

So sehen es die Spieler

Leserbriefe

Der furchtbare Amoklauf von Erfurt und seine Folgen beschäftigt die GameStar-Leser weiterhin. Außerdem: die Autos von Grand Prix 4 und GTA 3.



Erfurt und die Folgen: »Guter Artikel!«

Erfurt: die Folgen

Ich habe mir euren Bericht über die Folgen von Erfurt durchgelesen und gedacht: Endlich mal eine Zeitschrift, die sich für ihre Leser einsetzt. Dazu zähle ich natürlich ganz stark die Unterschriftenaktion, die ihr gestartet und auch beendigt habt. Ich bin der Meinung, euch ist zu danken, dass unzählige Deutsche weiter unbeschwert Counterstrike spielen können. Der Artikel hatte so viele Fakten, dass ich nur hoffe, dass Gerhard Schröder sich den mal durchliest.

Thorben Kerkenberg

Euer Bericht über Erfurt hat die Sache genau auf den Punkt getroffen. Es nervt mich schon seit längerer Zeit, dass bei gewaltsamen Vorfällen unter Jugendlichen immer gleich den Computerspielen die Schuld zugeschoben wird. Haben sich die Redakteure diverser Medien überhaupt einmal selbst von den Inhalten, wie zum Beispiel denen von Counterstrike, überzeugt?

Michael Hallbauer

Was ihr zur Indizierung von Counterstrike berichtet habt, bringt mich wieder an die Decke. Ich finde, Computerspiele haben an dem Attentat in Erfurt überhaupt keine Schuld. Schuld hat doch nur Robert S., der zwischen Realität und Virtuellem nicht unterscheiden konnte.

Martin Behrendt

Ich finde es gut, dass ihr auf dieses Thema eingegangen seid. Es ist einfach nur erschreckend, wie Politik und Medien die Computerspiele als Sündenbock hinstellen. In seriösen Zeitungen wie der Rheinischen Post werden plötzlich Ausdrücke wie »Blutfontäne« benutzt, nur um ein Spiel als abartig hinzustellen. Experten, die Spiele verteidigen wollen, werden nicht ernst genommen. Der traurige Höhepunkt war für mich aber der Bericht aus dem Hamburger Abendblatt, den ihr abgedruckt hattet.

Andreas Nienhaus

Guter Artikel! Ich finde es beschämend für Teile der bundesdeutschen Presse, dass einfache Fakten, beispielsweise über Counterstrike, grundsätzlich falsch dargestellt werden. Dort kann man weder auf Omas und Kinderwagen schießen noch auf Schulmädchen – und es wäre für die jeweiligen Redakteure ganz einfach gewesen, das herauszufinden. Wenn die Medien da versagen, in welchen anderen – womöglich noch wichtigeren – Bereichen bekomme ich auch falsche Informationen?

Paul Furtwang

Formel 1

Der Test zu F1 2002 hat mir supergut gefallen. Nur bei näherem Betrachten der Screenshots musste ich eines entsetzt feststellen: Wenn irgendwo ein Crash passiert, ist komischerweise ein BMW-Williams zu sehen. Ich als BMW-Fan finde das weniger toll. Hättet ihr nicht mal einen auseinander fliegenden Ferrari abbilden können?

Robert Pfeffer

GameStar Wirklich: Das ist nichts als reiner Zufall. In der GameStar-Redaktion ist die Zahl der Fans und Fahrer bajuwarischer Edelkarossen jedenfalls deutlich (!) größer als die der Ferrariaristi.

Im Test zu Grand Prix 4 ist euch ein echter Fehler unterlaufen: Anders als ihr dort schreibt, basiert das Programm nicht auf den Daten der 2000er-Saison, sondern nutzt die neueren aus dem Jahr 2001. Finde ich ziemlich wichtig.

Markus Körner

GameStar Wir bitten, den Fehler zu entschuldigen. Auf die Wertung hatte er allerdings keinen Einfluss, weil auch die Saison 2001 im Vergleich zu F1 2002 veraltet ist.

GTA 3

Mich hat GTA 3 schwer enttäuscht, da es auf meinem Athlon 2000+ mit Radeon 8500 nicht mal im Ansatz spielbar ist. Eure 90-Prozent-Wertung halte ich für ganz und gar ungerechtfertigt.

Steffen Sauler

Ich kann nicht verstehen, wie man GTA 3 eine Wertung von 90 Prozent geben kann. Mein Spielspaß liegt voll im Keller, weil das Ding ruckelt, die Schrift auf einmal ver-

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

Bitte beachten Sie, dass Briefe und Emails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite: www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECH-telmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an: cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

A. B. O. Verlagsservice GmbH
Ickstattstraße 7
80452 München

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.

schwimmt und so weiter. Dieses Problem liegt aber nicht an meinem PC, weil es bei anderen offenkundig genauso ist.

