

Lob für GameStar.de

Leserbriefe

»Die ganze Welt der Spiele« gibt's jetzt auch runderneuert im Internet. Bei den meisten GameStar-Surfern kamen die Seiten richtig gut an.

GameStar.de: »Phantastisch, was ihr mittlerweile aus GameStar.de gemacht habt.«



GAMESTAR.DE

Da merkt man, wieviel Mühe ihr euch gebt, um es euren Lesern auch über Internet leichter zu machen. Ich bin gerade auf eurer neuen Homepage und bin fasziniert. Das habt ihr super hinbekommen. Weiterhin viel Erfolg!

Philipp Tobergte

Fantastisch, was ihr mittlerweile aus GameStar.de gemacht habt. Das neue Aussehen meiner alten WWW-Liebblingsseite hat mich fast umgehauen. Für mich seid ihr derzeit ganz klar die mit weitem Abstand beste Anlaufadresse für PC-Spiele im Internet.

Martin Baumeister

Glückwunsch, eure Homepage gefällt mir wirklich sehr gut! Aber da ist noch etwas, das mich stört: Der Aufbau ist total langsam.

Christoph Repke

Sehr schick, muß ich schon sagen. Edles Blau, dazu viele Kästen und Bilder – so

muß eine Spiele-Seite heutzutage aussehen. Nachdem der erste Ansturm vorbei war, konnte ich auch ausreichend schnell surfen. Was mir besonders gut gefällt ist allerdings, daß ihr nicht nur die Optik kräftig überarbeitet habt, sondern auch (noch) mehr zum Lesen und Rumstöbern anbietet. Großes Kompliment!

Michael Mund

Wirklich toll, die Seite. Ich wollte sie gleich zur Eröffnung angucken. Aber nach über einer halben Stunde war immer noch nichts zu sehen, außer dem Titel. Im Status meiner DFÜ-Verbindung hatte sich minutenlang nichts getan. Da ist wohl euer Server nicht mit der großen Zahl an Requests klargekommen.

Roland Seuchter

GameStar Erst mal vielen Dank für die Blumen! In GameStar.de steckt sehr viel Arbeit. Da freut sich die Redaktion – vor allem die beiden Online-Spezialisten – natürlich ganz besonders über

SO ERREICHEN SIE UNS:

**IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 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.

die durchgehend positive Resonanz. Was die Geschwindigkeit betrifft: Zur Eröffnung gab es mehr als 20.000 Zugriffe in weniger als zwei Stunden – das hat unser Server nicht verkraftet.

Nachdem wir nun die Bandbreite unserer Internet-Anbindung (dauerhaft) verdoppelt und unsere Website geschwindigkeitsoptimiert haben, sind die Performance-Probleme beseitigt.

FINAL FANTASY 8

Nach der (für mich unverständlichen) Kritik an Planescape Torment hat euer Test zu Final Fantasy 8 mein Vertrauen wieder hergestellt. Eigentlich hätte ich nicht gedacht, daß es noch besser geht



Final Fantasy 8: »Der Test hat mein Vertrauen wieder hergestellt.«

als in Teil 7 – aber doch, war machbar. Nur kann ich nicht verstehen, was ihr dagegen habt, daß die Monster sich der Spielstärke des Spielers anpassen: So hat man wenigstens nicht das Problem, daß die Viecher in bereits besuchten Gebieten beim ersten Anhusten umfallen.

Gregor Ottmann

Mit Final Fantasy 8 liegt ihr vollkommen daneben, 85 Prozent ist einfach übertrieben. Das Ding ist ein Konsolenspiel, das für den PC überhaupt nicht gedacht

ist. Speichern kann man nur an bestimmten Stellen, die Zwischensequenzen kann man nicht überspringen, die Bedienung ist sogar noch komplizierter als im Vorgänger.

Stefan Zörner

Ich finde es nicht richtig, daß ihr Final Fantasy 8 so schlecht bewertet habt. Da hat ja Teil 7 noch mehr Punkte bekommen, obwohl Grafik und Sound schlechter waren. Ich finde in Final Fantasy 8 die Spieltiefe viel besser und kann nur sagen: ein verdammt geiles Programm.

Andreas Büchner

GameStar Uns gefällt das Spiel sehr gut, aber wegen der vorhandenen Nerv-Details, etwa dem System der stets identisch kämpfenden Guardian Forces, mußte es einfach eine Abwertung gegenüber dem Vorgänger geben. Der hatte schließlich keine derartigen Mängel.

WERTUNGSKASTEN

Ich finde es nicht sehr praktisch, daß ihr bei Tests jetzt die Tauglichkeit der Grafik-Chips und nicht mehr die unterstützten 3D-Schnittstellen aufführt. Schließlich haben einzelne Grafikchips auf verschieden schnellen Systemen auch deutliche Performance-Unterschiede, manche skalieren stärker als andere. Zudem fehlt einfach die Information, ob etwa Glide vom Spiel explizit unterstützt wird oder nicht. Eure Idee an sich muß ich lo-

ben, aber es ist dadurch nicht einfacher geworden, zu bewerten, ob das Spiel nun auf meinem Rechner läuft oder nicht.

