

Mit familiären Grüßen

Leserbriefe

Glückwünsche aus Lost Heaven: Mafia begeistert mit seinem Mix aus Ballern und Verfolgungsjagden nicht nur die Redaktion, sondern auch die Leser von GameStar.

Mafia

Nachdem ich den Bericht zu Mafia gelesen hatte, wusste ich: Das wird mein persönliches Lieblingsspiel 2002! Ich muss das GameStar-Team für diesen spannenden und ausführlichen Spitzenartikel wirklich loben. Auch die Bilder sind genau wie das Spiel, sehr spektakulär und gut in den Artikel eingebunden. Ich finde, es ist einer der besten und ausführlichsten, den ihr bis jetzt geschrieben habt. Macht weiter so!

Steffen Thurow

Es ist wirklich komisch, dass ihr Mafia »nur« eine Wertung von 91 Prozent gegeben habt. Verglichen mit GTA 3 ist es klar besser, hat aber trotzdem nur ein Prozent mehr bekommen. Dabei ist die Story viel spannender, die Grafik einfach nur traumhaft. Auch kleine, aber schöne Details wie das Auftanken seines Autos oder dass man aus der Stadt aufs Land fahren kann, spielen eine Rolle. Meiner Meinung nach hätte Mafia mindestens 93 Prozent verdient.

Giulio Trevisan

Den Test zu Mafia habe ich mir jetzt wahrscheinlich schon 100-mal durchgelesen,

und ich muss sagen, dass der euch durch und durch gelungen ist. Nur eines verstehe ich nicht: Wie kann ein Spiel ohne Multiplayer-Modus eine so hohe Wertung bekommen? Ich finde, das sollte stärker berücksichtigt werden.

Niklas Wagener

GameStar Mit einem wirklich guten Mehrspieler-Modus hätte Mafia sicher noch ein oder zwei Prozent mehr bekommen. Allerdings ist es uns wesentlich lieber, wenn die Entwickler sich auf eine tolle Solo-Kampagne konzentrieren, als nur für die Packungsrückseite halbgeare Multiplayer-Möglichkeiten zu programmieren.

Ich möchte Mafia für einen weiteren GameStar-Award nominieren, und zwar für die besten In-Game-Zwischensequenzen. Dass man mit teuren Hochleistungsrechnern gute Videos wie etwa die in WarCraft 3 produzieren kann, ist ja schon länger bekannt. Aber in Mafia wirkt die Spielgrafik erstmals so überzeugend, dass man Charaktere und keine Polygonhaufen vor sich sieht. Don Salieri scheint wirklich wütend, wenn er drohend seine Zigarre schwenkt,

und die Szene in Sarahs Wohnung dürfte wohl in die Computergeschichte eingehen.

Marius Goppelt

Mit eurem Mafia-Artikel bin ich nicht ganz zufrieden. Meiner Meinung nach hättet ihr viel mehr auf die Gefahren eingehen sollen. Allen voran das äußerst hohe Suchtpotenzial dieses fantastischen Programms, das häufig zur Isolation und zum Ausschluss aus dem Freundeskreis führt. Mafia ist meiner Meinung nach einfach Klasse, kaum etwas bringt mich noch von meinem PC weg!

Daniel Schmitt

5 Jahre GameStar

Dass die Zeit so schnell vergehen würde, hätte ich nie gedacht. Als wäre es gestern gewesen, dass ich 1997 mit meinem Kumpel in der Freistunde in einem Kiosk stöbern ging und euer »neues Mag« fand. Erst der Preis, dann die Vollversion Theme Park und

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 »TECH-telmechtel« 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

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



Mafia: »Den Test zu Mafia habe ich mir jetzt wahrscheinlich schon 100-mal durchgelesen, und ich muss sagen, dass euch der durch und durch gelungen ist. Nur: Warum die hohe Wertung ohne Multiplayer-Modus?«

schließlich die bekannten Redakteure haben mich dann zu meinem ersten Abo überhaupt überredet. Also, bis zum zehnjährigen Jubiläum! *Danish Puthan Valiyandi*