Marco Dittmer

Im Test zu GTA 3 fiel mir auf, dass ihr von der Gewalt kein Wort verloren habt. Wenn man in der deutschen Version auch keine Köpfe und Gliedmaßen abschießen kann, so ist es doch immer noch möglich, Omas mit einem lauten Schrei und einem deutlichen Platsch zu überfahren.

M. Wolff

GameStar Sowohl auf die Performance-Schwierigkeiten als auch auf die Bugs sind wir im Test deutlich sichtbar und sehr kritisch eingegangen. Da GTA 3 auf den meisten Rechnern läuft, ist es seine 90 Prozent allemal wert. Um die Programmfehler zu beheben, arbeitet Take 2 – entgegen einigen Gerüchten – am dringend benötigten Patch.

Das Thema Gewalt wurde angesprochen. Wir haben deutlich gemacht, dass dieser Titel für Spieler unter 18 ungeeignet ist.

Halo für PC

Microsoft zickt also rum, ob sie Halo für den PC umsetzen wollen. Um ehrlich zu sein: Ich könnte damit leben, wenn das Ding nicht kommt. Ist ja nun kaum so, als wären keine anderen Shooter angekündigt – Unreal Tournament 2003, Unreal 2, Doom 3 sind allesamt Spiele, die Halo grafisch mit Sicherheit wenig nachstehen werden. Im Gegenteil, es veraltet mit jedem Tag, an dem es auf sich warten lässt.

Klaus Unterberg

Das mit Halo ist schon eine Sauerei! Aber ich kann PC-Besitzer beruhigen, denn ich habe mir Halo und eine Xbox zugelegt. Das Spiel ist gut, kann aber nicht mit PC-Spielen mithalten, die vor Innovation geradezu platzen – beispielsweise Deus Ex und voraussichtlich auch Deus Ex 2.

Florian Doppler

GameStar Auf der Xbox ist Halo derzeit das Nonplusultra, auf PCs in Sachen Grafik spätestens nach dem Erscheinen von Unreal Tournament 2003 »nur noch« gehobener Durchschnitt. Trotzdem fänden wir es gut, wenn Microsoft sich an sein Versprechen hielte und es noch umsetzen würde.

Preise für Spiele

Ich möchte meinen Unmut bezüglich der Preise von Spielen äußern. Wenn ich mir aktuelle Titel anschau, fällt mir auf, dass fast jeder an die 50 Euro kostet. Beispiele sind Dungeon Siege oder GTA 3. Alle rund 50 Euro – das sind umgerechnet fast 100 Mark. Vor einiger Zeit haben Spiele im Schnitt noch 80 Mark gekostet, und da war meist mehr Material in den Schachteln. Letztlich entspricht das einer Preissteigerung von rund 25 Prozent. Das finde ich nicht in Ordnung.

Peter Nedesovszki

Ehrlich gesagt wundert es mich kaum, dass die Anzahl der Raubkopien drastisch zugenommen haben soll. Die Preise für PC-Spiele sind gigantisch angestiegen. Früher zahlte man 70 Mark, heute bekommt man unter 45 Euro kaum noch ein Spiel. In einer der großen Handelsketten habe ich Dungeon Siege sogar für 60 Euro gesehen!

Michael Alleborn

GameStar Der Kunde kann zumindest ein bisschen was tun: Bei dem Anbieter kaufen, der das beste Verhältnis aus Preis und Service bietet – und nur die Programme, die ihr Geld wirklich wert sind.

Doom 3

Was hat sich id Software bei Doom 3 gedacht? Der Titel sieht technisch zwar genial gut aus, aber wem – außer den hart gesotenen Doom-Fans – gefällt so was? Außerdem, was wollen die Entwickler damit errei-



Doom 3: »Wem – außer den hart gesotenen Doom-Fans – gefällt so was?«

chen, so ein abscheuliches Spiel auf den Markt zu bringen, wo es doch eh gleich wieder indiziert wird?

Stefan Steiner

GameStar Offenbar hat Doom 3 schon ziemlich viele Fans: Auf GameStar.de etwa haben sich zahlreiche Spieler begeistert über das Programm geäußert. Allerdings müssen nicht alle Titel allen Spielern gefallen – wem Doom 3 zu düster ist, der findet schließlich ausreichend Alternativen. Eine Indizierung betreffe außerdem »nur« den offiziellen Markt in Deutschland.

