

Massive Mailflut

Leserbriefe

Was spielen unsere Leser derzeit? Wenn man nach den Zuschriften urteilt, mehrheitlich Jedi Knight 2 und Counterstrike.

Counterstrike-Indizierung

Vieeeeeelen Dank für die Online-Petition gegen die Indizierung von Counterstrike. Diese Aktion ist echt der Hammer. Natürlich hoffe ich, dass sie auch Wirkung zeigt.

Florian Schulze

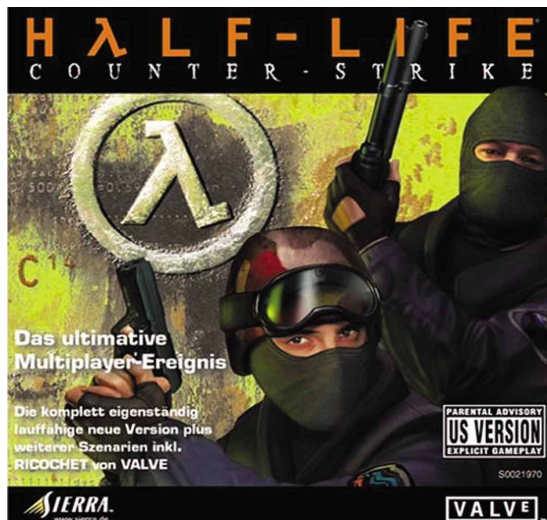
Warum regt sich die ganze Welt so auf? Die BPJS soll Counterstrike doch ruhig indizieren. Was soll's? Das ist schon mit viel besseren Spielen passiert, etwa UT oder Quake 3 Arena. Warum startet ihr ausgerechnet jetzt so eine Petition?

Knut Behrens

GameStar Zum einen haben wir im Fall Counterstrike erstmals deutlich vorher von der anstehenden Indizierung erfahren, bei UT traf uns die Entscheidung relativ überraschend. Außerdem ist Counterstrike bei der Gewaltdarstellung ein ganzes Stück harmloser als die beiden anderen Spiele.

Eure Petition halte ich für mehr als fragwürdig. Der wahre Grund für euer Engagement liegt doch wohl eher darin, dass ihr glaubt, potenzielle Leser zu enttäuschen, wenn ihr nicht mehr über CS berichten dürft. Die Indizierung geschieht im Interesse der Jugend – und die sollte euch als Magazin doch auch am Herzen liegen.

Daniela Gruber



Counterstrike: »Es wurden schon viel bessere Spiele indiziert.«

GameStar Selbst Jugendschützer (siehe unseren Report zum Thema) geben zu, dass der »Schutz«, den die Indizierung für die Jugend bietet, gering ist – zu weit hat sich das Spiel schon verbreitet. Dennoch geht es vielen Spielern in dieser Frage ums Prinzip, und das ist auch unser primärer Antriebsgrund. Eine besonders umfangreiche Turnier- oder Szene-Berichterstattung über CS haben wir zudem gar nicht. Und für die eine oder andere Erwähnung ließe sich immer ein Schlupfloch finden.

UT 2003

Der Bericht zu Unreal Tournament 2003 und dem Editor war das Beste im letzten Heft. Ich wünsche mir von jetzt an regelmäßig neue Infos zu dem Spiel – aber das ist ja wohl ohnehin selbstverständlich, oder?

David Kimm

GameStar Ihr Wunsch ist uns Befehl – siehe das Video-Special zu UT 2003 auf der diesmaligen CD/DVD.

Spiele nur auf DVD?

Warum kommt DTM Race Driver nur auf DVD? Ist den Experten bei Codemasters nicht klar, dass noch nicht jeder ein DVD-Laufwerk besitzt? Ich würde eher hinnehmen, vier CDs zu wechseln, wenn man mich dafür nicht zum Kauf eines Laufwerks zwingt.

Michael Fröhlich

Auch wenn Florian Stangl in seiner Kolumne schreibt, es sei gut, dass Spiele demnächst nur noch auf DVD erscheinen – ich bin vollkommen anderer Meinung! Auch wenn es ein Vorteil sein mag, dass DVDs bessere Grafik- oder Soundausgabe bieten, nicht jeder will sich ein DVD-Laufwerk kaufen. Und nur weil das Brennen schwieriger ist, auf die gute alte CD verzichten?

Thomas Frerkes

GameStar Die Spiele-Industrie leidet derzeit unter der Flut von Raubkopien, dass jede Maßnahme dagegen zu begrüßen ist. Und bei dem Wechsel zur DVD springen ja für den Käufer sogar noch handfeste Vorteile heraus – wir sehen die Entwicklung eher

positiv. Zumal die DVD-Laufwerke sich zunehmend verbreiten.

Level-Editoren

Könntet ihr nicht mal Berichte und Tutorials über Level-Editoren bringen?

Jan Lütjohann

GameStar Wir bringen in dieser Ausgabe ein Tutorial für den Unreal-Editor. Wenn's gut ankommt, werden weitere folgen.

Fifa WM 2002

Ich muss mich mal beschweren! Warum muss ich für jeden neuen Teil der Fifa-Serie 45 Euro bezahlen? Und obendrein Fifa WM 2002 als Vollpreistitel? Das ist doch nur der WM-Modus, der bei Fifa 2002 gefehlt hat – das hätte man doch einfach mit einem Add-on lösen können, oder?