Ich lüge nicht, wenn ich sage, ich sei einer eurer treuesten Leser. Denn ich habe jede Ausgabe seit der 10/97 gekauft und besitze sie alle noch! Und dafür, dass ich damals erst 10 Jahre alt war, sind sie immer noch in einem guten Zustand. Wenn ich mir die alten Hefte heute durchschaue, sehe ich, wie viele Verbesserungen es gegenüber damals gibt, und bin immer noch von eurer Zeitschrift begeistert. *Stefan Wallau*

Alles, alles Gute und Gratulation zu eurem fünfjährigen Hefijubiläum! Ich bin seit der ersten Ausgabe dabei und liebe es, in GameStar zu versinken. Mir gefällt eure Art zu schreiben, eure Fachkompetenz und euer Team. Zu meinen schönsten Erinnerungen in den fünf Jahren zähle ich die Tests zu der C&C-Reihe, und zu meinen absoluten Lieblingstests den zu Age of Empires 1, vor allem das Video mit Jörg Langer. Und auch das zu Teil 2, wo Heinrich Lenhardt von Jörg auseinander genommen wurde. Macht weiter so! *Armin Schuler*

GameStar Vielen Dank für die Glückwünsche – auch für die vielen Gratulations-Zuschriften, die hier keinen Platz gefunden haben! Und keine Sorge: Wir werden uns bestimmt nicht auf den Lorbeeren ausruhen, sondern auch weiterhin den bestmöglichen GameStar für Sie machen – siehe die Neuerungen dieser Ausgabe.

C&C Generals

Die Titelstory über C&C Generals hat meine höchsten Erwartungen übertroffen. Ich frage mich schon seit einer ganzen Weile, wie EA Pacifics' neueste Kreation ausfallen

wird. Euere Titelstory beweist, dass diese Entwickler ihr Handwerk verstehen. Ich bin nach dieser Ausgabe sehr optimistisch, dass ich meine C&C-Liste bald um ein echtes 1a-Programm erweitern kann.

Michael D. Bergmann

Tolle Titelstory – und das in der gleichen Ausgabe, in der ihr die Fehlwertung zu Command & Conquer 3 einräumt. Auf Generals bin ich wirklich gespannt, die Grafik in den Videos und auf den Screenshots wirkt jedenfalls genial. Hoffentlich kommt das Spiel raus, bevor der Zahn der Zeit an der 3D-Engine knabbert. *Christian Aichele*

GameStar Wir rechnen damit, dass C&C Generals Anfang 2003 erscheint – die vorgeführten Versionen sahen schon recht fortgeschritten aus. Und bis dahin muss die Bombastgrafik keinen Verfall fürchten.

Kolumne: Foul im Internet

Als langjähriger Fan der NHL-Serie bin ich von EA Sports' Vorgehen mehr als enttäuscht. Die Tatsache, dass es bei NHL 2003 nicht mehr möglich ist, kostenlos an einer Online-Liga ohne Gebühren teilzunehmen, bedeutet einen Schlag ins Gesicht aller Spieler. Ich bin jedenfalls nicht bereit, jedes Jahr 45 Euro für eine nur leicht verbesserte Version auszugeben, und dann noch rund 6 Euro pro Monat an Server-Gebühren abzurufen. Damit kostet mich der NHL-Online-Spass gut 120 Euro im Jahr – ohne Providergebühren. Das ist entschieden zu viel! *Markus Grunow*

Es ist wirklich eine Frechheit, was Electronic Arts da vorhat. Nicht genug, dass man jedes Jahr für Minimalverbesserungen den vollen Kaufpreis zahlen muss. Jetzt hat sogar noch das Spielen im Internet einen Preis, der fast



