so einem Film nicht mehr derart gelacht. Gratulation!

Martin Anders

Bitte, bitte, bitte: Bringt keine derartigen Folgen mehr von Raumschiff GameStar. Ich liege jetzt noch auf dem Boden und halte mir den Bauch vor Lachen. Mal ganz ernsthaft: Ganz große Klasse, was euer Team da abgeliefert hat. Jetzt fordere ich aber definitiv, dass ihr einen Kinofilm dreht!

Hartmut Clemens

Glatte Oberfläche

Im letzten GameStar hattet ihr einen Brief, in dem jemand schrieb, dass er sein Mousepad mit Sonnencreme einreibt, damit die Maus besser gleitet. Ich hätte da vielleicht einen etwas besseren Vorschlag: Man geht in einen Baumarkt, kauft sich eine Dose Silikon-Spray und reibt davon ein bisschen auf das Pad. Vorteile: keine fettigen Finger, das Ganze ist auch für Kugelmäuse (nicht nur für optische) geeignet, es reinigt die Oberfläche sehr gründlich und hält ziemlich lange – für mich die perfekte Lösung.

Marc Freudenberg

GameStar Vielen Dank für den Tipp. Allerdings kommt er eigentlich zu spät. Die allermeisten Mousepads in der Redaktion trafen von der Gleitverbesserung immer noch wie frisch geölte Mallorca-Urlauber.

GameStar hakt nach: Asheron's Call 2

Ich spiele seit Dezember 2002 Asheron's Call 2. Gestern habe ich mein Abo gekündigt, da ich im Moment keine Zeit habe, intensiv zu spielen. Zufälligerweise hatte sich mein Abo genau gestern um einen Monat verlängert, so dass die 12,99 Euro für den Monat März abgebucht wurden. Direkt nach der Kündigung verfällt allerdings der (bezahlte!) Monat März, und ich kann nicht mehr spielen. Obwohl das Geld für eine Teilnahme bis zum 6. März 2003 von mir bezahlt wurde, habe ich keine Möglichkeit, einen Gegenwert (Spielzeit) dafür in Anspruch zu nehmen.

In meinen Augen ist dies nicht nur unverschämt, sondern vor allem auch rechtswidrig. Wobei ich natürlich wenig Lust verspüre, für 12,99 Euro einen Rechtsstreit zu beginnen. Für mich stellt sich der Fall so dar, dass Microsoft bewusst seine Kunden dazu bringen möchte, erst im letzten Augenblick zu kündigen, und so provoziert, dass die Kündigung insgesamt vergessen wird. *Niklas Franke*

GameStar Wir haben den Fall der Firma Microsoft vorgelegt. Hier die Antwort von Pamela Liebhardt, Produktmanagerin PC Games:

»Im Moment kann eine Abrechnung der Online-Gebühren nur per Kreditkarte stattfinden. Microsoft Deutschland arbeitet an einer Vereinfachung der Abrechnungsmodalitäten für Asheron's Call 2 – Fallen Kings. Dem GameStar-Leser haben wir bei seinem Problem auf dem kurzen Dienstweg geholfen.«

GameStar Schade: Auf den eigentlichen Punkt, nämlich das sofortige Verfallen eines bezahlten Monats, geht die Firma nicht ein – schließlich kann kaum jedem vergleichbaren Fall auf dem »kurzen Dienstweg« geholfen werden!