

Sie schreiben, wir antworten

# Leserbriefe

## MPEG-FORMAT KLASSE

Endlich bietet jemand seine Videoleserbriefe im MPEG- und nicht nur im miesen AVI-Format an. Ab jetzt alles nur noch in MPEG, bitte! *Torsten Guckel*

Ich spreche mich klar für MPEG aus. Wenn Ihr dafür die AVIs wegläßt, könnt Ihr eine höhere Datenrate oder einen besseren Encoder benutzen. *Kai Rode*

Ich bin dafür, vermehrt das MPEG-Format zu verwenden. Zum einen sehen die Videos viel, viel besser aus und brauchen noch dazu nur unwesentlich mehr Speicher als AVIs. *Christian Heitzer*

Endlich hat's eine PC-Zeitschrift mal gewagt, schöne und schnelle und scharfe und vor allem geniale Stereo-CD-Quality-Sound-MPEG-Videos anstatt veraltete AVIs zu präsentieren! Bitte behaltet dieses Format bei und konvertiert die Video-Specials am besten auch noch ins MPEG-Format. *M. Schöllhorn*

**Die Indizierung von Quake 2 war das Thema vieler Leserbriefe: Kaum jemand findet sie gerechtfertigt.**

### KEIN QUAKE-2-TEST

Es ist mir völlig egal, ob Quake 2 indiziert wurde oder nicht. Was mir aber ganz und gar nicht egal ist: Wenn ich keinen Test über Quake 2 lesen kann. Wenn euch objektive Testberichte über indizierte Spiele als Werbung ausgelegt werden können, dann nenne ich das einfach Zensur. Da ist von Pressefreiheit nichts mehr zu spüren. *Christian Thamm*

Zum Thema »Quaken – leicht gemacht 2«: In der Schweiz ist es problemlos möglich, diesen Shooter zu erwerben, und zwar ohne Altersbegrenzung. Etwas seltsam finde ich, wenn an jedem Kiosk (auch in Deutschland) Comic-Darstellungen wie bei Spawn (herausgerissene Herzen etc.) auftauchen. *Marcel Acklin*

Hat die BPjS 'nen Dachschaden? Da freut man sich auf einen großen Test

von Quake 2, und dann wird das Spiel gerade noch »rechtzeitig« vor Druckbeginn eurer Zeitschrift indiziert.

*Johannes Kalpakidis*

Ihr habt mich schwer enttäuscht mit eurem beschämenden Verhalten, was Quake 2 angeht. Ein anderes Heft hatte da mehr Rückgrat und brachte einen ausführlichen Testbericht. Aber vielleicht habt Ihr ja noch ein bißchen Courage und veröffentlicht den Test wenigstens in eurer nächsten Ausgabe, nach dem Motto: Was die können, trauen wir uns schon lange. *Manfred Härle*

**GameStar** Daß wir auf einen Test von Quake 2 verzichten mußten, hat nichts mit mangelnder Courage zu tun. Es geht hier um Straftatbestände, nicht um verklärte »Zeigen wir's der Obrigkeit«-Romantik. Wenn Pressefreiheit und Jugendschutz aufeinanderprallen, gewinnt in Deutschland der Jugendschutz. Das mag man befürworten oder nicht, wir als Zeitschrift müssen uns daran halten.

### WET NUR IM NET?

Wieso sind Tests wie Wet – The sexy Empire nicht in eurem Magazin, sondern nur auf eurer Webseite zu bewundern? Werdet Ihr den Test von Quake 2 auf GameStar.de bringen, oder gilt auch dort die Indizierung? *Anton Rapf*

**GameStar** Bei den »verschollenen« Tests auf GameStar.de handelt es sich um Artikel, die aus Platz- und Aktualitätsgründen nicht im Heft erschienen sind, obwohl sie schon fertig layoutet waren. Keine Angst, Du verpaßt im Heft nichts Wichtiges! Für Quake 2 gilt auch im Internet, daß eine (deutsche) Webseite keine Werbung dafür machen darf. Und ein Testbericht würde leider als solche verstanden werden.

### SO ERREICHEN SIE UNS:

**IDG Entertainment**  
**GameStar-Leserbrief**  
**Brabanter Str. 4**  
**80805 München**  
 Email: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)  
 Webseite: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

Bei technischen Problemen:  
 Kennwort »TECHtelmechtel«  
 bzw. die Email-Adresse:  
[tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

Umtausch beschädigter CDs:  
**Computerservice Jost**  
**Postfach 14 02 20**  
**80452 München**  
 Dort können Sie auch ältere Ausgaben nachbestellen.



GameStar TV in MPEG-Qualität – viele Leser sind begeistert, wollen zukünftig alle Videos im MPEG-Format.

Eine sehr vernünftige Entscheidung! Videobeschleunigung ist nun wirklich seit langem Standard auf Grafikkarten. Wer noch einen PC besitzt, der für MPEG nicht genug Leistung hat, wird sich wohl auch nicht für die aktuellsten Spiele interessieren. *Oliver Schmitz*

**GameStar** Die positiven Reaktionen auf unser MPEG-Experiment haben uns sehr gefreut. In der Tat kommt GameStar TV als flüssiges Vollbild mit glasklarem Sound gleich nochmal so gut. Auch unsere Video-Specials würden von der MPEG-Technologie profitieren. Trotzdem wollen wir Leser mit schwächeren Rechnern nicht vor vollendete Tatsachen stellen. Bitte schreiben Sie uns, falls Sie die

MPEG-Fassung von GameStar TV nicht zufriedenstellend zum Laufen bringen.

