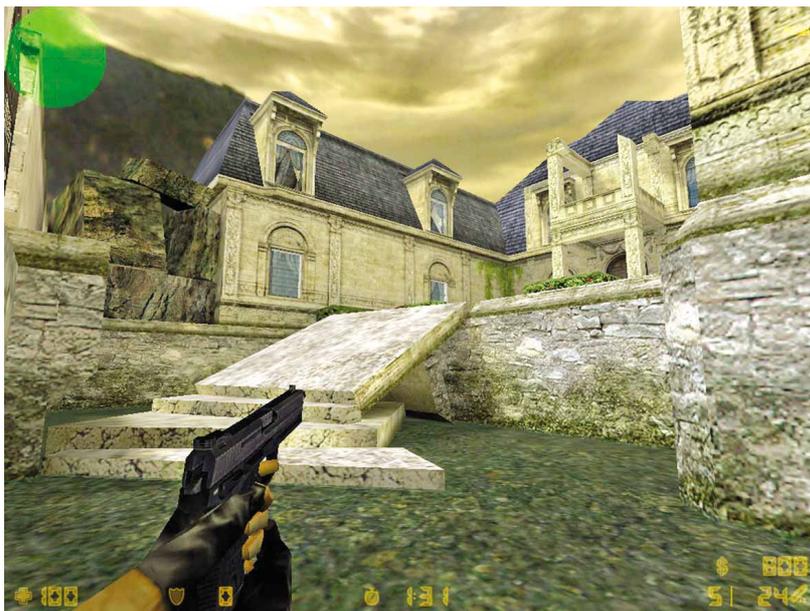


# Leserbriefe

Neben dem traurigen Thema Erfurt geht es diesmal vor allem um Duneon Siege, GTA 3 und unsere neue Doppel-DVD. Weiterer Punkt ist das Leveldesign von Jedi Knight 2.



Counterstrike:  
»Alles auf die  
Spiele abzuwälzen  
ist keine Lösung.«

## Erfurt und die Folgen

Ich bin erschüttert durch das, was da in Erfurt passiert ist. Mein vollstes Mitgefühl gilt den Schülern, Lehrern und ihren Angehörigen. Ich denke zwar nicht, dass Computerspiele daran »schuld« sind, aber bei einem so schlimmen Fall müssen alle möglichen Ursachen untersucht werden. Nur von den Massenmedien würde ich mir mehr Fairness und Objektivität wünschen.

Marco Schulze

Jetzt allein alles auf die »brutalen« Computerspiele abzuwälzen ist ja wohl keine Lösung. Vielmehr muss darauf geachtet werden, dass Jugendliche nicht erst in den Besitz scharfer Waffen kommen. Am wichtigsten ist die Rolle der Eltern. Die sollten mit ihren Kindern über alles reden, statt Dinge zu verbieten, die ihnen vielleicht nicht passen.

Holger Usinger

Nach den Thesen unserer Politiker müsste doch jeden Tag eine solche Tragödie wie in Erfurt passieren, schließlich spielen Millionen. Das Problem ist, dass es sich bei unseren »Volksvertretern« ausnahmslos um Über-50-Jährige handelt, die ohne

PC aufgewachsen sind und ihn nicht bedienen können.

Stefan Dunkel

Statt zu fragen, warum ein Jugendlicher nicht mal einen Hauptschulabschluss bekommt, wenn er durch die letzte Abiturprüfung fällt, sind für die Politiker wieder die Spiele schuld. Ich bin es einfach leid, dauernd mit meinem Hobby in die Gewalt-Ecke gestellt zu werden. Ich werde dieses Jahr nicht wählen gehen.

Sebastian Felzmann

Ich bin Vater einer 15-jährigen Tochter und eines 8-jährigen Sohnes. Jugendschutz beginnt zu Hause. Wenn Eltern im Computer einen Ersatz für Kommunikation mit den Kindern sehen, ist der schärfste Jugendschutz nutzlos. Man sollte die Kirche im Dorf lassen und nicht alles auf die PC-Spiele schieben.

