

Engel im Kreuzfeuer

Leserbriefe

Messiah sorgt für Zündstoff unter unseren Lesern. GameStar hatte das recht blutrünstige Programm ohne Wertung getestet.



Messiah: »Kann man die Jugend nur mit solchem Schund locken? Dadurch geht das Spielkonzept unter.«

MESSIAH

Meiner Meinung nach ist es verdammt schade, dass ihr mit Messiah eines der innovativsten Spiele der letzten Jahre weder bewertet noch objektiv dargestellt habt. Darüber, dass es eines der brutalsten Spiele überhaupt ist, brauchen wir nicht zu streiten. Die Argumentation, die Gewalt senke den Spielspaß, kann ich aber nicht nachvollziehen. Dieses Empfinden ist absolut subjektiv, kann daher also höchstens im Meinungskasten kurze Erwähnung finden. Auf eine Wertung zu verzichten, finde ich aber lächerlich, zumindest aus den von euch genannten Gründen. Wenn es aus Angst vor Indizierung oder finanziellen Verlusten ist, wäre es nachvollziehbar – aber dann sagt doch wenigstens eure ehrliche Meinung. *Jürgen Ahlden*

GameStar Der Wertungsverzicht bei Messiah hatte nichts mit drohender Indizierung oder finanziellen Verlusten zu tun. Vielmehr war es unsere ehrliche Meinung, zu diesem Spiel keine Kaufempfehlung geben zu wollen. Der Test ist in jeder Hinsicht so objektiv,

wie Sie es von Tests in GameStar gewohnt sind – man erfährt alles darüber, wie Messiah qualitativ einzuschätzen ist.

Glückwunsch für euren Mut, dieses Spiel nicht zu bewerten. Ich nehme an, dass dies einige Diskussionen in der Redaktion ausgelöst hat. Diese oft sinnlose Brutalität ist auch mitverantwortlich, dass man fast Hemmungen hat, sich als PC-Spieler zu outen. Jedenfalls bedanke ich mich, dass ich die richtige Zeitschrift abonniert habe, und bei Herrn Deppe für die harten und ehrlichen Worte über Messiah. *Michael Tillack*

Was sagt Brutalität über den Spielspaß aus? Nichts! Falls euch so was wurmt, solltet ihr vielleicht ein Gewalt-O-Meter in die Tests mit aufnehmen, denn ich will schon eine Wertung haben. Außerdem habe ich Messiah zwar erst kurz gespielt, finde es bisher aber gar nicht so brutal. Wie kann so ein Spiel denn bitte eine USK 16 bekommen, wo die Jungs sonst schon beim ersten Pixelblut die rote »ab 18«-Karte ziehen? *René Fischer*

GameStar Genau da sind wir eben anderer Meinung. Wir finden, dass unnötige Brutalität einem sehr wohl den Spaß an einem Spiel teilweise oder sogar ganz vermiesen kann. Die Altersfreigabe »ab 16« durch die USK haben wir mit Verwunderung zur Kenntnis genommen, sie kann aber für uns keine Vorgabe sein – schließlich testen wir Spiele immer unabhängig von Herstellern und Verbänden. So etwas wie ein Gewalt-O-Meter finden wir auf den ersten Blick zwar eine gute Idee, aber da gibt's ein kleines Problem: Das könnte nämlich leicht als Empfehlung für besonders bluthaltige Programme missverstanden werden.

Ich bin ambitionierter Computerspieler und offen für neue Ideen. Aber wieso müssen die Programmierer der Gewalt einen so hohen Ausdruck verleihen? Kann man die Jugend nur noch mit so einem Schund locken? Dadurch geht doch das ganze Spielkonzept unter. Messiah hätte ein neuartiges Actionspiel

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
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.

werden können, doch so bleibt es nur ein Action-Abklatsch ohne Tiefgang. Ich warte lieber auf Halo. *Daniel Multan*

Messiah, wie auch das indizierte Quake 3, gehört für mich ins Genre der Splatter-Action. Das zeichnet sich dadurch aus, dass es (wie in Horrorfilmen) unsinnige und alberne Gewaltdarstellungen zeigt – zur Unterhaltung. Es verlangt ja niemand, dass das jedem gefällt, und jugendfrei muss es ja auch nicht sein (ich bin 26). Aber ich verlange, dass man meinen Geschmack respektiert.

