

Jubiläums-Kritik

# Leserbriefe

Pünktlich zum dreijährigen Jubiläum präsentierte sich GameStar im leicht modernisierten Gewand. Unseren Lesern gefällt's – Verbesserungsvorschläge gibt's trotzdem.

**Happy Birthday, GameStar**

Herzlichen Glückwunsch für die ersten drei Jahre GameStar! Meiner Meinung nach ist das neue Design einfach super-affen-mega-spitzen-geil, wenn ich Homer Simpson zitieren darf. *Arax Akyuez*

Herzlichen Glückwunsch zu eurem dritten Geburtstag! Das neue Heft ist der Wahnsinn. Wenn ihr mit euren Fortschritten so weitermacht, dann beherrscht ihr bald die ganze Welt! *Christof Beyer*

Happy Birthday, GameStar-Redaktion! Ich kenne die GameStar seit der ersten Ausgabe. Ich wollte mich bedanken für eure Arbeit, und dass ihr Menschen wie mir helft, die neuesten und besten Spiele kennen zu lernen. Ich finde, ihr habt euch bei jeder Ausgabe neu übertroffen. GameStar ist für mich die absolute PC-Spielezeitschrift Nummer 1. *Lars Lau*

**Neues Layout**

Großes Lob an eure Layouter! Wie ihr das Heft überarbeitet habt, finde ich brillant (vor allem die Charts der einzelnen Genres). Weiter so! *Manuel Adolph*

Ich bin Leser seit der Erstausgabe und muss sagen: So schön war GameStar noch nie. Nicht, dass das alte Layout schlecht gewesen wäre, aber das neue ist einfach umwerfend.



Besonders gut finde ich, dass ihr die Genre-Startseiten optisch aufgemotzt habt. *Sebastian Simon*

Das neue Layout ist ein GAU für meine Augen. Die neue Schrift finde ich zu klein und die Zeilenabstände zu gering. Das alte Layout war optisch angenehmer und einfacher zu lesen. *Jens Stünkel*

Das neue Layout wirkt zwar beim ersten Hinsehen etwas ungewohnt, doch nach einigen Augenblicken erkennt man, dass die neue Aufmachung frischen Wind ins Heft bringt. Auch ein alter Traum von mir ist in Erfüllung gegangen: Ich wollte nämlich schon immer, dass die Informationen im Magazin noch mehr werden. Macht weiter so! *Benjamin Auer*

Herzlichen Glückwunsch zum gelungenen, dezent modernisierten Layout! Eine Kleinigkeit ist mir aber doch aufgefallen: Das dreckige Braun einiger Textkästen erinnert ziemlich an DDR-Klopapier. Da könntet ihr noch mal nachbessern. *Alan Tiedemann*

**GameStar** Wir sind mit diesem Farbton auch nicht richtig glücklich. Unsere Layout-Feen haben nochmal etwas Farbe herausgenommen, um das Braun abzumildern.

Das Design ist insgesamt gelungen, aber was habt ihr euch bei den Rubrik-Seiten gedacht? Warum baut ihr die Gesichter der Redakteure in irgendwelche Spielegrafiken ein? Ehrlich gesagt sind eure Gesichter nicht so atemberaubend, als dass ich sie ständig betrachten müsste. *Alexander Spier*

**GameStar** Die neuen Fotomontagen auf den Startseiten haben ihren Sinn: Sie zeigen auf einen Blick, welche Redakteure die Experten für das jeweilige Genre sind. Ach ja – was spricht eigentlich gegen unsere Gesichter?!

**Star Trek: Voyager**

Ich finde euren Bericht über Star Trek: Voyager sehr gut, aber ich begreife nicht ganz die Wertung. Ultima 9 hat 92% bekommen, obwohl es nur auf verdammt schnellen Rech-

**So erreichen Sie uns:**

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

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.

nern mit Voodoo-Karten richtig läuft. Voyager funktioniert auch auf langsameren PCs mit allen Grafikkarten sehr gut, erhält aber von euch nur 87%. *Aron Bahn Müller*

**GameStar** Die Hardware-Anforderungen fließen nicht in die Spielspaß-Wertung ein. Denn sonst müssten wir die Wertungen auffächern: Auf einem schnellen System hätte ein Spiel mehr Punkte verdient als auf einem langsamen. Um das zu vermeiden, bezieht sich unsere Wertung immer auf das Standard-System im Wertungskasten. Auf die Hardware-Bedürfnisse gehen wir in den Technik-Checks aber sehr genau ein (im Fall von Ultima sogar auf vier Seiten) und vermerken horrende Leistungsansprüche auch in den Meinungskästen.