Morrowind 13:1

GameStar hat mal wieder Fakten ans Tageslicht gebracht, die keine andere PC-Zeitschrift entdecken konnte: Morrowind unterstützt als erstes Spiel das neue 13:1-Bildformat. Die maximal wählbare Einstellung von 10.024 mal 768 (vgl. GS 7/02, S. 114) dürfte wohl nur Spielern mit einem der neuen Spezial-Breitwand-Monitore zugeute kommen, die bisher noch mundgeklöppelt werden und deshalb zwar mit 217,54 Ellen eine ungewöhnlich große Bildschirmdiagonale haben, aber auch stolze 1,5 Millionen Euro kosten.

Patrick Haas

GameStar Nur damit es wirklich klar ist: Die eine Null in »10024« war natürlich zu viel – derzeit besteht noch keine Notwendigkeit von mundgeklöppelten Monitoren.

Deus Ex 2

Deus Ex 2 kann doch nicht alle Aspekte des tollen ersten Teils verwerfen! Die FEMA durch die WTO zu ersetzen, klingt als Ausgangspunkt für eine gute Story nicht schlecht. Aber wer oder was ist »The Order«, und was geschah mit den Illuminaten? Und wieso muss ich einen 15-jährigen steuern, was ist mit Mantel und getönter Sonnenbrille des coolen Mr. Denton? Auch die Standardwaffe aus eurem Video sah stark nach einem anderen Modell aus. Ich hatte einfach ein vollkommen anderes Spiel erwartet.

Michael Dittrich

GameStar Nur weil die Story einen anderen Ansatz hat, muss das Spiel ja noch nicht schlecht sein. So sehr wir JC Denton und seine Sonnenbrille auch vermissen werden: Das Programm hat bei der Präsentation einen derart tollen Eindruck gemacht, dass wir uns sehr darauf freuen.

Soldier of Fortune 2

Was haben sich die Entwickler von Soldier of Fortune 2 eigentlich dabei gedacht, als sie den Figuren der deutschen Version eine Androiden-Textur gegeben und das Spielgeschehen auf einen anderen Planeten verlegt haben? So einen billigen Jugendschutz habe ich seit der deutschen Version von Counterstrike nicht mehr gesehen. Dass das Spiel kaum in Kinderhände gehört, ist klar. Nur leider kam mir durch diese Veränderung die Atmosphäre fremd, langweilig und völlig unrealistisch vor.

Erik Eut

GameStar Besonders schön wirkt das Spiel mit den seltsamen Metalltexturen tatsächlich nicht. Trotzdem ist uns die deutsche Version immer noch viel lieber als die maritische US-Ausgabe.



Soldier of Fortune 2: »Fremd, langweilig und völlig unrealistisch«.

Multimedia-Leserbriefe

Das Redaktionsvideo 7/2002 ist einsame Spitze! Besonders gefreut haben mich als alten PC-Player-Hasen natürlich die Auftritte von Boris »Doc Bobo« Schneider, dem Stanglinator (auch ohne Original-Mähne) und, ganz überraschend, Steffi Kusseler. Auf jeden Fall sind das Video und die Gags einfach spitze – weiter so. Gleiches lässt sich auch über den Rest der DVD sagen: eine hervorragende Zusammenstellung von Demos, Programmen, Tools und weiteren Videos, die ihresgleichen sucht.

Dennis Kasten

GameStar Danke! Toni Schwaiger und unsere CD-Redaktion stecken jeden Monat viel Fleiß und Schweiß in den großen Silberling, um Ihnen so viel wie möglich an Videos, Demos, Patches und Sonstigem zu bieten.

Morrowind

Morrowind ist das beste Rollenspiel, das ich bisher gesehen habe! Zwar gibt es auch für mich ein paar Kleinigkeiten zu nörgeln. Etwa, dass ein Multiplayer-Modus, eine Party und etwas anspruchsvollere Kämpfe fehlen. Aber das ist letztlich nicht so schlimm, und vielleicht hilft ein Patch da irgendwann weiter. Das nur nebenbei, viel wichtiger ist mir die Frage: Warum nur 89 Prozent? Das ist auch schon eine Menge, aber da hätte noch mehr drin sein können. Das Spiel hat keine bedeutenden Mängel und ist der Überraschungserfolg schlechthin, der dem Rollenspielgenre endlich wieder etwas mehr Leben einhaucht.