Philipp Geisler

GameStar Tun wir – was den persönlichen Geschmack angeht, wollen wir niemandem etwas vorschreiben. Eben deshalb haben wir in diesem Fall keine Spielspaß-Wertung vergeben.

REPORT: EIN MODS-SPASS

Ihr wertet bei Counterstrike als Minuspunkt, dass »besiegte Mitspieler nicht wieder auftauchen«. Das ist an sich zwar völlig korrekt, jedoch würde ich das nicht als Minuspunkt werten – ganz im Gegenteil. Gerade dadurch, dass man bei diesem Mod »ein bisschen mehr« sterben kann als bei anderen, erhöhen sich Nervenkitzel und Spannung.

Andreas Müller

GameStar Darüber haben wir in der Redaktion lange diskutiert, uns dann aber doch entschlossen, es als Schwäche einzuordnen. Counterstrike wird so spannender – aber für Internet-Spieler auch teurer. Wer Pech hat, muss bei tickendem Gebührenzähler

mehrere Minuten däumchendrehend auf die nächste Partie warten.

Das Mod-Special war einfach super! Endlich kann ich als Besitzer von Half-Life darauf verzichten, mir die Mods aus dem Internet zu laden. Hoffentlich sind jetzt häufiger so Sachen wie Counterstrike auf eurer CD. Nebenbei würde ich gerne wissen, mit welchem Artikel Mods nun bezeichnet werden – in eurem Bericht benutzt ihr »das« und »die«.

René Hoegen

GameStar Danke für den Hinweis: Eigentlich muss es »die« heißen, weil »Mod« ja für »Modifikation« steht.

Ich finde es echt super, dass ihr die Mods für euch entdeckt habt. Ich bin ein großer Counterstrike-Fan und spiele im Moment kaum etwas anderes. Leider steigt meine Telefonrechnung ins Unermessliche, sei es durchs Spielen oder Mod-Runterladen. Gegen das erste könnt ihr nichts machen, aber gegen letzteres: Packt weiter ordentlich Mods auf die CD.

Jan Martin Groth

GameStar Mods sind eine sinnvolle Erweiterung für aktuelle Spiele – deshalb werden Sie ab sofort immer wieder welche auf GameStar-CDs finden.

F1 2000

Ich kann eurem F1-2000-Test nur zustimmen. Ich war erschüttert ob dieses miserablen Machwerks. Ausgerechnet EA Sports, sonst die Gurus für geniale Sportspiele, liefern ein Programm von der Qualität eines Prost-Getriebes ab.

Nach einer halben Stunde habe ich das Teil jedenfalls wieder von der Platte geputzt. Geldverschwendung in Reinkultur. Und ausgerechnet diese miese Kombination aus Nullen und Einsen führt die Verkaufscharts an. Da bleibt nur die Hoffnung auf Grand Prix 3.

Eric-Peter Müller

Noch selten habe ich ein Spiel gesehen, das derart offensichtlich schnell zusammengeschustert worden ist. Was nützt es mir, wenn ich die Radaufhängungen bis ins kleinste Detail tunen kann, aber die Steuerung alles zunichte macht! Das, was die Formel 1 spannend macht, fehlt. Deshalb gebührt euch ein Lob, weil ihr schreibt, was sich ohnehin nicht verheimlichen lässt.

Thomas Scheffler

DIE SIMS

Aufgrund der guten Berichte diverser Spielezeitschriften habe ich mir das Spiel »Die Sims« gekauft. Leider musste ich entsetzt feststellen, dass da die Homosexualität ohne Scham dargestellt und in geradezu perverser Weise öffentlich zelebriert wird. So küssen sich gleichgeschlechtliche Paare in der Öffentlichkeit und auch in Gegenwart von Kindern. Sind Sie sicher, dass ein solches Spiel wirklich für Jugendliche geeignet ist?