Bei Voyager und Fakk 2 habt ihr die Spielspaß-Wertung wegen der Kürze der Spiele gesenkt. Nun mag das vielleicht ein Grund

sein, sich das Spiel nicht zu kaufen; der Spielspaß leidet darunter aber keinesfalls, er ist lediglich nicht von langer Dauer! Ich finde, ihr solltet entweder »Gesamtwertung« schreiben oder solche Argumente nicht in die Wertung einfließen lassen. *Markus*

**GameStar** Es gehört durchaus zum Spielspaß, wie lange man mit einem Programm beschäftigt ist. Das ist besonders wichtig für die Kaufentscheidung: Kurze und lange Spiele kosten im Laden in der Regel beide 80 Mark, bieten aber unterschiedlich viel Mehrwert für's Geld. Sind zwei Spiele also inhaltlich gleich gut, spielt man an einem aber deutlich länger, dann erhält das von uns auch die höhere Wertung.

Ich muss euch korrigieren: Die bösen Sternflotten-Gegner stammen nicht aus diesem Sonnensystem, sondern einer Parallelwelt, Trekkies besser bekannt als das »Spiegeluniversum«. Dort ist das Empire (das wir als Sternenflotte kennen) eine räuberische Organisation. Kirk und Co. gelangten nach einem Transporterunfall ins Spiegeluniversum und überzeugten den dortigen Spock, das Empire zu stürzen. *Daniel Bender*

**GameStar** Schande über Redakteur Steinlechner! Zur Strafe haben wir ihn ohne Nahrung in ein Zimmer mit Fernseher und sämtlichen Originalfolgen der Serie gesperrt und erst 30 Tage später wieder rausgelassen, nachdem er 1.000 Testfragen fehlerfrei beantwortet konnte.

#### Desktop-Motive

Das war eine Freude! 25 hochwertige Desktop-Motive auf der Heft-CD! Seit dem Erscheinungstag dieser Ausgabe zieren nur noch eure Bilder meinen Desktop. Wäre schön, auf jeder folgenden CD wieder ein paar neue Motive zu finden. *Julian Krause*

Die Desktop-Motive auf der letzten CD waren echt genial. Warum führt ihr diese Idee nicht weiter und macht das jetzt regelmäßig? Ich könnte mir zum Beispiel vorstellen, dass ihr eure Gruppenfotos hernehmt.

*Marcus Böhnke*

**GameStar** Nachdem die Desktop-Motive so gut angekommen sind, werden wir auch in Zukunft interessante Bilder als Hintergründe auf die CD packen. Aber ein Gruppenfoto von uns? Gibt es wirklich Leute, die bei jedem Einschalten des PCs die GameStar-Crew grinsen sehen wollen?

#### Report: Simpel-Spiele

Ich finde es unmöglich, wie heuchlerisch ihr in der letzten Zeit geworden seid. Es ist einfach nicht in Ordnung, wenn beim Report über Simpel-Spiele auf derselben Seite steht »...der Anfang vom Ende hochwertiger Spiele?« und »Auf CD: Cheat-Tool zu Moorhuhn 2«. Damit wird bestimmt nicht deutlich, dass sich GameStar als niveauvollstes deutsches Spielemagazin von einer solchen Schande für den Ruf der Spiele distanziert, was meiner Meinung nach selbstverständlich sein sollte. GameStar sollte auf die Spieler von Moorhuhn & Co. guten Gewissens als Kunden verzichten und als Insel im Ozean der Verdummung unseres Hobbys ein Zeichen setzen. *Jonas Keller*

**GameStar** Simpel-Spiele à la Moorhuhn sind im Laden zu kaufen und gehören somit genauso zum Spielemarkt wie aufwändige Programme. Deshalb ist es unsere Aufgabe als Test-Magazin, darüber zu berichten. GameStar hat sich »Die ganze Welt der PC-Spiele« auf die Fahnen geschrieben; dazu gehören auch Artikel und Tools zum Moorhuhn. Wichtige Themen sollten nie totgeschwiegen, sondern in der Spielergemeinde diskutiert werden.

Euer Report »Eine Frage der Ehre« hat mich wirklich umgehauen. Er hat mir fast aus der Seele gesprochen, und sicher bin ich nicht der Einzige, dem es so geht. Es ist schon längst überfällig, dem Ärger mit den Cheatern Luft zu machen! Ich finde es einfach beschämend, dass einige Leute so dreist sind, ehrliche Online-Spieler (die auch noch Gebühren zahlen!) so über's Knie zu legen. Solche Leute sollten von den Servern verbannt werden. Leider muss man sie erst mal beim Schummeln erwischen, und das setzt voraus, dass sie schon gecheatet haben, womit es eigentlich schon zu spät ist.

