

Unser Briefkasten ist hungrig

# Leserbriefe

*Schwarzbrennerei im großen Stil ist eine Straftat, kein Kavaliersdelikt – bei den Leserbriefen zu unserem Kripo-Report gehen die Meinungen kaum auseinander.*

## RAUBKOPIEN

Ihr habt einen wirklich guten Bericht über Raubkopien abgeliefert. Aber meiner Meinung nach ist Schwarzbrennen moralisch erst dann verwerflich, wenn jemand im großen Stil vervielfältigt und dafür Geld verlangt. Mir ist jemand bekannt, der sich in diesem Gebiet betätigt. Was kann ich aber schon dagegen tun, außer demjenigen ins Gewissen zu reden? Wenn ich der Polizei einen Tip gebe, würde ich mich mein Lebtag schämen. Ich kann der Polizei nur weiterhin

viel Erfolg im Kampf gegen die Profis wünschen. Die sind es nämlich, die verhindern, daß Entwickler für ihre langjährige Arbeit entlohnt werden.

*(Name ist der Redaktion bekannt)*

Spätestens seit ein guter Freund von mir bei einer finnischen Softwareschmiede namens Remedy an Computerspielen werkelt, habe auch ich gehörigen Respekt vor der Arbeit eines Programmiers (zur Zeit entwickelt er Max Payne). Ich hätte niemals gedacht, was für Anstrengungen in so einem Projekt stecken. Wer Spiele raubkopiert, schadet diesen hart arbeitenden Leuten.

*Ludwig Neuberger*

Ich sammle (Top-)Spiele, und da möchte ich unbedingt die Originalversion im Regal stehen haben und nicht eine mies beschriftete Gold-CD. Allerdings frage ich mich manchmal schon, warum. Wenn ein tolles Programm wieder mal in einer Billigpackung und ohne ordentliches Handbuch erscheint, macht das schließlich nicht besonders viel her – gegen entsprechende Argumente von ein paar Bekannten kann ich da oft nicht mehr viel sagen.

*Nils Schneider*

Ich halte nicht sonderlich viel von schwarz kopierter Software. Aber gerade jetzt, wo zum Jahresende die wirklich tollen Programme gleich im Dutzend erscheinen, kann ich als Schüler einfach nicht mithalten. Die absoluten Muß-Titel (Die Siedler 3, C&C 3) werde ich mir kaufen, die anderen halt anderweitig »besorgen«. Und spätestens im Sommer gibt's die paar, von denen ich unbedingt das Original will, wahrscheinlich schon als Budget-Version.

*(Name ist der Redaktion bekannt)*

**GameStar** Wie ein roter Faden zieht sich eine Aussage durch die Mehrzahl der Zuschriften: Raubkopieren ist nicht in Ordnung, aber man möchte bei gekauften Spielen einen echten Gegenwert für sein Geld. Den gibt es für viele Leserbrief-Schreiber offenbar nicht, wenn in schlampig gestalteten Packungen billig gedruckte Handbücher liegen oder wenn die Spiele bereits nach kurzer Zeit in Compilations zu finden sind.

## SCHWIERIGKEITSGRAD

Für einen Gelegenheitsspieler wie mich ist es immer wieder eine frustrierende Erfahrung, daß die meisten Programme offensichtlich nur für Hardcore-Zocker konzipiert werden. Der Schwierigkeitsgrad liegt in aller Regel zu hoch. Dazu kommt noch, daß hinsichtlich der Steuerung und der Übersichtlichkeit das Rad jedesmal und bei jedem Spiel neu erfunden wird.

*Christoph Günther*

Mir ist es mit F1 Racing Simulation noch gelungen, dank eines extra für dieses Spiel erworbenen Lenkrads in der leichtesten Spielstufe die Zeiten zu erreichen, die auch von echten Piloten gefahren werden. Bei Racing Simulation 2 liegt die Differenz trotz stundenlangen Übens und verschiedener Setups noch in der Größenordnung von 20 Sekunden. Ein Spiel muß Spaß machen und sollte für alle Fähigkeiten eine entsprechende Spielstufe aufweisen.

*Peter Schutte*

In letzter Zeit scheint es mir, als ob die Hersteller beim Schwierigkeitsgrad heftig übertreiben. Ich bin Formel-1-Fan, aber sowohl bei Grand Prix Legends wie bei Racing Simulation 2 kriege ich kein Rad auf den Boden. Auch bei einigen an-