Martin Hackl

Das schreckliche Ereignis von Erfurt wird als Anlass genommen, um die Gemeinde der Computerspieler als Gruppe potenzieller Amokläufer zu denunzieren. Die Vorwürfe sind die üblichen: Spielen führe zu Vereinsamung, Gewaltbereitschaft und sozialer Ausgrenzung. Dabei gilt gerade für

das oft genannte Counterstrike das Gegenteil: Online und auf LANs gibt es ein tolles »Wir-Gefühl«.

Andre Schweigert

## GTA 3

Euer Bericht und das Video waren echt super. Jetzt steht für mich fest, dass das Spiel in mein Laufwerk gehört.

Jan-Peter Leugers

Ich kann es seit eurem Bericht kaum noch erwarten, mit geklauten Autos durch die Straßen zu brettern. Eine Frage: Wird es zu GTA 3 eine entschärfte deutsche Version geben?

Dennis Theis

**GameStar** Die europäische Fassung wird dezent angepasst; die Missionen und der Spielverlauf bleiben unverändert.

## Duneon Siege

Sie befinden sich im Unrecht: Das Spiel Duneon Siege ist nicht enttäuschend. Es

## So erreichen Sie uns:

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

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

E-mail: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Webseite: [www.gamestar.de](http://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](mailto:tech@gamestar.de)

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an: [cd@gamestar.de](mailto:cd@gamestar.de)

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

Computerservice Jost  
Postfach 14 02 20  
80452 München

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

ist nämlich kein Spiel, sondern ein mäßig interaktives Filmchen, gedreht an diversen reizvollen Locations. Aber das lässt sich

Dungeon Siege verdient eine viel niedrigere Wertung als Diablo 2 – vor allem stört mich, dass ich bei den Kämpfen eigentlich nur zuschauen kann. Das Skill-system bei Diablo 2 hat mir viel mehr Spaß bereitet, weil man da wenigstens mal ein bisschen überlegen muss.

*Vova Guechkenbein*

Dungeon Siege nur 84 Prozent? Das Spiel ist meiner Meinung nach sehr gut und hätte mehr verdient. Kann es sein, dass ihr in letzter Zeit mit Wertungen knausert?

*Jan Hergenröther*

Wie konnte dieser müde Diablo-Abklatsch überhaupt eine Wertung jenseits der 60-Prozent-Marke bekommen? Unter dem Strich ist das Spiel für mich ein erweiterter Moorhuhn-Titel mit Item-Management.

*Sascha Koebner*

Ganz ehrlich, was ist denn an Diablo 2 besser als an Dungeon Siege? Ich war leidenschaftlicher Diablo-Zocker und habe mir DS zugelegt. Das ist mindestens 95 Prozent oder mehr wert.

*Sascha Sommerschuh*

Ihr habt Dungeon Siege mehr als nur unterbewertet. Bei Dungeon Siege sind die Gegner viel klüger als bei Diablo 2 und haben mehr »Features«. Und ja, Diablo 2 macht auch süchtig, aber wenn man Diablo erst mal besiegt hat, vergeht das. Bei DS muss man richtig nachdenken und Taktiken entwickeln.

*Jonas Herbarth*

**GameStar** Sorry, aber wir können Ihrer Argumentation nicht folgen. Wenn es ein Spiel gibt, das zum Wiederspielen verführt, dann ist es Diablo 2. Dungeon Siege ist da viel oberflächlicher.

### Dungeon Siege: Demo auf DVD

Wieso war die Dungeon-Siege-Demo nur auf der DVD-Ausgabe – geht ihr davon aus, dass jeder das Geld für ein so Laufwerk hat? Früher war es doch auch nie ein Problem, Spitzentitel auf CD zu bringen.

*Kevin Eisler*

**GameStar** Die Demo zu Dungeon Siege erreichte uns nach dem Redaktionsschluss der CDs, der einen Tag vor dem der DVD liegt. Wir hatten leider keine Möglichkeit mehr, das Programm auch auf die CDs zu bekommen und liefern es diesmal nach.

### Doppel-DVD

Besonders gut an der letzten Ausgabe hat mir die Doppel-DVD gefallen. Eine Seite sah zwar zerkratzt aus, lief aber trotzdem. Es befinden sich auch keine doppelten Videos oder Patches darauf wie bei anderen Zeitschriften. Weiter so!

