

Spieler-Post

Leserbriefe

Max Payne, Max Payne und nochmals Max Payne: Der Shooter von Remedy bewegt die Gemüter der GameStar-Leser.

Max Payne

Der Test zu Max Payne war ausgezeichnet; seitdem geht mir das Spiel nicht mehr aus dem Kopf. Eure Wertung war genau richtig – Max ist für mich der neue Genre-König.

Alexander Hilger

In der letzten Ausgabe habt ihr euch doch hoffentlich vertippt, denn Max Payne ist wohl kaum eine 88 wert. Gut, die Grafik ist ganz nett, aber auch ein bisschen eintönig. Ebenso die Levels. Aber total geschockt war ich von den hellseherischen Fähigkeiten der Gegner, die mich immer bemerkt haben, egal wo ich stand. Da sollte doch wohl schnell ein Patch her.

Dennis Gores

Mit Max Payne bin ich unzufrieden, was die Spielzeit betrifft. Ich war in weniger als sieben Stunden komplett durch. Wie kann es sein, dass das Programm von euch trotzdem noch 88 Prozent bekommt?

Denis Buschbaum

GameStar Max Payne ist eben ein kurzes, aber dafür sehr intensives Erlebnis. Zudem besteht dank der Mod-Unterstützung von Remedy eine gute Chance, dass das Spiel noch lange lebendig bleibt.

Max Payne ist seit Half-Life das erste revolutionäre 3D-Actionspiel. Nicht nur das Gameplay ist konkurrenzlos, sondern auch die Story und die Grafik. In meinen Augen ist es perfekt. Schmeißt die alte Bewertung weg und gebt 94 Prozent, das sind zwar immer noch sechs Prozent zu wenig, aber man kann ja nicht alles haben.

Johannes Thunert

Schock! Nur 88 Prozent für Max Payne. Das halte ich für viel zu wenig – was hätte es noch für coole Features haben müssen, um eine Wertung über 90 Prozent zu kriegen?

Jonas Zinn

GameStar Ganz einfach: mehr Spieldauer, bessere Gegner-KI und besseres Level-Design. Max Payne ist ein großartiges Spiel, lebt aber mehr von der Atmosphäre als von spielerischer Brillanz – abgesehen von der äußerst coolen Bullet-Time.

Die 88 Prozent sind gerechtfertigt, aber warum muss der geehrte Herr Steinlechner immer an der »tristen Kulisse« solcher Spiele herumäkeln? New York ist eben eine relativ fade und gleichmäßige Stadt – bunte Lichter würden der Stimmung nur schaden.

Andreas Pagnitz

GameStar Niemand verlangt, dass bunte Lampions die Straßen New Yorks säumen. Unsere Kritik richtet sich denn auch weniger gegen die Außen- als die Innengrafik: Ein bisschen mehr als die üblichen grauen Lagerhallen mit den braunen Pappkartons wäre da schon drin gewesen.

Lobenswerterweise habt ihr ja schon beim Test darauf hingewiesen, dass Max Payne nicht in Kinderhände gehört. Ich bin der gleichen Meinung. Die Atmosphäre regt (wie bei Kingpin) nicht gerade zu Spaß und guter Laune beim Spielen an. Zudem wird das Töten auf intensive Weise zelebriert: für mich ein Indizierungsgrund.

Marcus Oberreuther

Ich verstehe euch, ehrlich gesagt, nicht in Bezug auf Gewaltdarstellung. Ihr bewertet zwar Max Payne, nicht aber Programme wie

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 wenden Sie sich bitte an:
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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Max Payne:
»94 Prozent sind
noch sechs Pro-
zent zu wenig.«



Messiah, Kingpin oder Hitman. Wo liegt denn da für euch der Unterschied?

Hannes Halder

GameStar Die Gewalt in Max Payne ist trotz aller fliegenden Kugeln abstrakte Film-Optik à la Matrix. Es gibt keine Ekel-Schockeffekte wie in Kingpin oder Messiah. Auch erfordern die »Siegbedingungen« niemals Gewalt gegen Unschuldige oder Unbewaffnete wie in Hitman. Zudem ist all die wilde Schießerei in einer starken Story aufgehoben und nicht sinnlos aufgesetzt.