Olaf Framke

GameStar Wie wär's denn im 21. Jahrhundert mit ein wenig Toleranz? »Die Sims« zeigt nun wirklich nichts, was nicht auch im täglichen Leben vorkommt und hier zu Lande längst als normal akzeptiert wird – sogar in den als prüde verschrieenen USA.

BATTLEZONE 2

Na super – ich spiele Battlezone 2 zwar erst einen Tag lang, aber habe noch nie so überzeugend das Gefühl gehabt, mitten in einem Spiel zu sein wie hier. Und was lese ich in eurer (genialen) Zeitschrift? »Nie wieder Battlezone«, und dabei habe ich mich schon auf einen Nachfolger gefreut. Warum kauft das denn keiner, lassen sich etwa so viele von dem Mix aus Strategie und Ich-Perspektive ablenken? *Frank Philipp*

GameStar Offenbar ja, trotz hohen Wertungen hat Battlezone 2, wie Teil 1, den eigentlich verdienten Erfolg nicht. Schade drum – aber man kann niemanden zwingen, ein bestimmtes Spiel zu kaufen. Immerhin hatte die Reihe zwei Chancen, erst dann hat Activision einen Schlusstrich gezogen. Ist denen bestimmt nicht leicht gefallen, aber schließlich müssen sie auch Geld verdienen.

ALLEGIANCE

Ich habe gerade das Weltraumspiel Allegiance von Microsoft in den Regalen gesehen und dachte mir, »stark, auf so ein Spiel habe ich schon lange gewartet«.

Das Programm kostet 80 Mark, und ich lese mir das Kleingedruckte durch und stelle fest, dass Microsoft fast 10 Dollar im Monat zusätzlich dafür kassieren will – beim jetzigen Dollarkurs sind das über 20 Mark im Monat! Hat Microsoft denn nicht schon genug Geld, oder warum wird das nicht für sehr viel weniger angeboten? *Thomas Mlynkiewicz*

GameStar Auch uns erscheinen die monatlichen Gebühren für Online-Spiele wie Allegiance, Ultima Online oder Everquest zu hoch. Allerdings rechnen wir fest damit, dass sich daran bald etwas ändert. Sobald mehr Massively-Multiplayer-Titel um die Gunst der Spieler buhlen, sinkt sicherlich auch die monatliche Gebühr – und derzeit sind eher zu viele als zu wenige dieser Programme in der Mache.

VORSCHAU

Ich bin schwer enttäuscht, da ihr seit der Ausgabe 2/2000 in den Vorschauen angegeben hattet, über Sudden Strike zu berichten. Ich bin nämlich an diesem Spiel sehr interessiert und warte sehnsüchtig auf Berichte. Ich hoffe stark, dass ihr bald einen Test schreiben werdet und nicht wieder leere Versprechungen macht. *Cyril Klöti*

GameStar So leid uns derartige Verschiebungen tun: Was Tests angeht, sind wir natürlich darauf angewiesen, dass die Spiele auch fertig und testfähig sind. Leider passiert es immer wieder, dass Veröffentlichungstermine sich kurzfristig verschieben. Gerade bei Sudden Strike hieß es von Publisher CDV, es solle »ganz sicher« fertig werden – aber die Entwickler wollen noch zusätzliche Features einbauen.

RAUMSCHIFF GAMESTAR

Mit Freude verschlinge ich jede neue Folge von Raumschiff GameStar und bin jedesmal fasziniert, dass man mit solche bescheidenen Mitteln derartige Filmkunst machen kann. Heute habe ich es geschafft, meine Freundin, die nun wirklich nichts mit Computern am Hut hat, davon zu überzeugen, sich mal Raumschiff GameStar anzuschauen – und auch sie war begeistert von eurem Einfallsreichtum. Übrigens: Jörg Langer

