

Post von Profispielern

Leserbriefe

»Deutschland: Spielezweig« hieß unsere Reportage zur Situation der deutschen Entwickler-Szene. Auch unsere Leser sind nicht immer ganz überzeugt von den Spielen aus heimischer Produktion.

DEUTSCHE ENTWICKLER

Der Report zum Stand der deutschen Entwicklerszene hat mir richtig gut gefallen. Ich finde es schon seit langem höchst merkwürdig, daß hierzulande jede Menge Spiele verkauft werden und die Spielefans in Deutschland – anders als die Amerikaner mit den lächerlichen »Jagd-simulationen« – auch auf Qualität achten, das Niveau der Eigenentwicklungen aber relativ niedrig ist. Tja, mit irgendwelchen Fußball-Managern kann man eben kein Knowhow für international konkurrenz-fähige Action- oder Strategiespiele aufbauen.

Thomas Schneider

Ich habe mit Interesse den Bericht zur Spiele-Entwicklung in Deutschland gelesen. Eigentlich sagen es schon die Titel: Der Planer, Das Amt, Vermeer, Der Patrizier, Airline Tycoon, Die Fugger oder Pizza Syndicate... Diese Programme möchte man nicht nur im Ausland nicht kaufen, auch hierzulande treiben die einem nur Mitgefühl oder Mitleid für diese Branche ein! Ständig wird auf immer denselben schlafmützigen Ideen herumgeritten, und Grafik sowie Design sind hundsmiserabel. Das einzige Spiel, das meine Hochachtung gefunden hatte, war Turrigan von Factor 5: superbes Gameplay, klasse Grafik und Megasonnd von Chris Hülsbeck.

Carsten Otllingen

Ich bin Fan von Aufbauspielen wie Anno 1602 oder Die Siedler 3, und ich muß ehrlich sagen: Mir ist es völlig egal, ob sich diese Programme auch woanders verkaufen oder nicht. Solange Sunflowers und Blue Byte genug verdienen, um einen Nachfolger zu entwickeln, ist

mir der Rest ziemlich egal. Ich stimme euch zu, daß PC-Spiele aus Deutschland längst nicht immer mit der internationalen Konkurrenz mithalten können – aber solange Titel erscheinen, die ich persönlich mag und viele andere ebenfalls, ist das doch nicht weiter wichtig.

Alex Mors

Man kann doch Deutschland nicht mit den USA vergleichen! Es ist doch nur logisch, daß hierzulande viel weniger Titel produziert werden als in Amerika. Dort gibt es ja auch ein Vielfaches an Spielefirmen. Ein fairer »Gegner« wäre da schon Europa: Rechnet man die in Europa erschienenen Titel zusammen, erreichen wir in etwa die Spielanzahl der USA. Also gibt es zwischen Europa und Nordamerika diesbezüglich nicht allzu große Differenzen.

Martin Mapyka

GameStar Was den Vergleich Amerika – Deutschland – Europa betrifft: Klar, in den USA werden natürlich mehr Spiele entwickelt als hierzulande. Aber auch in England ist der Ausstoß größer. Und das, obwohl die Bevölkerungszahl dort niedriger ist. Außerdem ist vor allem die Vielfalt in den Vereinigten Staaten größer. Dort werden eben nicht nur – wie hier – ganz bestimmte Genres programmiert, sondern beispielsweise auch viele Simulationen. Dadurch entsteht auch Knowhow in anderen Spielgattungen, und die Entwickler können flexibler auf Trends reagieren.

KINGPIN

Ich habe schon auf Kingpin gewartet, als der erste Artikel bei euch rauskam. Und was muß ich in der letzten Ausgabe lesen? Da wird es bis zum letzten Punkt

niedergemacht. Sicherlich ist das Spiel grausam. Es sollte nicht in Kinderhände, und die Hersteller haben mit der Werbung einen Fehler gemacht. Aber das ist noch lange kein Grund, es als geschmacklos abzustempeln.

Tobi Gauderer

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.

Ich bin verwundert. Nach all der Aufregung wegen der Werbung findet ihr das Spiel im Preview nur noch geschmacklos. Ich habe den Eindruck, daß ihr das schreibt, was die Leser finden. Die Leser finden es schlimm, ihr auch. Die Leser finden es gut, ihr auch. Komisch. Ich jedenfalls werde mir Kingpin ganz bestimmt kaufen. *Rene Fischer*

