

Schreiben Sie uns

# Leserbriefe

**Käfer und Kabelkrieger: GameStar-Leser erzählen von ihren Erfahrungen mit Bugs und Netzwerk-Partys.**

## DIE BUG-INVASION

Erfreulich fand ich im GameStar 4/99 den Bericht über Bug-Probleme bei PC-Spielen. Ich bringe mittlerweile einiges an Zeit dafür auf, nach den aktuellsten Patches zu suchen, ob im Internet oder auf CDs. Wenn man dann im Netz auf ein »internationales« Update für Baldur's Gate in der Größe von 14 MByte stößt, dann schlägt das dem Faß den Boden aus! Dabei ist der Bericht lediglich der Tropfen auf dem heißen Stein: Was scheren sich die Leute bei Interplay, Software 2000 oder

Blue Byte darum, wenn GameStar einmal im Jahr dort anklopft und die mit Zahlen konfrontiert. Das geht denen am Allerwertesten vorbei. *Tobias Schleinkofer*

Der Bug-Report ist zutreffend. Allerdings ist für mich der Gipfel der Unverschämtheit Lords of Magic von Sierra. Daß das Teil mehr Bug als Spiel war, ist schon schlimm genug. Dann aber funktionierte der Patch nur mit der US-Version, ein Jahr später durfte ich für das deutsche Update und ein paar neue Missionen rund 30 Mark zahlen – obwohl mir ersteres eigentlich umsonst zusteht. Seitdem vermeide ich es, Sierra-Titel zu kaufen. *Gabriel Stobbe*

Ich verstehe nicht, was die Firmen dazu treibt, derart verbuggte Spiele in die Regale zu stellen. Ich kaufe mir Spiele erst, wenn sie nicht mehr neu sind, also mit wenigstens drei Monaten Verzögerung. Das hat teilweise den angenehmen Nebeneffekt, daß man die Titel etwas günstiger bekommt. *Stan Mieruch*



**Lords of Magic Special Edition:** »Seitdem vermeide ich, Sierra-Titel zu kaufen.«

Der Bug-Report gefiel mir sehr gut. Mit Die Siedler 3 hatte auch ich zu kämpfen. Ständig stürzte das Spiel ab. Natürlich habe ich mich per Fax an die Hotline von Blue Byte gewandt. Als ich eine Woche später immer noch keine Antwort

hatte, versuchte ich einen Techniker der Firma ans Telefon zu kriegen. Die Frau von der Telefonzentrale sagte, die hätten soviel zu tun, daß ich erst Ende der Woche von ihnen hören würde. Das ist mittlerweile zwei Wochen her. Die Firma scheint es nur zu interessieren, daß man für das Spiel bezahlt hat. Ob es funktioniert, ist egal. *Jens Brehl*

**GameStar** Das positive Echo auf den Bug-Report beweist, daß vielen Spielern die regelmäßigen Programmfehler gehörig auf die Nerven gehen. Die bisherigen Reaktionen der Hersteller zeigen uns, daß der Bericht so manchen Firmenvertreter wachgemacht hat – Kundenproteste und entsprechendes Kaufverhalten führen langfristig garantiert zu mehr Sorgfalt bei der Fehlersuche.

## KABEL-KRIEGER

Der Bericht über die GXP-Party in Bielefeld hat mich echt gefreut. Ich fand es toll, daß ihr mal zeigt, was so an Netzwerksessions abgeht und was für ein Riesenspaß das ist. Es wäre klasse, wenn noch mehr Leute auf solche Treffen kommen würden. *Christian Keßler*

Mit dem Report über die Kabel-Krieger habt ihr was Gutes getan. So etwas wünsche ich mir von einer Spielezeitschrift. Von derartigen Veranstaltungen kriegt man als Otto-Normalzocker sonst leider nichts mit. Nach diesem Report haben ein Kumpel und ich uns sofort Netzwerkkarten geholt. Seitdem sind einige schlaflose Nächte mit 3D-Shootern vergangen. *Florian Grubert*

Wie ich mit Freuden bemerke, bringt ihr immer öfter Artikel zu Netzwerkspielen und Multiplayer-Partys. Ich persönlich bin der Meinung, daß Multiplayer-Schlachten

## SO ERREICHEN SIE UNS:

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

E-mail: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Webseite:

**[www.gamestar.de](http://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](mailto:tech@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.

enorm viel Spaß machen. Allerdings fällt mir auf, daß es immer weniger 3D-Shooter mit eingebautem Kooperativ-Modus gibt. Ich lese immer nur über Deathmatches. Klar, es gibt auch Capture-the-Flag, aber das kann einen echten Coop-Modus nicht ersetzen.