DIE GEWINNER 5/2000

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 5/2000, S. 189: Karin Bertulies, Düsseldorf • Robert Brauer, Berlin • Philipp Braun, Vinningen • Bernhard Burkhart, Göttingen • Dirk Fromm, Marl • Wolfgang Geiderer, Pressbaum • Oliver Hartmann, Biel • Stephan Henneking, Königswinter • Ralf Kästner, Kaiserslautern • Mirco Köhler, Berlin • Jens Kai Kruse, Eschborn • Thomas Künzle, Andm/SG • Christof Moser, Rümlang • Andreas Müller, Oettingen • Thomas Müller, Frankenberg • Jörn Müller, Lingen • Reiner Noblitz, Wolfen • Claas Ollhorn, Hamburg • Christoph Pfeiter, Anolda • Wolfgang Rüter, Brandenburg • Ananda Schader, Romrod • Dominik Strebost, Lehrte • Dominik Wehrle, Horthheim • Jean-Marie Wiseler, Esch/Alzette • Stephan Zürcher, Flumenthal **Wir gratulieren!**

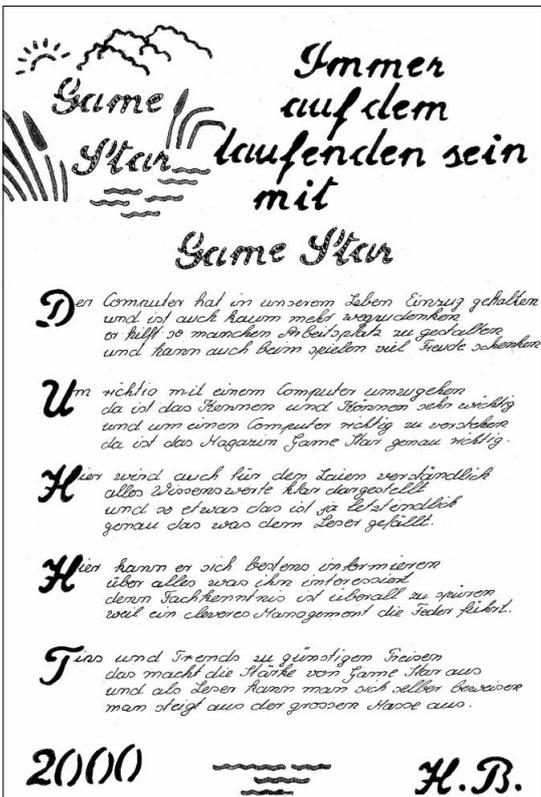
sollte sich das »Oh Gott, wir werden alle sterben« patentieren lassen, irgendwann gehört das in eine Reihe mit »Ich schau dir in die Augen, Kleines« und »Hasta la vista, Baby«. *Christian Lederhofer*

GameStar Danke für die Blumen! Wir lassen uns auch gerne weiterhin schöne Episoden für Raumschiff GameStar einfallen. Das mit dem Patent muss nicht sein, meinte Jörg. Wobei auffällig ist, wie oft er vom restlichen Team hier in München in Nähe des europäischen Patentamtes gesichtet wurde – aber wird wohl Zufall sein...

MICROSOFT

Langsam reicht es mir! Immer sagt jeder, dass Microsoft eine schlechte Firma ist, dass sie Termine nicht einhalten und so weiter. Bis jetzt ist von Microsoft nur Top-Qualität gekommen – etwa Windows oder Age of Empires 2. Und richtige Terminverschiebungen hat die Firma sich auch noch nicht geleistet. Jeder hackt auf Windows herum, aber immerhin hat Microsoft bislang als einzige Firma ein kompatibles Betriebssystem herausgebracht. *Florian Koczmar*

GameStar Ganz so super kommt uns Microsoft zwar nicht vor, gerade bei Windows gab es immer Verschiebungen und bei Spielen war auch nicht alles toll (erinnert sich noch jemand an Outwars?). Aber in Sachen Daddelspaß können die derzeitigen Produkte der Firma meist tatsächlich überzeugen. Es ist wie überall: Wo viel Licht ist, da ist auch Schatten – oder umgekehrt.



GameStar-Leser dichten: von Heinrich Bamberg aus Rheinbach.