*Jan Steinweg*

Die neue Doppel-DVD ist einfach genial. Leider war eine Seite der Scheibe durch die Verpackung stark zerkratzt. Ich hatte zwar trotzdem kein Problem, aber einige Freunde konnte manche Videos nicht abspielen. Könntet ihr euch da was Neues überlegen?

*Tim Terhaag*

**GameStar** Nochmals Entschuldigung für die zerkratzen DVDs. Wir haben reagiert und bieten ab dieser Ausgabe statt der anfälligen DVD-10 eine DVD-9 an, bei der trotz rund 9 Gigabyte Fassungsvermögen nur eine Seite bespielt ist. Damit sollte das Problem gelöst sein.



ontroverse Lesermeinungen zu **Dungeon Siege**: wirklich »mehr als nur unterbewertet«?

mit gleichem Recht auch über die ARD-Serie »Klinik unter Palmen« sagen. Die Handlungsmöglichkeiten in DS beschränken sich auf das Verteilen von ein paar spannenden, kaum ausbalancierten Gegenständen, die Nutzung der Pausentaste, das Herumirren in dümmlichen Labyrinthen und den Wechsel zwischen zwei (!) aktiven Zaubersprüchen. Die größte intellektuelle Herausforderung ist es, Mana-Tränke den Magiern, Heil-Tränke eher den Kämpfern zuzuweisen.

*Dr. Roderich Billermann*

Die Wertung von 84 Prozent ist ein Witz! Das Punktesystem von Dungeon Siege ist viel besser, als ihr beschreibt. Ich würde 89 oder 90 Prozent gerecht finden.

*Marvin Langer*



Die PC-WELT 7/2002 mit CD/DVD – jetzt am Kiosk!

Aktuell: Die Zukunft von Windows & Co. • News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren-News • Free- und Shareware

Titel: Endlich 0190-sicher – Schutz vor Dialer-Abzocke

Hardware: Das wahre Brenntempo • Bios-Update • TFT-Displays im Testlabor • Im Testcenter: Die

## Debatte: »Glaubwürdige Levels«

In der letzten Ausgabe beschwerte sich unser Leser Timo Woitek über das unlogische Leveldesign in Jedi Knight 2. Zum dem Thema erreichten uns rund 100 Zuschriften, wobei knapp 60 Prozent Timo Recht gaben. Eine Auswahl:

**Ich muss Raven Software leider ein »Misstrauensvotum« in Sachen Leveldesign ausstellen: Die Gegner sind nur blöd in den Räumen aufgestellt und laufen wie bekloppt auf den Spieler zu. Die Räume bringen das StarWars-Flair nicht rüber, obwohl Grafik, Sound, Bedienung und Multiplayer okay sind.** *René Lissner*

**Die Levels in Jedi Knight 2 orientieren sich stark an den Innenräumen der Filme – und die sind ähnlich unsinnig. Immerhin steht der Thronsaal des Imperators über dem Reaktor des Todessterns! Und die Wolkenstadt Bespin besteht quasi aus Aufzügen. Die Designer haben nur die Kino-Vorlagen beachtet.** *Andreas Houben*

**Die Entwickler von Jedi Knight 2 machen nur, was alle Spieler wünschen: durch gute Rätsel die Spielzeit verlängern. Ich verstehe nicht, wie man sich darüber beschweren kann.** *Andreas Fischer*

**Was für eine teuflische Arbeit wäre es, wenn der imperiale Kommandant mal Besucher durch seine Basis führen wollte: Man müsste durch Kühlkammern kriechen, Vorsprünge erklettern und sich durch Mini-Öffnungen quetschen, um von Raum zu Raum zu kommen. Na ja, wenigstens bleiben die Sturmtruppen fit, da ihre Munition an Stellen gelagert ist, die nur durch Sprünge zu erreichen sind.** *Stephan Müller*

**Spiele sollen doch Spaß machen – und das ist bei Jedi Knight 2 der Fall. Warum muss ein Spiel, das in einer fiktiven Welt spielt, einen tristen »logischen« Levelaufbau haben?** *Michael Koch*