Florian Sauter

Das Feld 3D-Karten wurde überarbeitet. Leider nicht zu meiner Zufriedenheit. Woher soll ich jetzt wissen, ob das Spiel Glide-, Open-GL- oder Direct-3D-Unterstützung bietet? Mir ist es wichtiger zu wissen, welche Grafikschnittstellen unterstützt werden, als wenn ich weiß, daß es mit meiner Voodoo-3-Karte spielbar ist.

Maria Kentike

GameStar Aus vielen Zuschriften wissen wir, daß die meisten Spieler schnelle und präzise Information zu Ihrer eigenen Hardware wollen. Deshalb geben wir bei Tests mittlerweile an, wie das jeweilige Programm mit einzelnen Grafikkarten läuft, statt auf die Schnittstelle einzugehen. Dazu überprüfen wir im Testlabor in mehreren Durchgängen, wie gut jede der acht 3D-Karten unterstützt wird. Dabei geht es uns nicht nur darum, ob das jeweilige Spiel die 3D-Karten überhaupt unterstützt, sondern vor allem, wie gut es das tut: Falls ein Programm mit Voodoos oder TNTs zwar funktioniert, aber das nicht ordentlich, gibt's statt dem »Alles-klar«-Grün eben nur die Markierung in »Wacklig«-Rot. Diese Markierungen sind also ganz klar als Qualitätseinstufung des jeweiligen 3D-Karten-Supports des Spiels gedacht.

In Fällen, in denen wir wissen, daß die unterstützte Schnittstelle eine gewisse Rolle spielt – etwa bei Ego-Shootern – gehen wir gewöhnlich im Text darauf ein.



Die PC-WELT 03/2000 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!

Aktuell: News & Trends • Updates & Treiber • Die Top 10 des Monats: Free- und Shareware • Einkaufsratgeber

Titel: Kleine Tricks mit großer Wirkung – auch auf CD

Software/Online: Das richtige Windows für Sie •

Duell: Bildbearbeitung • Internet geheim: Tricks

TOMB RAIDER

Könntet ihr mir und der gesamten Menschheit bitte den Gefallen tun und in Zukunft bei Action-Adventures von dem Begriff »Tomb-Raider-Perspektive« absehen? Man fühlt sich schon so fast überall von Mega-Lara verfolgt, da könnten wenigstens eure Tests neutral sein.

Johannes Messmann

GameStar Der Begriff »Tomb-Raider-Perspektive« ist nicht als Huldigung an Lara gedacht, sondern erklärt ganz unkompliziert ein wesentliches Element des Spiels, nämlich die Sichtweise auf die Hauptfigur. Welches andere Wörtchen könnte das genauso knapp und präzise – statt »Von-Außen-Sicht« oder »Die-Sicht-wo-Sie-den-Protagonisten-von-außen-sehen«? Auch wenn man Lara nicht mag: Tomb Raider hat dieser ganz speziellen Perspektive nun mal zum Durchbruch verholfen.

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Letztens, als ich ein bißchen im Internet gesurft habe, bin ich auf eine Seite gestoßen, wo bereits von Rollercoaster Tycoon 2 die Rede war. Das konnte ich gar nicht fassen, weil ich noch keine Preview in GameStar gelesen hatte. Nun möchte ich gerne wissen, ob ihr davon etwas gehört habt.

Marcus Schrank

GameStar Daß Rollercoaster Tycoon 2 kommt, ist sicher – allein schon wegen des Riesenerfolgs von Teil 1. Sobald das Projekt aus dem reinen Konzept- ins wirkliche Entwicklungsstadium gelangt, werden wir Sie ausführlich informieren. Generell: Nicht alles, was im Internet steht, sollte man gleich für bare Münze nehmen. Dort wird gerade in Sachen PC-Spiele viel spekuliert, ohne daß die Berichte eine Basis hätten. Wenn wir derartiges hören, überprüfen wir das grundsätzlich per Telefon oder E-Mail bei den Entwicklern oder Publishern. Erst dann berichten wir.

DAIKATANA

Ich wollte nur mal fragen, was eigentlich mit der Schlafmütze John Romero los ist. Der Erscheinungstermin von Daikatana verschiebt sich ja ständig, und mal ehrlich: glaubt ihr, daß das noch was wird? Mir kommt es vor, es endet so wie

in dem Video aus GameStar 5/99, und Mister Romero erklärt uns noch in ein paar Jahren bei den seltsamsten Gelegenheiten, daß Daikatana ganz bestimmt bald fertig wird. *Oliver Sodan*

GameStar Erst kürzlich haben wir im Gespräch mit Programmierern von Ion Storm sehr schnell gemerkt, daß die das Wörtchen Daikatana auch nicht mehr hören können. Irgendwann kommt es sicher – und sei es nur, weil andernfalls die Blamage für Romero und Ion Storm allzu groß wäre.