Die Macher von PC-Spielmagazinen sollten objektiv, fair und unvoreingenommen an ein Spiel herangehen. Oder sie können, wie bei Kingpin, diese Grundsätze vergessen und auf das Spiel einprägen, wie die Akteure aufeinander in eben diesem Spiel. Kingpin besticht durch eine dichte Atmosphäre und ein etwas anderes Spielprinzip. Half-Life brachten diese Attribute den Titel »Spiel des Jahres« (und eine Indizierung) ein, Kingpin wird zum »Schwachsinn«. Daß in Deutschland eine immer stärker werdende Zensur unter dem Deckmäntelchen des Jugendschutzes betrieben wird, ist ja schlimm genug. Daß sich einige Medien vor diesen Karren spannen lassen, finde ich ekelhaft. *Markus Dietrich*

Wie kann man nur so eine sinnlose Blutorgie programmieren. Okay, manche Leute lieben diese Spiele, doch wie viele sind das? Ich jedenfalls bin überzeugt, mit diesem Spiel kommt Xatrix nicht besonders weit. Die Grafik ist zwar sehr gut, aber daß man Gliedmaßen mit einem Schrotgewehr abschießen kann, ist das grausamste, was ich jemals in einem Spiel gesehen habe. *Kersten Schröder*



Team Fortress 2: »Beeindruckende Animationen – da kann kein anderes Actionspiel mithalten.«

GameStar Kingpin, die dritte: Nachdem sich in den beiden vorigen GameStar-Ausgaben fast alles um die Anzeige gedreht hatte, haben uns diesmal vor allem Zuschriften zur Preview erreicht. Wir halten es nach wie vor für eine gefährliche Entwicklung, wenn die Hersteller von 3D-Actionspielen die Gewaltschraube aus falsch kalkulierter Verkaufsförderungs-Denke weiterdrehen. Das führt eher zum Gegenteil: Zu grausame Spiele könnten sich bald in den USA und Europa nicht mehr verkaufen lassen – nicht von ungefähr hat der amerikanische Präsident nach dem Littleton-Massaker auch Computerspiele angegriffen. Wenn aber

3D-Actionspiele derart in Verruf geraten und deshalb langfristig einfach kein Geld mehr abwerfen, droht der Niedergang eines der beliebtesten Genres.

TEAM FORTRESS 2

Den Artikel zu Team Fortress 2 fand ich echt klasse! Ich habe auch Zugang zum Internet und freue mich schon darauf, trotz der hohen Hardware-Anforderungen. Ich findet, ihr könntet ein bißchen mehr aus der Online-Szene schreiben, denn es interessiert bestimmt auch noch ein paar andere. Ich hoffe, daß Team Fortress 2 nicht gleich indiziert wird. Ich bin immer noch ziemlich enttäuscht,

daß es hier nur die deutsche Version von TF-Classic gibt. *Patrick Gundersdorff*

Ich bin schon seit längerem ein echter Fan von Half-Life, und da haben mich Preview und Video zu Team Fortress 2 so richtig begeistert. Es ist ja wirklich unglaublich, mit was für beeindruckenden Animationen sich die Soldaten, etwa der MG-Schütze, durch die Levels bewegen – meiner Meinung nach kann da so schnell kein anderes Actionspiel mithalten. Hoffentlich kommt dieses Wunderwerk der Bewegungsabläufe so schnell wie möglich raus. Wenn dann auch noch die KI der Bots hält, was Valve verspricht, dann weiß ich jetzt schon, welches Programm ich im Frühjahr 2000 daddeln werde. *Andreas Weser*

DESIGNER'S SUMMIT

Danke für die wohlige Gänsehaut, die ich beim Vorspann des GameStar Designer's Summit hatte. Der Schnitt ist wirklich super, von der Vertonung mal gar nicht zu reden. So ein »Treffen der Giganten« hat wahrscheinlich noch niemand auf die Beine stellen können! Übrigens: Nachdem sich Louis Castle derart für Massively-Multiplayer-Spiele ausgesprochen hat, fände ich es super, wenn ihr dazu eine eigene Rubrik aufziehen könntet. *Jan Schramm*

GameStar Derzeit erscheinen noch nicht so viele Massively-Multiplayer-Spiele, als daß sich eine eigene Rubrik lohnen würde – die einzigen wirklich erfolgreichen sind nach wie vor Ultima Online und Everquest. Sobald aber mehr derartige Programme erscheinen, könnte sich das durchaus ändern.

ROCK'N RIDE

Als ich den Bericht über den »Rock'n Ride«-Stuhl gelesen hatte, war ich platt – ich wußte gar nicht, daß es so etwas gibt. Also habe ich mich kurz entschlossen mit der Firma Cyberspace in Verbindung gesetzt, und etwa zwei Wochen später bastelte ich an meiner neuen Erregungenschaft. Heute rase ich bei Nice 2 oder Need for Speed 3 durch die Landschaft oder mit Forsaken durch die Höhlen. Das Fahr- und Schwebgefühl ist einfach genial. Ich finde es super, daß ihr öfters so ausgefallene Sachen testet. *Hartmut Hirner*

GameStar Machen wir doch gerne – wobei es uns ehrlich gesagt überrascht, daß sich jemand dieses zwar originelle, aber doch recht unhandliche Gestühl in die Privatwohnung gestellt hat. Vermutlich mußten Bett und Kleiderschrank auf den Balkon weichen...