Cheaten im Internet

Die PC-Zeitschriften reden den Counterstrike-Neulingen Cheater-Paranoia ein! Es artet derart aus, dass auf Public-Servern ein Spieler, der drei Headshots in einer Runde macht, vom Admin gekickt wird. Neid und Missgunst gegenüber Höchstleistungen

sind derzeit absolut salonfähig. Warum? Weil Zeitschriften wie GameStar auf den Leserbriefseiten als Plattform frustrierter Ewig-Neulinge fungieren!

Moritz Bles

GameStar Wer auf öffentlichen Servern gut spielt, wird sehr schnell von schlechteren Kämpfern für einen Cheater gehalten. Es werden aber selbst Mitglieder großer Clans immer mal wieder als Cheater enttarnt, überall sind Wallhacks verfügbar, und immer wieder schießen bekannte Spieler auf LANs (also unter Aufsicht) plötzlich viel schlechter als im Internet. Da sind es wohl kaum die paar Leserbriefe in GameStar, die für schlechte Stimmung in der Szene sorgen.

Stronghold

Obwohl ich Echtzeit-Strategie liebe, hatte ich mich bisher nicht für Stronghold interessiert. Nach eurer Preview und vor allem

dem Video bin ich aber restlos überzeugt, dass das Spiel ein Knaller wird. Gerade im Vergleich zu Age of Mythology erscheint mir Stronghold um einiges besser.

Jakob Schlockermann

Nachdem ich die Preview zu Stronghold gelesen und die Screenshots in mich hineingesogen hatte, stand eins fest: Dieses Programm wird ein Top-Spiel. Ich werde es mir auf jeden Fall kaufen.

Alexander Schaeling

Videospiele in GameStar

Was haltet ihr davon, in Zukunft einen oder zwei Konsolentitel zu testen? In einer Rubrik für die Gran Turismos, Zeldas und Tekkens dieser Welt?

Markus Maier

GameStar Das würde das Konzept von GameStar verwässern – lieber geben wir einem PC-Spiel mehr Seiten. Konsolen behandeln wir ausführlich in Sonderheften.

Fifa auf LAN-Partys

Also, ich finde es eine absolute Frechheit, dass EA (oder die Fifa) verbieten, Fifa 2001 auf LAN-Partys zu spielen. Was passiert, wenn dieses Beispiel auch noch Schule macht? Schließlich hat man das Spiel ehrlich erworben, muss aber erst bei Electronic Arts fragen, ob man es auch auf LANs spielen darf? Absurd!

Christian Trieb

GameStar Wir halten das Verhalten von EA für rechtlich fragwürdig. Der Fairness halber hier das offizielle Statement von Oliver Kaltner, Marketing Director: »Wir prüfen zurzeit bei der neu-organisierten Fifa, ob der Einsatz unserer Fifa-Software im Rahmen von offiziellen und mit einem geschäftlichen Hintergrund organisierten LAN-Events oder sonstiger öffentlicher Veranstaltungen unserem Lizenzvertrag entspre-

Stronghold:
»Dieses Spiel werde ich mir auf jedem Fall kaufen.«



9/2001 Ab sofort: Kopierschutz für Musik-CDs – nervig und nutzlos...

PC-WELT

Vollversion auf CD

Paint Shop Pro 5.03
mit Original-Handbüchern

CD-Special

Brenn-Software
Clone-CD, Nero, Feurio, Clony XL, Blindwrite Suite

Brennen Sie doch, was Sie wollen!

Tipps: Musik, Software, Filme, CD-ROMs, DVDs ...

Tests: 42 neue Brenner ...

Was leistet Ihr PC wirklich?
Testen Sie Ihren PC • Prüf-Software auf CD ...

Windows 95/98/ME ist tot
Das kommt: Windows XP im Beta-Test ...