Maurice Schneider

Wertungs-Leserbriefe

Ich finde, es ist in den letzten Monaten richtig zu einer Plage geworden. Jeden Monat müsst ihr Leserbriefe abdrucken, nach denen ein Spiel einige Punkte mehr beziehungsweise weniger verdient hat, als ihr gegeben habt – ob bei Dungeon Siege, Jedi Knight 2 oder damals bei Black & White. Die Argumentation dieser Leser finde ich fast immer zum Schießen komisch! Da kommen dann Sätze wie »Das Spiel ist super und hat mindestens 90 Prozent verdient!«. Aber das ist genauso eine Weißmalerei, wie es eine Schwarzmalerei ist, die Toptitel verbal abzuwerten.

Sascha Klemenjak

GameStar Ein oder zwei Prozentpunkte mögen nicht die Welt sein, aber wir nehmen Wertungshinweise im kleinen einstelligen Bereich sehr ernst und diskutieren sie in der Redaktion. Auch in unserer monatlichen Wertungskonferenz geht es immer wieder um jedes einzelne Prozent – schließlich entscheiden möglicherweise gerade die über die Einstufung in die Genre-Charts.

Die Gewinner 6/2002

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 6/2002, S. 170:

Michael Abraham, Landshut • David Bauer, Köln • Michael Beck, Schönberg • Manuel Born, Hainburg • Simon Börner, Hannover • Manuel Bosse, Duisburg • Kevin Brast, Altdorf • Pablo Calvo, Klingenberg • Andreas Fahrenkrog, Norderstedt • Philipp Filler, Eckental • Sören Gehrke, Vierhöfen • Patrick Glaser, Kinkel • Veronika Graetschus, Lönnerstadt • Dennis Hansen, Bordelum • Holger Hecht, Mettmann • Detlev Hein, Hamburg • Martin Hellmich, Göttingen • Martin Hönig, Hassmersheim • Simon Isenberg, Ammersbek • Marius Kieß, Wolfsburg • Robert Kollin, Erfurt • Andreas Kraus, Röhrmoos • Philipp Kruspe, Ludwigshafen • Markus Lennartz, Köln • Henning Liebelt, Oldenburg • Paul David Luschen, Porta Westfalica • Christian Maier, Reutlingen • Florian Mallmann, Flensburg • Jörn Martens, Lübeck • Dominik Meier, Umkirch • Samir Memedi, Hamburg • Norman Nemitz, Lübeck • Gebhardt Poppe, Bramsche • Stefan Rauscher, Kiefersfelden • Nico Reimer, Hambach • Michael Schiefer, Magdeburg • Timo Schleicher, Albrück • Lennard Schneider, Düsseldorf • Stefan Schweimler, Witten/Luhe • Jürgen Stamp, München • Mirko Steinfeldt, Elmenhorst • Nico Stephan, Hemmingen • Matthias Thye, Rieste • Philipp Tschismarov, Wien • Daniel Windgätter, Aalen • Jens Winter, Dortmund

Wir gratulieren!

Titelbilder

Ich schätze eure Arbeit sehr und kann (auch als Lehrer) davon gut profitieren. Etwas stört mich allerdings immer wieder: Wieso musstet ihr auf den letzten (mindestens) acht bis zehn Titelbildern blutrünstige Killermaschinen präsentieren? Braucht ihr das, um Käufer anzuregen? Warum nicht mal für zwischendurch ein schönes, ästhetisches Bild eines Top-Spiels abdrucken, das weniger vor Gewalt strotzt?

Mathias Ress

GameStar Unsere Titelbilder sind doch alles andere als blutrünstig! Außerdem bringen wir das aufs Cover, was das spannendste Spiel ist – in soweit haben wir da wenig Wahl.

Vorletzte: Das Rätsel

Ich weiß es, ich weiß es! Es kann ja nur ein einziges Spiel geben, das ihr mit diesen komischen Gesten darzustellen versucht: Neverwinter Nights! Tja, mit solch intelligenten Lesern habt ihr wohl nicht gerechnet, was?

Jan Krassnigg

In der Hoffnung auf einen Preis, der mich für den Rest meines Lebens finanziell absichert, möchte ich mich an eurem kniffligen Rätsel beteiligen. Also: Ich tippe auf Neverwinter Nights.

Niko Theißing

GameStar Markus Schwerdtel und Peter Steinlechner sind leider im Urlaub (siehe Vorletzte). Wir machen das mal so: Wenn die richtige Antwort »Unendlich viel Geld« ist und uns das jemand schreibt, kriegt er unendlich viel Geld. Wenn die richtige Antwort »Neverwinter Nights« ist, gibt's innerhalb der nächsten Monate jeweils eine Winternacht. Ach ja: Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.