DIE DUNKLE BEDROHUNG

Wie GameStar in letzter Zeit testet, ist mir nicht ganz verständlich. Da werden wirklich gute Spiele wie Star Wars: Die dunkle Bedrohung mit lächerlichen 58 Prozent abgetan, oder das Formel-1-Spiel von Eidos verrissen. Testet ihr die Spiele überhaupt, oder schaut ihr euch nur die Schachteln an? Wenn jemand natürlich von Natur aus etwas gegen Star Wars oder die Formel 1 hat, wird mir klar, warum die Testergebnisse so schlecht ausfallen. Vielleicht wäre es besser, die Spiele von Leuten testen zu lassen, die nicht voreingenommen sind. *Peter Hoschi*

GameStar Ganz im Gegenteil: Wir werten so kritisch, weil wir uns die Spiele ganz genau ansehen, anstatt den offiziellen Herstellerangaben blind zu vertrauen. Bei GameStar wird auch nie ein Star-Wars-Hasser ein Krieg-der-Sterne-Spiel testen, und an Formel-1-Simulationen kommt kein Radfahrer – sondern nur ein Experte des Genres.

Wenn ein Titel aber schlicht und einfach schlecht ist, hilft das halt alles nichts: Selbst der größte Lichtschwert-Fan in der Redaktion wird angesichts der Mängel beim Episode-1-Adventure kein Augen zudrücken – und schon gar nicht alle beide.

Die Gewinner 7/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 7/99, S. 178:

- Konrad Gadzicki, Achim • Tobias Knüttel, Dierdorf
- André Kunzmann, Leipzig • Ralf Brandes, Hamburg
- Christian Süssenbach, Hettingen • Sebastian Hollerbach, Buchen-Hain • Rasmus Egge, Ritterhude
- Heike Schenkelberg, Duisburg • Felix Ramming, Reichenberg • Sion Schweigert, Limbach
- Fabian Baresik, Rödental • Andreas Geißer, Nürnberg • Sebastian Geiger, Wehrheim • Heiko Batzill, Neuhausen
- Christoph Seger, Ebertsheim • Ulf Bekke, Bocholt • Martin Selke, Hannover
- Thorsten Bender, Dortmund • Thomas Huber, Leimen
- Jan Seiwert, Ensford • Fabian Englich, Moers • Tobias Neukirchner, Rehau • Florian Schwenck, Münsterdorf
- Stephan Gottschalk, Neumünster • Stephan Apitz, Berlin • Michael Teske, Remscheid
- Patrik Bauer, Ingenheim • Heiko Fischer, Stuhr • Tobias Steinberger, Ilmmünster
- Tim Krawosak, Gelsenkirchen • Hannes Fuchs, Marquardt • Martin Milster, Templin
- Dominik Abs, Wuppertal • Michael Gabold, Oerlenbach
- Herbert Liczner, Bonn • Dave Hoffmann, Dedelow • Rerno Hauser, CH-Iltnau

LANGeweile

Ich lese seit geraumer Zeit GameStar und stelle fest, daß ihr monatlich eine beträchtliche Menge an Soft- und Hardware zu testen und das Ergebnis der Leserschaft zu präsentieren habt. Wenn ihr dermaßen viel zu testen habt, vergeht euch dann nicht der Spaß am Spielen? Ich habe mir in den letzten 14 Monaten eine Anzahl PC-Spiele gekauft und muß feststellen: Je mehr Programme sich ansammeln, desto geringer wird meine Lust, eines zu starten. Weder Ultima Online noch Unreal, StarCraft oder Baldur's Gate konnten mich langfristig vor den Monitor fesseln. *Mario Zechner*

GameStar Mittlerweile ist die GameStar-Redaktion ganz schön angewachsen, so daß sich eher der gegenteilige Effekt ergibt, und gerade im Sommer zuwenig Spitzenspiele pro Redakteur eintrudeln. Ausgewachsene Prüfeleien sind derzeit zwar noch die Ausnahme, aber gezielte Bestechungsgelder an den Postboten (Ein Zehner für »Direktauslieferung«) haben sich bewährt. Aber stimmt, zuviel Süßes verdirbt den Appetit. Im Zweifel empfehlen wir die Begrenzung auf wirklich gute Spiele – dabei helfen wir gerne mit präziser Kaufberatung durch Tests, die klarmachen, ob das jeweilige Spiel für Sie in Frage kommt. **PS**



Designer's Summit: »Treffen der Giganten«.