Die PC-WELT 10/2001 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!

Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren, Updates & Treiber • Free- und Shareware

Titel: Alles Gratis: Neue Top-Utilities im Test und auf CD • Windows XP - Nicht für jeden geeignet! • Problemlos CDs brennen

Hardware: Ratgeber Digitalkameras • Die PC-WELT-Top-150

Software: Alles über Partitionen • So erstellen Sie Partitionen mit Partition Magic • Neu: JPEG 2000 • PDF-Format gratis

Die PC-WELT im November mit CD – ab 08.10. am Kiosk

Clever suchen im Internet • Was bringt Tuning per Software • Ihr eigenes Mini-Netzwerk • Die optimale Grafikleistung

chend ist. Zu dieser juristischen Überprüfung sind wir aufgrund der Lizenzvereinbarung mit der Fifa verpflichtet. Bei Nicht-Einhaltung drohen EA eventuell Vertragsstrafen oder sogar der Verlust der Lizenz.«

Doom 3

In der Ausgabe 9/01 des GameStar spürte ich eine dunkle Präsenz. Ich blätterte bis zur Seite 159, und da war sie, die Quelle des Übels. Ein Bild von Doom, auf dem sogar ein Endgegner zu sehen ist. Schweißgebadet wendete ich mich ab. Nur mit schweren Beruhigungsmitteln bin ich überhaupt wieder in der Lage, das Krankenhaus zu verlassen. *Christian Nissle*

Profispieler

Frage: Warum nehmt ihr in der Rubrik »Jobs in der Spielebranche« nicht auch den Profispieler dazu? Damit kann man doch heutzutage relativ viel Geld verdienen, wenn man gut ist. *Max Guter*

GameStar Außerhalb von Süd-Korea oder den USA gibt es niemanden, der von E-Sport leben könnte. Sobald sich das ändert, nehmen wir uns des Themas intensiv an.

Diablo-2-Charaktere

Wie bitte? Eure Diablo-2-Charaktere von der CD der 9/01 sind doch gecheatet. Habt ihr das nötig – und die Chars sind noch nicht mal gut geskilt. *Jan Siebel*

Als ich gesehen habe, dass ihr »erfahrenen Profi-Zocker« eure Diablo-2-Charaktere zur Verfügung stellt, konnte ich es kaum erwarten, sie auszuprobieren. Jetzt habe ich Lachanfalle. Jungs, übt fleißig weiter, dann seid ihr vielleicht bald keine Newbies mehr. Was ihr da fabriziert habt, ist der reinste Horror. *Sascha Warnecke*

GameStar Schön, dass Ihnen die Charaktere viel Spaß gemacht haben. Allerdings sind es nicht – wie auch deutlich dabei stand – Charaktere der Redakteure, sondern Einsendungen unserer Leser.

GameStar-Cover

Die Waffe, die man auf eurem Cover (Heft 9/01) sieht, ist eindeutig eine Schreckschusspistole, eine Reck Miami Mod 92. Den armen Max damit auf die Jagd zu schicken ist schon schlimm genug. Aber ihn auch noch eine Kugel abfeuern zu lassen (wie zu sehen ist), grenzt direkt an Mord: Schreckschusswaffen sind, wie jeder weiß, mit Sollbruchstellen versehen. Und dass die Kugel Drall hat, also aus einem echten Lauf kommt, dürfte die Herren von Beschussamt auch nicht freuen... *Mathias Kordisch*

GameStar Ist uns gar nicht aufgefallen – da haben die Grafiker von Remedy, von denen das Bildmaterial stammt, es sich wohl etwas einfach gemacht. Naja, vermutlich hatten sie gerade keine Ingram im Haus...