**Ich muss zugeben, dass das Leveldesign von Jedi Knight 2 wenig logisch ist. Auf der anderen Seite finde ich das aber auch nicht allzu wichtig, denn es ist mir während des Spielens gar nicht aufgefallen. Hauptsache, der Spielspaß kommt dabei nicht zu kurz.** *Michael Pfister*

**Warum wimmelt eine Müllverbrennungsanlage vor Sturmtruppen? Warum ist ein simpler Gang entlang einer Hauswand mit Scharfschützen gespickt? Ich finde den Levelaufbau mehr als fragwürdig – und habe mein Exemplar des Spiels sofort wieder verkauft.** *Philipp Draude*

**Räume ohne Türen, aber mit Gegnern drin, sind schon äußerst unrealistisch. Ein etwas sinnvollerer Levelaufbau hätte wohl auch manches schwierige Rätsel verständlicher gemacht. Dennoch kann ich solche Mängel bei einem so guten Spielprinzip durchaus verzeihen.** *Tobias Waibel*

**GameStar** In der Redaktion gibt es über das Thema keinen vollständigen Konsens. Wir werden es weiter so halten wie beim Test von Jedi Knight 2: im Text darauf hinweisen, aber nicht wegen »unlogischer Architektur« abwerten.

## Neuer Wertungskasten

**Der neue Wertungskasten ist hervorragend! Das ist bei weitem das durchdachteste Modell einer Datensammlung, das ich jemals in einer Spielezeitschrift gesehen habe.**

*Fabian Freitag*

**Jetzt ist euer Heft perfekt!** *Olli Krauß*

**Ich finde eure neuen Wertungskasten einfach klasse. Der Einsteiger-Profi-Index, die Spielzeiten, die Ausstattung und besonders Pro & Kontra sind super. Noch eine Frage: Woher kennt ihr das Cover und die Ausstattung? Die Spiele sind bei den Test doch meist noch gar nicht erschienen.** *Jan Schöller*

**GameStar** Erstmal Danke für das Lob. Das Cover der Packung steht meist schon Monate vorher fest, und die Ausstattung erfragen wir vom Hersteller, falls uns das originalverpackte Spiel noch nicht vorliegt.

**Spider-Man – The Movie** Actionspiel

Publisher: Activision, (01805) 225 155 Release (D): 31.5.2002  
Sprache: Englisch Preis: ca. 40 Euro  
Ausstattung: Minibox, 1 CD, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Einsteiger	Fortgeschrittene					Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: über 10 Stunden Multiplayer-Spaß: –

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG**

**Pro**

- prima Spinnen-Superfähigkeiten
- beeindruckende Außenlevels
- viele grab- und werfbare Objekte
- versteckte Extras und Nebenaufgaben
- exquisite Zwischensequenzen

**Kontra**

- Übersichtsprobleme durch lahme Kamera
- ziemlich kurz, ziemlich schwer
- speichern nur zwischen Missionen
- ohne Gamepad nicht vernünftig spielbar

**MULTIPLAYER**

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) am 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

**HARDWARE-KONFIGURATION**

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 800 MByte Installationsgröße 3D-Karte (T&L, 32 MB VRAM)	CPU mit 800 MHz & 128 MByte 800 MByte Installationsgröße Gamepad (10 Buttons) 3D-Karte (T&L, 64 MB VRAM)	CPU mit 1 GHz & 256 MByte 1,5 GByte Installationsgröße Gamepad (10 Buttons) 3D-Karte (T&L, 64 MB VRAM)

**ALTERNATIVEN**

Freedom Force (82%, GS 5/02) Spider-Man (76%, GS 11/01)  
Superheld selbst gebaut: flotte Echtzeit-Taktik mit witziger Heroen-Einsatztruppe. Das Vorgängerspiel hat ähnliche Steuerung, schlechtere Grafik und keine Film-Story.

**WERTUNG**

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieliefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Kurz(weit)ge Film-Verspielung für Action-Superhelden.

**78% PRÜFEPASS**

»Einfach klasse«: Der neue Wertungskasten.