ONLINE-ROLLENSPIELE

Wißt ihr, was ich wirklich vermisste? Ein Dark-Future-Online-Rollenspiel. Warum gibt's denn nur welche mit Fantasy-Szenario? Warum kommt nicht mal jemand auf die Idee, im Internet eine virtuelle Stadt wie etwa in Blade Runner zu entwerfen? Es gibt bestimmt viele Spieler, die eher auf Sciencefiction oder Cyberpunk stehen. Dort könnte man viel mehr einbauen und beispielsweise Gangfights anzetteln, Konzernen in den Allerwertesten treten, und allerlei mit wirklich modernen Waffen und Schutzschilden tun. *Charley Einberger*

GameStar Tja, da schrecken die Hersteller wohl noch vor der Herausforderung zurück, die ganzen futuristischen Gerätschaften funktionsfähig machen zu müssen. Immerhin will Ultima Online 2 sich zumindest ein bißchen vom Fantasy-Szenario lösen und eine Welt a la Jules Verne auffahren. Und eine deftig-düstere Cyberpunk-Metropole entsteht im Internet bestimmt auch irgendwann mal.

3D-ACTION IM INTERNET

Gerade das Internet mit seinen Online-Möglichkeiten ist eigentlich für Besseres bestimmt, als einfach nur zum wilden Ballern. Früher hat man davon geträumt, mit anderen Spielern zusammen (!) verschiedene Levels zu erkunden und als Team zu arbeiten. Doch wie spielt sich der typische Online-Shooter meist? Selbst wenn man zusammen auf einer Seite steht, so spielt doch jeder alleine, es herrscht keine grundlegende Planung. Wie sollte es auch, wenn jeder Spieler im Schnitt gerade mal 30 Sekunden überlebt. *Robert Schmidt*

DIE GEWINNER 2/2000

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 2/2000, S. 186: Maik Barbara, Sachsenhagen • Felix Basel, Schwaig • Sebastian Batzer, Stadtbergen • Gertrud Bechlarz, Augsburg • Ingo Beckert, Wimmelburg • Michael Blum, Tuningen • J.H. Borgman, Uithuizen • Sven Brotsche, Ohmingen • Benedikt Brüdt, Hinterzarten • Gerd Bunge, Wagenfeld • Manfred Damm, Geilserberg • Marco Drowowitz, Heidelberg • Tobias Ebernickel, Hannover • Gerhard Fiedlschuster, Crostou • Matthias Flohr, Acheim • Walter Frieser, Stuttgart • Timm Fulge, Stadthagen • Manfred Geheeb, München • Thomas Gisnapp, Mühldorf/Inn • Michael Greifenberger, Wolfenbüttel • Marian Groeschel, Markgröningen • Martin Grimm, Lübben • Klaus Haberzettl, Frankfurt • Peter Hackl, Metten • Alexander Hack, Steinfeld • Achim Haeberlen, Tübingen • Christian Haller, Orschweier • Michael Hallermayer, Sulmingen • Matthias Heine, Schwaig • Holger Hellmuth, Karlsruhe • Felix Hieber, Kirchheim • Andreas Hoffmann, Riedlingen • Mathias Ihle, Buchen • Günther Jabornegg, Dagmersellen • Jörn Olaf Janssen, Dortmund • Farhad Kazemi, Pullach • Stefan Klawitter, Bremen • Gerhard Kodus, Wien • Lars Konken, Wilhelmshaven • Michael Kral, Troisdorf • Holger Krollmann, Einbeck • Sven Kühl, Kerkrade • Stephan Kupfer, Dresden • Gerd Letzbor, Langenstein • Rolf Lohr, München • Stefan Meierer, Osann-Monzel • Slavko Mirkovic, Wien • Dieter Nehlsen, Flensburg • Sabine Pannek, Sandersdorf • Jörg Priesmer, Kamp-Lintfort • Oliver Prochaska, Frankfurt • Hannes Römer, Neckargemünd • Andreas Schaefer, Bremen • Kristof Schäfer, Hösbach • Hans Scheller, Aachen • Christian Schierl, Ludwigshafen • Björn Schubert, Vechelde • Andreas Schulz, Schwalmatal • Florian Schweizer, Geretsried • Dieter Soujon, Nörvenich • Stephan Süß, Hersbruck • Sebastian Vockel, Neustadt/W. • Dennis Vollmer, Essen • Fabian Wondrak, Neuötting • Carmen Wrobel, München • Gerhard Zielke, Hamburg • Sven Zimmerbeutel, Einbeck

GameStar Wer sich mit den entsprechenden Programmen ins Internet einklinkt und schnell spielen möchte, stößt hauptsächlich auf Deathmatch-Server. Wie lange die für Motivation sorgen können, sei mal dahingestellt. Für einen grundlegenden Wandel in naher Zukunft könnte beispielsweise das angekündigte Team Fortress 2 sorgen. Aber bereits jetzt gibt's ein paar gute Team-Alternativen – sei es mit Capture-the-flag (das ja wirklich jeder Online-Shooter bietet), sei es in einem Clan. Nicht nur, weil es die Online-Teilnehmer durch spielerische Mittel zur Zusammenarbeit zwingt, sondern weil es vom Start weg die mündliche Kommunikation unterstützt, auch über das Internet.