C&C Generals: »Darauf bin ich wirklich gespannt, die Grafik in den Videos und auf den Screenshots wirkt jedenfalls genial.«

an den von Online-Rollenspielen herankommt. Wie soll das weitergehen? Am Ende zahlt man wahrscheinlich für jede Mannschaft, mit der man bei Fifa spielen will, ein paar Dollar zusätzlich. Das ist nichts als Abzocke höchsten Grades! *Jonas Noé*

Kolumne: Dann macht mal

Ich bin einverstanden mit eurer Auffassung, dass die Firmen durch mitgelieferte Editoren und Tools oft nur Zeit und Geld sparen wollen, statt etwa selbst Multiplayer-Maps zu produzieren. Aber ich muss häufig feststellen, dass die Mods von Fans besser sind als das, was professionelle Programmierer zustande bringen. Es gibt etwa für Homeworld eine Mod namens Babylon 5, bei der ich dachte: Wow, ist das vielleicht ein neues Spiel? Ich finde die Editoren klasse! *Lars Gevatter*

GameStar Mod-Entwickler haben gegenüber professionellen Programmierern durchaus auch einige Vorteile: beliebig viel Zeit und meist eine fertige 3D-Engine. Außerdem brauchen sie oft »nur« die Erwartungen einer überschaubaren Fan-Gemeinde erfüllen, statt es jedermann recht machen zu müssen.



Die PC-WELT 11/2002 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!
Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren-News • Free- & Shareware • Thema des Monats
Titel: Upgrade kinderleicht • Service Packs & Online-Update
Hardware: Licht an - So wird Ihr PC unverwechselbar • Test des Monats: CD-Brenner • Die PC-WELT-Top 200
Software/Online: Passwort-Knacker • Duell: Firewalls • Im Test: Aktuelle Programme • 0190-Dialer: So schützen Sie sich

Die PC-WELT im Dezember mit CD – ab 02.11. am Kiosk
CD-Brennprogramme im Test • So beseitigen Sie Surfspuren
• Test des Monats: Tintenstrahler • Die PC-WELT-Top 200



Battlefield 1942: »Bitte: Testet auch Multiplayer-Spiel auch im Internet.«

Test Battlefield 1942

Soeben habe ich mir den Test zu Battlefield 1942 durchgelesen. Dabei bestätigt ihr freundlicherweise schriftlich meine Befürchtung, dass ihr Multiplayer-Tests im LAN durchführt. Dagegen wäre grundsätzlich nichts einzuwenden, jedoch ist das eben nur die halbe Wahrheit. Ich wage jetzt die Behauptung, dass 90 bis 95 Prozent aller Multiplayer-Partien im Internet stattfinden. Daher meine Bitte: Testet auch im Internet. Das hätte den Vorteil, dass ihr einen wesentlichen Kritikpunkt an einigen Spielen aufdecken würdet: den Netcode.

Remo Stechert

GameStar Normalerweise testen wir selbstverständlich, wie ein Online-Titel mit dem Internet klarkommt. Bei Battlefield 1942 hatten wir zunächst nur die Möglichkeit zum Test in unserem lokalen Netzwerk – es gab (vor Release) schlicht zu wenig Spieler im Internet. Den Online-Härtetest zu Battlefield 1942 liefern wir in dieser Ausgabe nach.

StarCraft

Liebe StarCraft-Community, lasst StarCraft nicht aus den Lesercharts verschwinden! Mit Entsetzen habe ich das Abrutschen auf Rang 18 zur Kenntnis genommen. Es kann doch nicht sein, dass ein so geniales Spiel nur wegen WarCraft 3 innerhalb kürzester Zeit aus den Charts verschwindet. Besinnt euch, welches Spiel ihr vier Jahre lang gespielt habt, und überlegt, ob ihr WarCraft 3 auch nur annähernd einen ähnlichen Zeitraum über spielen werdet! *Achim Spengler*

GameStar Nichts gegen StarCraft, aber wir können schon verstehen, dass auch hartgesottene Fans nach vier Jahren ganz gerne mal was Neues auf dem Monitor haben.