*Henning Kettler*

Als ich anfang, Counterstrike zu spielen, dachte ich zuerst, dass online nur Spiele-Halbgötter herumlaufen. Dann habe ich mitbekommen, dass es fiese Cheats gibt wie »Durch Wände sehen« oder »Auto-Aim«, und war ziemlich enttäuscht. Inzwischen habe ich sogar festgestellt, dass Cheater-Clans ganze Server leer räumen, weil natürlich niemand mit ihnen spielen will. Ich hoffe, dass die Entwickler solche Sicherheitslücken zukünftig schließen und dass ihr von GameStar die Spieler aufklärt; das wäre für Multiplayer-Spiele eine tolle Sache.

*Sebastian Staudt*

Der Artikel hat mir sehr gefallen, doch würde ich nicht sagen, dass Cheats von Grund auf »böse« sind. Jeder Käufer hat das Recht, ein rechtmäßig erworbenes Spiel durchzuspielen, mit welchen Mitteln auch immer. Sobald er aber das Internet betritt, wird er Teil einer Gemeinschaft, in der Fairness an erster Stelle stehen sollte. Ich bin selbst in der deutschen UT-Szene aktiv und habe keinen Respekt vor Leuten, die im Netz cheaten. Sie sind nur auf den virtuellen Erfolg aus und sehen nicht den Spaß am Spielen. Wenn die Stimmung in der Community stimmt

und die Leute gut drauf sind, dann macht mir auch das Verlieren nichts aus – Hauptsache, es bleibt fair! *Borys Hagemann*

Gratulation, der Bericht zu den Cheats ist sehr interessant und ziemlich treffend. Doch ist es nicht paradox: Ihr schreibt, dass es unfair ist zu cheaten, liefert aber fast monatlich ein Cheatprogramm mit der Heft-CD. *Andreas Meyer*



Cheater im Netz stoßen bei unseren Lesern auf wenig Gegenliebe.

Ich finde es im Gegensatz zu manch anderen Lesern gar nicht schlimm, dass ihr einige Cheat-Tools und Hex-Tipps für Diablo 2 veröffentlicht habt. Natürlich ist es nicht in Ordnung, wenn man damit seinen Level-1-Charakter bis zur Unbesiegbarkeit aufputscht, um ihn dann im Battlenet gegen andere zu verwenden. Aber das liegt in der Verantwortung der Nutzer, die anderen den Spaß verderben und sich selbst damit ihren Ruf. Im Solo-Modus sind solche Tools aber ganz nützlich, um Fehler beim Verteilen der Fähigkeitspunkte rückgängig zu machen, oder um einfach mal zu schauen, wie sich eine Fertigkeit entwickelt. *Christian Kindler*

**GameStar** Cheats zu veröffentlichen ist ein wichtiger Service für unsere Leser, auf den wir nicht verzichten werden. Das wäre eine freiwillige Selbstzensur, die mehr Leuten schadet als nützt; Cheats helfen im Solo-Spiel bei ausweglosen Situationen und bieten oft witzige Möglichkeiten. Wir können und wollen unseren Lesern auch nicht die Verantwortung abnehmen, ob sie Schummeltricks benutzen oder nicht.

### Vampire gegen Diablo 2

Mit Vampire erschien vor einigen Monaten ein innovatives Rollenspiel mit originellem Setting und herausragender 3D-Grafik. Gerechtfertigte Kritikpunkte waren damals: Stupide Speicherfunktion, sich verrrende Teamkollegen und Hack-and-Slay-lastiges Mapdesign. Auch wenn die meisten Probleme mittlerweile behoben sind, mag die

Abwertung des Titels aus damaliger Sicht verständlich gewesen sein. Einige Wochen später kommt Diablo 2 auf den Markt. Abermals stoßen wir auf die drei bekannten Kritikpunkte: Die alberne Save-Funktion hat mich schon wertvolle Gegenstände gekostet, meine Skelette betrachten lieber die Wandmalereien in einsamen Hütten, anstatt mir zu folgen, und einfältiges Monsterweggeklücke ist hier Programm. Doch was Vampire noch Wochen zuvor die Wertung verhaagelte, scheint bei Diablo 2 zu Gunsten des Hypes einfach hingenommen worden zu sein. Ich bin schon ein wenig enttäuscht, wie hier offensichtlich die identischen Mängel mit zweierlei Maß gemessen wurden. *Boris Leistikow*

**GameStar** Die Hack-and-Slay-Kämpfe kann man Diablo 2 nicht zum Vorwurf machen. Sie sind prinzipieller Spielinhalt und wurden perfekt umgesetzt. Bei Vampire sieht die Sache anders aus: Dort verderben die Hackorgien viel von der Atmosphäre, die Echtzeit-Kämpfe hätten abwechslungsreicher sein können, leichter zu bedienen und taktisch ausgefeilter. Das Gleiche gilt für die Mitstreiter: Bei Diablo 2 als Einzelkämpfer-Spiel ist es egal, ob sich mal ein Skelett verirrt. Die Vampire-Kämpfe sind aber im Schwierigkeitsgrad auf vier Leute ausgelegt; die Dummheit der Kollegen erschwert das Spiel also unnötig.