3D-Effekte

Großes Lob für euren Artikel über 3D-Effekte. Dank der ausführlichen und verständlichen Erklärung weiß ich endlich, was die ganzen Begriffe im Grafik-Menü eines Spiels zu bedeuten haben. Da ich vermutlich nicht der Einzige bin, der dieser Meinung ist, würde ich mir weitere Artikel wünschen, die in diese Richtung gehen. *Thomas Müller*

Addon zu Grand Prix 3

Das ist ja wohl ein starkes Stück von Microprose. Da freut man sich monatelang auf ein Addon zu Grand Prix 3, und dann erscheint nur so eine halbherzige Erweiterung. Wer Internet hat, braucht das Ding gar nicht, denn mit dem GPX-Patch bekommt man praktisch alle Neuerungen des Addons kostenlos. *Alexander Glowacki*

Duke Nukem Forever

Ich fand euren Bericht zu Duke Nukem Forever in der Ausgabe 7/01 ausgezeichnet. Aber euer Ersteindruck »Sehr gut« ist zu schwach. Ein so tolles Spiel sollte »Ausgezeichnet« bekommen. *Tamme Zingler*

GameStar Wie Sie auch dem Text auf der Termin-Update-Seite entnehmen können, haben wir seit einiger Zeit unsere Politik geändert: Titel, die wir noch nicht ausreichend lange selbst anspielen konnten, bekommen maximal »Sehr gut«.

MechCommander 2

Danke für den Test von MechCommander 2. Vor allem Kompliment an Martin Deppe, er scheint sich ja tiefer mit der Battletech-Materie befasst zu haben. Sein Meinungskasten erwähnt genau die Dinge, die der Community schon immer fehlten. *Falk Kalamorz*

Starship Troopers

Es gibt das 3D-Strategiespiel Starship Troopers schon eine ganze Weile, aber ich habe noch nirgendwo einen Test dazu gesehen. Könntet ihr das Programm nicht mal unter die Lupe nehmen? *Benjamin Sosnowski*

GameStar Haben wir schon getan: in Ausgabe 1/01 (76 Prozent). Allerdings wird das Spiel erst Mitte September (also mit neun Monaten Verspätung) in Deutschland erscheinen. Sobald eine deutsche Version erhältlich ist, bringen wir einen Nachttest.

Hilfreich in solchen Fragen: unsere DataStar-Datenbank, die es jede Ausgabe auf den Heft-CDs sowie auf GameStar.de gibt.

Hardware-Anforderungen

Könntet ihr bei den Previews nicht die vermuteten Hardware-Anforderungen mit hinschreiben? Ich habe nämlich Angst, dass Empire Earth auf meinem Rechner (Duron 650, 256 MB RAM) nicht läuft. *Marcus Fleißner*

GameStar Das wäre ein Ratespiel – oft ändert sich in der letzten Phase der Spielentwicklung noch viel an der Performance.

Half-Life: The Opera

Ich war geschockt, auf der aktuellen GameStar-CD die Mod »The Opera« vorzufinden. Ich finde es eine Frechheit, eine solch geniale Modifikation für jeden nixraffenden Idioten zugänglich zu machen. Ich werde eure Zeitschrift wegen solcher Aktionen, die meiner Meinung nach die ganze Community einer Mod zerstören können, in Zukunft meiden. *Stefan Heinz*

GameStar Schon ärgerlich. Wir werden uns bei den Mod-Entwicklern dafür einsetzen, dass sie ihre Werke demnächst nur noch persönlich um Mitternacht auf dem Kleinwanzlebener Marktplatz an eingeweihte Super-Profi-Diplom-Experten verteilen.

Der doppelte Peter

Peter Steinlechner hat einen Zwillingbruder: Letztens habe ich die Band »Yellow Schaf« live gesehen, da sieht der Keyboarder genauso aus wie euer Redakteur. *Stefan Klingler*



Der Herr links sieht aus wie unser Redakteur Peter Steinlechner, will Stefan Klingler aus Worms uns weismachen...

Elfen und Feen

Eine Sache, die mir in eurer Newsmeldung zu Zanzarah aufgefallen ist: Ihr benutzt die Wörter »Elfen« und »Feen« synonym. Elfen sind aber keine Feen. Feen sind faustgroß und können fliegen, Elfen menschengroß, zierlich und können nicht fliegen. *Stephan Kampe*