Tomb Raider

Ich komme gerade aus den Ferien in Santorini, Griechenland, zurück. Ihr schreibt in GameStar 10/2002, dass die Dreharbeiten zu Tomb Raider 2 in London beginnen. In Wirklichkeit aber drehen die Filmleute seit Mitte August im Meer vor Santorini, wo sie zuvor versenkte Plastik-Amphoren und Statuen bergen. Und im übrigen den Schiffsverkehr rund um das Südende der Insel beeinträchtigen. *Thomas Jordi*

GameStar Vielen Dank, Agent T. Tja, GameStar-Leser sind eben überall unterwegs, um für uns die Wahrheit herauszufinden. Übrigens warten wir auf den Bericht von Spion S., der Details auf einem Todesstern auspähen soll. Bitte umgehend melden!

Die Gewinner 9/2002

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 9/2002, S. 162:

- Rüdiger Bartsch, Aachen • Thomas Bechert, Winsen • Christian Becker, Essen • Joachim Binnig, Oedheim • Mike Blinzinger, Pfeldelbach • Marcus Braun, Sprockhövel • Christoph Buckler, Soest • Ferdinand Burkert, Bayreuth • Christian Delfs, Nortorf • Matthias Diederich, Aumühle • Andreas Ebermann, Itzehoe • Patrick Eckert, Weissach • Simon Engelsberger, Wiesloch • Florian Fischer, Feldkirchen • Andreas Fischer, Innsbruck • Philip Fortströer, Paderborn • Ulrich Fuhrmann, Offenbach • Siegfried Geier, Ausserzell • Christoph Genreith, Niederzier • Tobias Gronemann, Uelzen • Claudia Häuser, Dortmund • Stefan Hohenleiter, Neu-Ulm • Andreas Holtz, Rostock • Benedict Hoor, Dormagen • Gunnar Jansen, Troisdorf • Kristian Jarnig, Rheinfelden • Ulrich Jürgensen, Beelitz • Frank Kayan, VS-Villingen • André Keidel, Sulzheim • Sören Kelling, Bergisch-Gladbach • Jan Kepper, Warmsen • Michael Koch, Mistelbach • Boris-Nikolai Konrad, Hattingen • Heiko Lauerermann, Gechingen • Sebastian Lehninger, Berlin • Torsten Lepold, Wachtberg-Niederbachern • Moritz Linke, Krefeld • Jonas Löb, Braunschweig • Andreas Luft, Voerde • Thomas Luz, Nagold • Reinfried Mack, Bischofsheim • Andreas Malterer, Waldmünchen • Roland Martin, Dillingen • Edgar Mayr, München • Michael Meissner, Stuttgart • Christoph Merdes, Backnang • Anton Milberger, Ingolstadt • Jan Möller, Halver • Christian Müller, Gröningen • Axel Müller, Laubach • Uwe Münch, Wuppertal • Dieter Nehlsen, Flensburg • Andreas Niebauer, Nürnberg • Martin Oldenburg, Rotenburg • Max Olschewski, Dägeling • Jürgen Otto, Veitshöchheim • Michael Papanastassion, Frankfurt • Daniel Paquet, Rust • Marc Patzwald, Wesel • Fabian Pauli, Verl • Robert Pittlik, Staßfurt • Jan Pohlmann, Frankenberg • Rudolf Quack, Hamm • Matthias Rebban, Weismain • Bernd Reher, Oranienburg • Stefan Richter, Kleinwallstadt • Christian Römer, Münster • Jörg Rottmann, Essen • Marius Runkel, Düsseldorf • Sebastian Rusch, Bottrop • Günter Salzwedel, Berlin • Michael Schaffler, Ruhpolding • Michael Schaffrin, Bielefeld • Martin Schenkel, Jettingen-Scheppach • Fabian Schmidt-Prange, Kirchheim/Teck • Martin Schmittbetz, Pulheim • Thomas Schnabl, Delmenhorst • Martin Schneider, Garmisch-Partenkirchen • Daniel Schneider, Weil der Stadt • Peter Schüler, Schöningen • Andreas Schüler, Mülheim • Stefan Schulze, Oschersleben • Stefan Schwarten, Kiel • Dominik Schwarz, Lauterbach • Siegfried Selensky, Offenburg • Gerrit Senger, Berlin • Joachim Sutter, Dannstadt • Wilhelm Tesch, Brunsbüttel • Daniel Trimborn, Troisdorf-Bergheim • Otto Utz, Konstanz • Michael Voß, Schwerin • Achim Wagner, Neunkirchen • Martin Waryniak, Pfingstal • Daniel Wichmann, Vechta • Ralf Wiegmann, Lübbecke • Sascha Ziehn, Viernheim • Julian Zimbelmann, Wolfsburg • Uwe Zimmermann, Kulmbach