### Halo

Was muss ich da sehen, als ich auf eurer Homepage das Terminupdate anschau: Mein Lieblingsspiel Halo kommt erst im dritten Quartal 2001? Das kann ich nicht verstehen. Durch den Kauf durch Microsoft hat Bungie doch sicher mehr Mitarbeiter bekommen, und es müsste schneller gehen. Oder hat der Termin vielleicht etwas mit einer gewissen X-Box zu tun? *Jonas Noé*

**GameStar** Ganz genau: Microsoft hat inzwischen zugegeben, dass Halo zuerst für die X-Box erscheinen wird. Die Veröffentlichung auf dem PC (angeblich in einer erweiterten Version) verschiebt sich entsprechend hinter den Launch der X-Box.

### Martin Deppes Rennspiel

Wow, seit Ghostbusters auf dem C 64 habe ich nicht mehr so viel Spaß gehabt wie mit Martin Deppes Rennspiel! Ich finde, dass dieses Spiel eine Spielspaß-Wertung von mindestens 50% und den GameStar für besonderen Spielwitz verdient hat (der Award ist ja nicht wertungsabhängig). *Thomas Rheker*

**GameStar** Wir haben im Fall von Martin Deppes Rennspiel auf eine Wertung ver-

zichtet, weil sich sonst künftige Autospiele auf Jahrzehnte hinaus mit diesem Spitzentitel messen müssten. Außerdem besteht der Verdacht, dass ein bestimmtes Mitglied der Redaktion bei der Wertungsfindung voreingenommen sein könnte.

### Virtuelle Tiere

In den letzten Leserbriefen hat sich jemand beschwert, dass ihr im Black&White-Video die Tiere geschlagen habt. Die sind doch nur virtuell – es ist etwas anderes, ob ich meine Katze durchs Zimmer fetze oder am Bildschirm einem Affen ein paar blaue Flecken verpasse. Es ist das Gleiche wie bei der Moorhuhnjagd. Da regen sich auch Leute auf, weil man auf Hühner schießt; dabei wissen wir doch, dass das Stunt-Moorhühner sind, die stellen sich nur tot. *Florian Jaksik*

**GameStar** Und gut bezahlte Stunt-Moorhühner noch dazu! Anhaltenden Gerüchten zufolge haben sie mit dem Hersteller Phenomena eine zweistellige Gewinnbeteiligung ausgehandelt und erholen sich jetzt in ihrer Privatfarm in der Karibik.

### Spitznamen

Habt ihr schon mal daran gedacht, euch Spitznamen zu geben und die dann auch in der GameStar zu benutzen? Ich würde zum Beispiel Jörgi schreiben statt Jörg Langer. Es ist lustig und spart bis zu zehn Zeichen. *André Wagner*

**GameStar** Wir haben das mit Jörgi, Gunni und Peterle diskutiert. Abgelehnt!

### Die Gewinner 9/2000

#### Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 9/2000, S. 170:

- Oliver Andres, Darmstadt • Dennis Becker, Lüdenscheid
- Felix Becker, Berlin • Patrick Beyer, Erlau • Pascal Blocker, Kreuztal • Maik Dietrich, Wildschütz • Daniel Dietrich, Tumlingen • Manfred Erler, Rodgau • Christopher Farin, Herten • Arnd Frenzel, Felbecke • Ludwig Geigenberger, Mammig • Marco Griegling, Reudnitz • Lars Harms, Itzehoe • Jens Hartmann, Roßdorf • Martin Hümme, Rothenburg • Manfred Hummel, Landshut • Dennis Kaiser, Berlin • Christian Kindler, Dirmstein • Ulrich Klein, Berlin • Helge Klemmer, Bergheim • Lars Klug, Berlin • Barbara Koch, Köln • Marius Köhler, München • Erwin Kriegbaum, Rohrbach • Michael Krug, Rauenberg • Jan Kruschwitz, Altenbrak • Winfried Lachenmayr, München • Stefan Maier, München • Markus Maurer, Tübingen • Patrick Metz, Neckarhausen • Thomas Otto, Düren • Felix Pafel, Dresden • Dominick Paulus, Aachen • Franz-Peter Pohlmann, Hamburg • Heinz Pohlmeier, Bielefeld • Marko Rau, Neuenhagen • Michael Schering, Kiel • Jens Schmedicke, Bernsdorf • Wolfgang Schmidt, Kitzingen • Heike Schmidt, Berlin • Sebastian Schmitt, Alzey • Jörg Simon, Schenefeld • Jan Stüdemann, Berlin • Marcel Thamm, Seehof • Andreas Vogel, Waldbröl • Nico Weber, Bremerhaven • Matthias Wesemann, Salzgitter *Wir gratulieren!*