*Benjamin Heidl*

**GameStar** In der Multiplayer-Partyszene tut sich derzeit einiges, GameStar bleibt weiterhin am Ball. Eine weitere Web-Seite mit Ankündigungen zu größeren Events finden Sie unter [www.lan-party.de](http://www.lan-party.de).

**KOLUMNE: WEDER SEX NOCH...**

Ich stimme der Kolumne »Weder Sex noch Liebe« ganz und gar zu! Wieviel Spaß würde mir Half-Life machen, wenn ich noch eine hübsche Wissenschaftlerin vor den Aliens retten müßte, oder in Dark Project eine Prinzessin befreien oder sogar um deren Herz kämpfen dürfte. Eines der wenigen Spiele, das solch eine Beziehungskiste bietet, ist Final Fantasy 7. Das Verhältnis zwischen Cloud, Tifa und Aeris war sogar der Hauptgrund für mich, weiterzuspielen. Bei jedem Programm würde derartiges sowohl die Handlung und Motivation als auch den Spielspaß fördern. So entsteht vielleicht mal das Superspiel, in dem Simulation und Ego-Shooter aufeinander treffen und man mit Dutzenden von NPCs jede Art von Beziehungen eingehen kann.

*Gerhard Wolff*

Gelegentlich gibt's Spiele, in denen Herzensdinge wichtig sind. Beispielsweise das göttliche Grim Fandango. Da steht die Beziehung zwischen Manny und einer entschwundenen weiblichen Seele sogar ganz im Vordergrund. Ich frage mich aber auch schon länger, wann es derartiges mal in anderen Genres gibt.

*Thomas Adams*

**GameStar** Die Technik wird immer besser, wahrscheinlich bauen die Entwickler deshalb bald immer öfter spannend inszenierte Beziehungskisten in ihre Spiele ein. Je realistischer die Grafik wirkt und je glaubwürdiger die Figuren aussehen, desto einfacher lassen sich menschliche Regungen darstellen.

**KOLUMNE: MEHR SPIELER**

Ich glaube schon, daß eine KI bald so gewitzt, überraschend und trickreich handeln kann wie der Mensch. »Künstliche Intelligenz« existiert halt erst viel kürzer

als »Natürliche Intelligenz«. Spiele gibt es erst seit ein paar Jahren, sie sind aber schon so schlau wie Vielzeller: Nicht alle Komponenten tun dasselbe, die Arbeit wird auf spezialisierte Teile ausgelagert. Einfache Entscheidungen, etwa einen Vertrag zu brechen, könnten auch aktuelle KIs schon treffen. Die Entwickler müssen es nur wollen. Allerdings sind auch mir KI-Gegner noch zu primitiv, denn sie müßten Gefühle zeigen können. Aber dazu kommt es irgendwann mal – wie beim Doktor aus Voyager.

*Moritz Sievers*

**GameStar** Der Doktor aus Voyager »lebt« aber erst irgendwann im 24. Jahrhundert. Ernsthaft: Ganz so lange müssen wir auf realistische KIs vermutlich nicht mehr warten, aber ein wenig wird es wohl noch dauern. Neuronale Netze etwa, wie sie unser Gehirn nutzt, schlucken ungeheuer viel Rechenpower – an die Natur kommt auch der schnellste Pentium nicht mal ansatzweise ran.

**HALF-LIFE**

Ich möchte mich über die Bewertung des deutschen Half-Life äußern. Diese Version ist so mies! Normalerweise hätte das Spiel eine viel schlechtere Wertung verdient als das Original. Klar kann ich verstehen, daß ihr dem Spiel keine niedrigere Note geben könnt, sonst würdet euch ja die BPjS aufs Dach steigen. Aber mal ehrlich: Welche Version bevorzugt ihr wohl, wenn ihr Half-Life spielt? Die deutsche packt ihr doch nur