## Hersteller-Support

**Immer wieder liest man über schlechten Support seitens der Hersteller. Kleiner Trick: Wenn man gut Englisch kann, sollte man sich per Mail direkt an die US-Hauptsitze der Firmen wenden statt an deren deutsche Niederlassung. Eidos USA antwortete nach drei Tagen auf meine Anfrage, Eidos Deutschland erst nach sechs Wochen (!), und dann nur sehr allgemein. Activision Amerika hat sogar noch am selben Tag zurückgemailt.** *Alexander Pat*

## Diablo 3

**Mich würde interessieren, ob Blizzard einen Nachfolger zu Diablo 2 plant. Wenn ja, würde mich ein Bericht dazu freuen.** *Stefan Bernau*

## Die Gewinner 5/2002

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 5/2002, S. 170:

Hermann Abt, Rosenheim • Benedikt Aussermaier, Salzburg  
Mathias Bechert, Feucht • Andreas Bee, Westendorf • Daniel Birgel, Schleiden • Karsten Biß, Friedberg • Felix Burger, Otisheim • Magnus Eickhoff, Petershagen • Markus Frei, Stockach • Kai Friedrich, Markgröningen • Markus Fröbel, Wartha • Christian Fuß, Bad Saarow • Stefan Grabmaier, Rott am Inn • Benjamin Hahn, Hohenfelde • Patrick Hartmann, Siegen • Felix Helfer, Karlsruhe • Tim Herdt, Heusenstamm • Daniel Hoffmann, Stuttgart • Jens Hoffmann, Arnbruck • Tobias Jackel, Fuldatal • Michael Kessler, Kerpen • Lukas Kubik, Bochum • Jonas Lehmann, Marfeld • Thomas Lilla, Neu-Ulm • Steffen Mallast, Hannover • Martin Mandel, Mannheim • Ole Oberländer, Norderstedt • Andreas Probst, Treuchtlingen-Wettelsheim • Philipp Rielh, Offenbach • Friedhelm Sammet, Herborn • Mario Schmidt, Linz • Thomas Schwab, Delmenhorst • Lars Selbig, Tespe • Ingo Steindl, Töging • Hans-Henning Studt, Kleve • Sören Thede, Bahrenhof • Johannes Vilsmeier, Geiselhöring • Eduard Walter, Ahrensburg • Frank Wannemacher, Berlin • Tobias Weber, Forbach • Björn Weigl, Blankenburg • Daniel Wichmann, Vechta • Andreas Wieland, Mainz • Stephan Wilke, Germering • Stefan Zauner, Passau • Sebastian Ziehe, Berlin *Wir gratulieren!*

**GameStar** Nix genaues weiß man nicht. Allerdings hat Blizzard drei Teams: eines für World of Warcraft, eines für Strategie (derzeit WarCraft 3), und das Diablo-Team, Blizzard North. Da die Jungs wohl nicht untätig herumsitzen, gehen wir davon aus, dass an Diablo 3 bereits gearbeitet wird. Mit einer offiziellen Ankündigung rechnen wir aber frühestens im kommenden Herbst.

## Unreal-Editor

**Ich finde es sehr gut, dass ihr ein Tutorial über den Unreal-Editor gemacht habt. Vorher habe ich keinen Raum zustande gebracht. Bitte bringt mehr solcher Anleitungen.**

*Toni Grafe*

**GameStar** Weitere Tutorials sind fest in Planung, etwa zu Worldcraft, Morrowind und Dungeon Siege.

**Der Artikel über den Unreal-Editor war einfach spitze. Aber wo bekomme ich das Programm her?** *David C. Gross*

**GameStar** Der UnrealEd gehört zum Lieferumfang von Unreal. Das Spiel ist mittlerweile sehr günstig erhältlich. Updates für den Editor sind kostenlos.

## PC-Prügelspiele

**Ich würde gern mal erfahren, warum seit Ewigkeiten keine Prügelspiele für den PC mehr erschienen sind. Virtua Fighter 2 machte doch damals Riesenfun.** *Martin Loß*

**GameStar** Das Genre ist auf dem PC erfolglos geblieben. Eine Erklärung könnte sein, dass Prügelspiele nur mit einem Pad vernünftig zu steuern sind. Und so was hat nicht jeder zu Hause. **GUN**