Wir gratulieren!

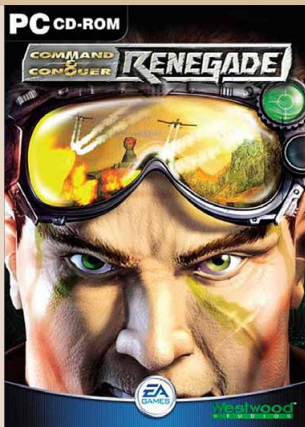
Hightech-Schnäppchen

Was lese ich da in den Leserbriefen? Ihr könnt einen Fusionsantrieb für schlappe 4,48 Milliarden Euro liefern? Den nehme ich, und alle Rechte und Patente auch! Die Nutzungsmöglichkeiten sind enorm. Nicht nur in der Raumfahrt – auch das Ende aller Energiesorgen sowie sonstige neue wissenschaftliche Anwendungen. Und ich werde damit reich, reich, reich! Was sind da schon ein paar Milliarden Startkapital? Peanuts! *Peter Peiffer*

GameStar Kein Problem. Sobald unsere Buchhaltung den Geldeingang feststellt, schicken wir Ihnen den Fusionsantrieb. Die Transportkosten in Höhe von 3,53 Euro überweisen Sie bitte ebenfalls.

GameStar hakt nach

Renegade ist ein Spiel mit einem tollen Multiplayer-Modus, die Begeisterung war anfangs sehr groß, und Electronic Arts lieferte bis zum Release auch eine sehr gute Figur ab. Doch dann begann das Elendspiel! Der Hersteller ist anscheinend eher an Generals und Twilight interessiert, als an einem potenziellen Multiplayer-Hit. Seit dem Release wurde lediglich ein Patch geliefert, mit dem man Hubschrauber fliegen kann. Jetzt ist das Spiel ein halbes Jahr draußen und so gut wie tot! Der Entwickler liefert keine Patches, keine neuen Maps und nicht mal eine Linux-Server-Version, die ganz besonders dringend benötigt wird. Das alles führte dazu, dass die Zahl der gleichzeitig aktiven Renegade-Spieler im Internet nicht mal die 100 überschreitet, die der aktiven Renegade-Clans höchstens 25 beträgt und immer mehr Spieler sich einem anderen Programm zuwenden. Die Entwickler haben zwar noch die bisher entwickelten Codes und Texturen von Renegade 2 online gestellt – schön nach dem Motto »Kümmert euch doch selbst darum!«. Das Problem ist nur, dass selbst das Kartenbasteln eine Hürde dartsellt. Die deutsche Renegade-Szene ist inzwischen so gut wie tot. Schade, aber EA hat es versaut. *Bob Massarczyk*



GameStar Wir haben den Brief Hersteller Electronic Arts vorgelegt. Leider hat es der Pressesprecher Raoul Birkhold trotz mehrmaligen Nachhakens nicht geschafft, uns darauf eine Antwort zu liefern. Wir finden es extrem ärgerlich, dass sich die Firma nicht richtig um diesen Multiplayer-Shooter kümmert. Auch, weil wir Command & Conquer: Renegade mit seinem extrem spannenden Multiplayer-Modus durchaus das Potenzial zugehört haben, sich langfristig im Internet zu etablieren.