**PERSÖNLICHER KONTAKT**

Als eure GameStar auf den Markt kam, wußte ich: Die ist es! So muß ein Spieleheft aussehen, dann klappt's auch mit der Kundschaft. Ich überlege mir ernsthaft, mich von meinen anderen Zeitschriften zu trennen. Die Frage ist, wie verhaltet Ihr euch euren Lesern gegenüber? Werdet ihr mir schreiben, wenn ich Probleme habe, oder ist das einfach nicht drin? Mir ist klar, ihr erhaltet eine Flut von Briefen und Anfragen, wann sollt ihr die alle durchkauen. Trotzdem, so ein kleiner persönlicher Kontakt, das wäre die Krönung! *Evelyn Marquardt*

**GameStar** Bei mehreren Hundert Briefen und Emails pro Monat auch nur die Mehrzahl davon persönlich zu beantworten, ist zeitlich einfach nicht möglich. Trotzdem verhalten auch längere Meinungsäußerungen nicht: Wir lesen jeden einzelnen Brief und jede Email. Zur Zeit denken wir darüber nach, einen Chat-Bereich auf unserer Website einzurichten – dann könnten wir uns regelmäßig »live« Deinen und anderen Fragen stellen.

**KEINE VOLLVERSION MEHR**

Ich bin seit eurem ersten Heft Abonnent und habe es bis jetzt noch keine Sekunde bereut, im Gegenteil. Ich finde es bescheuert, daß einige Leute eure Zeitschrift nur an den Vollversionen festmachen. Es war ja wohl klar, daß Ihr auf Dauer den Preis nicht so niedrig halten und gleichzeitig eine Vollversion hätten bringen können. Und ehrlich gesagt, ha-

be ich lieber mehr Demos, Treiber, Patches und GameStar TV (in MPEG) statt einer Vollversion. *Tobias Storch*

Was die Vollversion angeht, habt Ihr richtig gehandelt, obwohl ich zugeben muß, daß ich anfangs nicht so begeistert war. Aber eure Argumente und die einiger anderer Leser im letzten Heft haben mich umgestimmt. *Thomas Jahn*

Daß einige der Ansicht sind, es wäre Bauernfängerei, wenn man in den ersten Ausgaben eine Vollversion bringt und sie dann streicht, finde ich traurig. Es kommt auf den Inhalt an, und euer Heft ist wirklich ausgezeichnet konzipiert und eingeteilt. *Gernot Kizler*

**GameStar** Seit der letzten Ausgabe haben wir viel Zuspruch in dieser Sache bekommen, dafür vielen Dank! Wenn es nach uns Redakteuren ginge, würde GameStar eine Mark kosten und am Kiosk freundlich blinken. Die 7-Mark-90-Lösung halten wir aber für eine sehr gute.

**NICHT SO KITSCHIG**

Als ich letzten Herbst den GameStar in den Regalen liegen sah, dachte ich mir, daß das wieder nur so ein mittelmäßiges Blatt ist. Doch damit lag ich falsch: Erstklassiges und sehr kritisches Wertungssystem, super Rubriken, ausführliche Spiele- und Hardwaretests sowie die solide Aufmachung (nicht so kitschig wie die Konkurrenz) machten GameStar zu meinem absoluten Favoriten. Auf die Vollversionen kann ich zugunsten aktueller Demos und Videos verzichten. Einen Tip hätte ich: Wie wäre es, wenn Ihr

die Lauffähigkeit der Spiele auf alternativen CPUs im Wertungskasten erwähnen würdet? *Henrik Großmann*

**GameStar** Wir legen Wert darauf, daß alles, was in unserem Wertungskasten steht, auch wirklich von uns nachgeprüft wurde. Deshalb enthalten sie in Einzelfällen auch Angaben, die von den offiziellen des Herstellers abweichen – nach oben oder nach unten. Sämtliche Spiele speziell auf Cyrix-Chips und anderen Intel-Konkurrenten zu testen, würde unsere Kapazität übersteigen. Stattdessen gehen wir gezielt Gerüchten nach, daß ein Spiel nur auf Intel-Prozessoren laufen soll, und bringen eine solche Info (falls sie zutrifft) im Testbericht.

**HURRA-BLÄTTCHEN**

Nach anfänglicher Euphorie entwickelt Ihr euch zu einem weiteren billigen Hurra-Blättchen. 91% für den Langweiler Longbow 2, 86% für das abgelutschte Wing Commander 5 und 82% für die animierte Diashow Blade Runner: So stelle ich mir kein informatives, kritisches Spiele-Heft vor. *Karl-Heinz Gille*

**GameStar** Nach den beleidigten Reaktionen einiger Hersteller wegen schlechter Wertungen in GameStar zu urteilen, entwickeln wir uns keinesfalls zu einem unkritischen Heft. Man sollte immer auch den Text lesen, nicht nur die Prozentzahl. Beispiel Blade Runner: Auf die vorhandenen Mängel und übertriebenen Werbeaussagen sind wir ausführlich eingegangen, trotzdem ist das Spiel aufgrund der tollen Atmosphäre, Grafik und Zugänglichkeit seine 82% wert.