**Die Gewinner 3/99**

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 3/99, S. 196: Daniel Patze, Mötzelbach • Ralf Kühnle, Neckarsulm • Sven Eggert, Neubrandenburg • Ronny Lüdike, Weil am Rhein • Jörg Claus, Lobstädt • Stefan Tiede, Güstrow • Dirk Pleis, Leer • Martin Matejka, Zwielfalten • Sascha Alex Bickel, Herborn • Christian Horn, Saarbrücken • Michael Grüner, Hagen • Christiane Molz, Walluf • Wilfried Isselbacher, Ingelheim • Hagen Hackbeil, Zschopau • René Sauer, Berlin • Sven Kaminski, Oldenburg • Thomas Steffens, Simmerath • Hans-J. Kalthaus, Remscheid • Thomas Weese, Neundorf • Jens Rieger, Berlin • Christian Funke, Laatz • Thomas Vogler, Scheden/Meensen • Mirko Wischniewski, Berlin • Stefan Milde, Lübeck • Tobias Zeller, Essingen • Thomas Kohls, Messel • Andreas Lemke, Elze • Stefan Reischl, Unterschwillach • Thomas Hemprich, Riesa • Lars Vollbrecht, Berlin • Jörg Hagemann, Jena • Sven Thomas Koch, Lübeck • Ralf Schürmann, Altena • Hans-Peter Kugel, Esslingen • Heiko Stephan, Ovelgönne • Timo Koparanidis, Warendorf • Daniel Taborsky, Bünde • Danny Duttke, Witzhave • Thomas Jucker, CH-Zürich • Hans-Jürgen Pawlik, Geislingen • Torsten Würdig, Berlin • Benjamin Gruchala, Bielefeld • Bernhard Froehlich, Bad Zwesten • Ingo Girmscheid, Trier • Oliver Bister, Bonn • Stefan Meyer, Gollingen • Andreas Scharf, Frankenberg • Alexander Tschoner, A-Innsbruck • Eckart Foes, München • Heinz Aurich, Frankfurt • Michael Meissner, Stuttgart • Christoph Reifenauer, A-Eugendorf • Stefan Melbaum, Gehrden • Dominik Haebele, Lambertheim • Marko Tuk, Freilassing • Kindler Gereon, Ulm • Christian Schröder, Winsen/Luhe • Malte Skarupke, Weyhe • Gregor Pohl, Grolitz • Benjamin Giannis, Grafelfing • Markus Nolte, Dortmund • Rüdiger Probst, Daisendorf • Christoph Schirra, Wadgassen • Benjamin Guntner, Ellwangen • Michael Kracht, Wesel • Tim Wegener, Mülheim • Jan Dennis Cornelis, Ratzburg • Henning Sunkel, Lübbecke • Thomas Müller, Madgeburg • Stefan Hetzel, Mönchengladbach • Patrick Otto, Angermünde • Marcus Muth, Heinsberg • Malte Nevermann, Hemmingstedt • Marcel Zeitel, Saathain • Felix Selbmann, Chemnitz • Bastian Penning, Dortmund • Christian Bar, Hammelburg • Andreas Wintzheimer, Kitzingen • Martin Kolble, Stuttgart-Plieningen • Werner Krause, Beuna • Jan-Ole Praus, Tostedt • Felix Krauss, St. Englmar • Jonas Buchhardt, Ohningen • Michael Barth, Waldstetten • Jens Knaskaski, Schöllkrippen • Christian Gröschl, Berlin • Robert Kirchner, Eisenach • Michael Mahlo, Buho • Daniel Birkner, A-Rabenstein • Thomas Sosna, Berlin • Kolja Frohberger, Berlin • Bernhard Froehlich, Bad Zwesten • Stefan Meyer, Gollingen • Andreas Scharf, Frankenberg

zum Testen aus, und dann verschwindet sie wieder in den ewigen Jagdgründen der Versagerspiele...

*Patrick Beck*

**GameStar** Stimmt nicht: Ein Großteil der GameStar-Tester nimmt derzeit sogar mit der deutschen Version an redaktionsinternen Half-Life-Multiplayersessions teil. Die lag auf diversen Schreibtischen in Reichweite und war schnell in-



Half-Life (deutsch): »Diese Version ist so mies!« meint GameStar-Leser Patrick Beck.

stalliert. Letztlich ist uns vor allem wichtig, daß Levelaufbau, Waffenarsenal und der Spaß bei der Gegnerhatz stimmen.

**BÖRSENFIEBER**

Ich verfolge die Börsenkurse im GameStar mit großem Interesse und frage mich, ob nach dem Release eines guten Spiels die Kurse oft steigen. Wenn das so wäre, könnte man fast ohne Risiko kurz vorher einkaufen – natürlich nur, wenn sich der Verkauf von einem guten Computerspiel wirklich auf den Börsenkurs auswirkt. Falls die Redaktion selbst an der Wall Street spekuliert, würde mich interessieren, was ihr für Erfahrungen gemacht habt.