## 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.

## Die Gewinner 11/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 11/98, S. 228: Rafael Pielka, Osterhofen • Sven Sakowski, Goslar • Martin Griesehop, Sulingen • Wolfgang Werthmann, Hagen • David Rohrer, CH-Kriens • Kaxim Al-Nasmeh, Bonn-Holzlar • Sebastian Mayer, Rotensol • Florian Kraft, Salzgitter • Alexander Massolle, Essen • Timo Zander, Neuwittenbek • Benjamin Schimpf, Apelern • Dennis Marl, Lüdenscheid • Daniel Matyriak, Solms/Oberbiel • Jörg von Heinemann, Heidelberg • Stefan Vogt, Rotenburg/W. • Robert Praeger, Berlin • Jan Cichon, Schwanstetten • Sven Reißig, Münster • Frank Sump, Berlin • Thomas Wiest, Bad Segeberg • Peter Lejko, Essen • Jan Henze, Hannover • Stephan Möbnaug, Dürrlauringen • Bastian Homburg, Dortmund • Markus Weise, Bayreuth • Martin Kottke, Wallenhorst • Sven Wunsch, Berlin • Christian Soester, Haltern • Werner Schilcher, A-Graz • Adam Cwiklinski, Berlin • Frank Rüstig, Koblenz • Moritz Krinke, Hamburg • Christian Kley, Enger • Heinz Fleischmann, Nürnberg • Oliver Schmidt, Troisdorf • Christoph Krauss, Gross-Umstadt • Andre Berning, Groß Rehen • Michael Piorr, Dortmund • Rüdiger Fuhrmann, Kandel • Max Josef Hartl, München • Daniel Gross, Düsseldorf • Marco Ditttrich, Limbach-O. • Hakan Aksu, Remagen • Alexander Wagner, Berlin



Grand Prix Legends: »Da kriege ich kein Rad auf den Boden«.

deren Genres habe ich in letzter Zeit immer wieder unfaire Stellen gefunden, die man ohne eure Tips nicht schafft.

*Martin Gonzales*

**GameStar** Faire Schwierigkeitsgrade sind eine der größten Herausforderungen an Spiele-Entwickler. Das klappt nicht immer perfekt. In derartigen Fällen weisen wir im Test ausdrücklich darauf hin – siehe Grand Prix Legends, bei dem Michael Galuschka auf die gepfefferten Anforderungen hingewiesen hat.

### TERMINVERSCHIEBUNGEN

Gestern habe ich meinen Kiosk gestürmt mit einer Erwartung, als stünde das erste Schäferstündchen bevor. Da wurde ich von einem GameStar-Cover überrascht, auf dem nicht mit einer Silbe Die Siedler erwähnt waren. Statt dessen muß ich lesen, daß die kleinen Kerlchen ein bißchen trödeln und den GameStar verpaßt haben. Mich hätte es fast zerrissen! Ich bin nun schon 36 Jahre alt, habe immer versucht, die Ruhe zu bewahren, aber bei den Siedlern kann

selbst ich nicht mehr ruhig bleiben. Ich glaube nicht, daß ich noch bis zum 13.11. warten kann. Wenn mein Softwareladen das Spiel dann nicht im Regal stehen hat, muß ich im schlimmsten Fall die Motorsäge auspacken und nach Müllheim fahren.

*Peter Schieder*

Wieder eine top Ausgabe, die 12/98. Aber diesmal war ich ein bißchen enttäuscht. Nicht wegen euch, sondern weil so viele gute Spiele verschoben wurden. Aber was soll's, schließlich ist das nicht eure Schuld. Mir ist es lieber, ein bis zum Letzten ausgefeiltes Spiel zu haben als eines, das zu zeitig erscheint.

*Thomas Dahlke*

**GameStar** Die Motorsäge kann im Schrank bleiben, schließlich ist Die Siedler 3 mittlerweile erhältlich. Über die Terminverschiebungen ärgern wir uns auch – aber das liegt allein in der Hand der Hersteller. Uns nervt das genauso: Ein verschobenes Spitzenspiel bringt auch das höchst empfindliche seelische Gleichgewicht des sehnsüchtig wartenden Redakteurs durcheinander.

### APOLLO 18

Ich lese nun schon einige Ausgaben von GameStar und wundere mich über das Testurteil von Apollo 18. Ich dachte immer, ihr laßt bestimmte Spiele, die den Durchschnitt senken, außen vor. Und nun sehe ich eine Wertung von 8 Prozent. Testet Ihr jedes Spiel, das nicht indiziert ist? Oder jedes, das ihr angeboten bekommt? Oder jedes, das eine bestimmte Verkaufszahl erreicht hat?

*Jörg Luger*

**GameStar** Grundsätzlich testet GameStar alle aktuellen Programme, schließlich möchten wir Sie umfassend über den Spielemarkt informieren, und sei es nur zur Warnung vor üblen Gurken. Schwierig wird's nur bei mäßigen Importtiteln, die hierzulande lediglich einige Fachgeschäfte anbieten. Apollo 18 mußte auf jeden Fall ins Heft, schließlich möchten wir möglichst viele potentielle Astronauten-Anwärter vor diesem kippshalterfetischistischen Machwerk bewahren.