*David Höfig*

**GameStar** Spiele-Aktien steigen nicht automatisch nach der Veröffentlichung eines guten Titels. Erstens verkauft sich gelegentlich sogar ein tolles Programm nicht, zweitens spielen auch andere Faktoren eine Rolle – teure Kredite, Lizenz- oder sogar Lagerkosten. Außerdem geben die meisten Spielefirmen längst nicht so viele Anteilscheine aus wie Großkonzerne. Da langt es schon, daß ein mittelgroßer Investor seine Aktien verkauft, und der Kurs plumpst nach unten. GameStar-Redakteure halten übrigens keine Aktien von Spielefirmen – schließlich könnten wir schlecht objektiv über Hersteller schreiben, wenn wir gleichzeitig von deren wirtschaftlichem Erfolg profitieren würden.

**ATMOSPHERE**

Wieso schreibt ihr eigentlich bei Tests nicht, wieviel Atmosphäre ein Spiel hat? Es gibt Programme, die haben so viel da-

von, daß man noch vor dem Einschlafen daran denkt. Ich habe zum Beispiel letzten Sommer Gabriel Knight 2 gespielt. Danach hatte ich ständig das Gefühl, in Bayern Urlaub gemacht zu haben. Das gleiche gilt für alle Monkey Islands – und meiner Meinung nach reicht Spiel-tiefe dafür als Bewertung nicht aus!

*Beatrix Liedke*

**GameStar** Guter Vorschlag – aber leider undurchführbar. Wir finden auch, daß die Atmosphäre eines Spiels ganz entscheidend ist. Aber: In Zahlen läßt sich das nicht ausdrücken. Was manche nächtelang um den Schlaf bringt, läßt andere völlig kalt. Wir gehen allerdings im Test detailliert darauf ein und verwenden sehr viel Aufwand darauf, die Atmosphäre möglichst stimmig mit Bildschirmfotos einzufangen.

**LAUTSCHRIFT**

Wenn ihr schon englische Begriffe als Hilfestellung in deutsche Lautschrift übersetzt, dann seid doch bitte auch so nett und schreibt statt »Tuhmbräida« doch »Tuhmräida«. Wie der Blick in jedes Wörterbuch mit Lautschrift zeigt, wird das »b« nicht gesprochen.

*Toby Wittwer*

**GameStar** Tomb Raider spricht sich tatsächlich ohne »b«. Leider entschlüpft sogar gestandenen Redakteuren gelegentlich noch die falsche Version. Damit sich das ändert, wird jeder »Tuhmbräida«-Ausrutscher derzeit schwer bestraft. Der Betroffene muß mindestens eine Stunde Laras Originaloberteil tragen, das wir zufällig in einer geheimen altbayerischen Kapelle gefunden haben.

**SPIELER-FRAUEN**

Ich habe kürzlich »GameStars« mit Eric Yeo gelesen. Er möchte also wissen, wie man Frauen für Spiele begeistern könnte. Okay, es gibt momentan mehr männliche als weibliche Zocker. Wenn sich ein Mann vor den Computer setzt, will er viel Blut sehen und wenig nachdenken. Bei den Frauen ist es genau andersherum. Das gilt nicht für alle Menschen, aber in der Regel trifft es zu. Programme wie Turrok oder Jedi Knight haben bei Damen genauso wenig eine Chance wie Strategie à la StarCraft oder Battlezone. Wesentlich beliebter bei Frauen sind Manager, Aufbaustrategie und Adventures. Um eine Frau vor den Computer zu bannen, braucht es viel Handlung, viel Nachdenken und wenig Gewalt.

*Bernadette Knie*

**ROLLENSPIELE**

Ich habe letztes mal in einer älteren GameStar-Ausgabe geblättert. In der Rubrik »GameStars« sagte Warren Spector: »PC-Rollenspieler brauchen diesen Zahlenmist nicht!« Aber bei Baldur's Gate wird doch alles, von der Charakterentwicklung über Kämpfe bis zum Stufenanstieg ausgewürfelt! Es scheint ja nicht alles wahr zu sein, was Mister Spector so erzählt.

*Justus Gackenholtz*

**GameStar** Warren Spector meinte seine eigenen Spiele. Was er sagen wollte, war, daß man in Rollenspielen die Ergebnisse auch bildhaft darstellen kann, statt einen dichten Zahlenschungel zu präsentieren. Nicht »Beweglichkeit +3«, sondern eine flott umherhüpfende Hauptfigur – darum geht es ihm.