Uwe Heibült

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 »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.

Jedi Knight 2

Jedi Knight 2 hat doch wirklich mehr als 88 Prozent verdient! 90 Prozent hätten es meiner Meinung nach schon sein können.

Simon Gurn

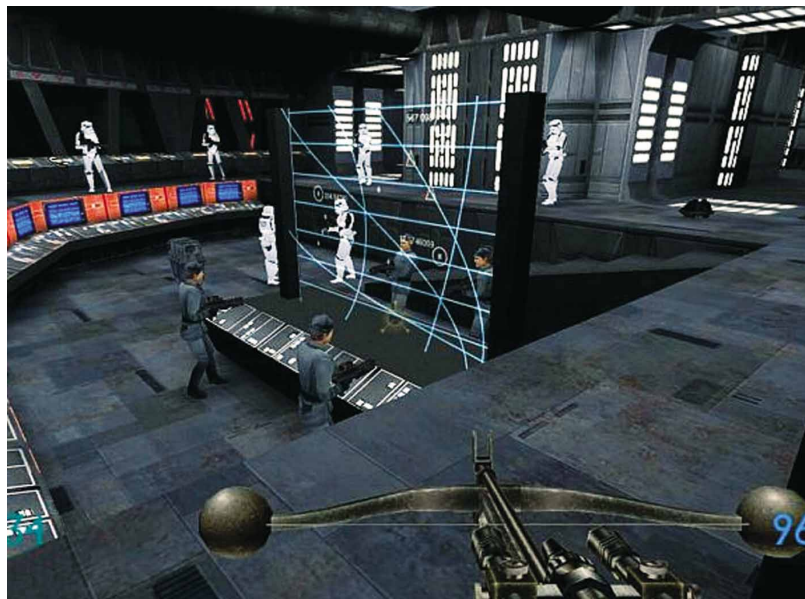
Wieso habt ihr Jedi Knight 2 nur 88 Prozent gegeben? Obwohl alle Teilwertungen »Sehr gut« sind? NHL 2002 hat bei der Bedienung nur »Gut« bekommen und der Gesamtwertung trotzdem 93 Prozent.

Gregor Beck

GameStar Unsere Teilnoten addieren sich nicht zu einer Gesamtwertung – der Spielspaß ist unabhängig. Wir haben sogar schon einmal einem Spiel (Grim Fandango) ein »Ausreichend« in der Bedienung verpasst und waren am Ende dennoch der Meinung, dass es sehr viel Spaß macht (88 %). Jedi Knight 2 hat bei aller Qualität ein paar kleine Schwächen, die den 90er knapp verhindert haben: zu unlogische Rätsel, teilweise zu öde Herumlaf-Level.

Das Leveldesign von Jedi Knight 2 hat mich maßlos enttäuscht. Nichts von dem, was man sieht, ist glaubwürdig. Wieso stehen vier Gegner in einem Raum, in den nur eine mit Flammen gefüllte Kammer führt? Warum liegen zwei identische Räume zur Tankbefüllung Hunderte von Metern auseinander und sind nur durch versteckte Fallgitter zu erreichen? Von solchen Beispielen gibt's unzählige. Ich habe nichts gegen Gegner und Rätsel, aber bitte nicht als Selbstzweck. Solche Dinge sollten seit Half-Life vorbei sein – und höchstens ein handlungsfreier Sempel-Shooter wie Serious Sam darf eine Ausnahme machen. Was in eurem Test als fordernde Rätsel beschrieben wird, ist sinnentleerte Schikane. Das tolle Deus Ex hat doch schon vor Jahren gezeigt, wie anspruchsvolle Levels auszusehen haben.

Timo Woitek



Sind die Rätsel von Jedi Knight 2 »sinnentleerte Schikane«?

GameStar Interessanter Punkt – in der Redaktion sind die Meinungen zu diesem Thema geteilt: Die einen stört's, die anderen nicht. Wir möchten hiermit zu einer Debatte über das Thema aufrufen. Schreiben Sie uns, ob Sie die Kritik von Timo Woitek teilen. Mails bitte an: brief@gamestar.de, Betreff: »Glaubwürdige Levels«.

Anno 1503

Anno 1503 ist auf Oktober verschoben! Ich finde, wenn die Programmierer noch so viele Bugs entfernen müssen, hätten sie es gar nicht erst für den April ankündigen sollen.

Thomas Wagner

Was haben sich die Entwickler von Anno 1503 dabei gedacht? Jetzt haben sie ihr Spiel insgesamt bereits anderthalb Jahre verschoben. Ich bin mittlerweile schon am überlegen, ob ich mir das Programm überhaupt noch kaufe.

Marcel Haferkorn

GameStar So sehr wir auch auf Anno 1503 warten: Bugfreie verspätete Spiele sind uns weit lieber als absturzträchtige Frühstarter.

Wertungskasten

Ich muss Ihnen mal sagen, dass Sie ein ziemlich gutes Heft machen. Aber zur Perfektion fehlt Ihrem Wertungskasten noch die Angabe, wie lange das Spiel überhaupt Spaß macht.

Daniel Billwiller

GameStar Über genau diesen Punkt haben wir uns ziemlich lange den Kopf zerbrochen. Das Ergebnis ist unser neu gestalteter Wertungskasten. Wir hoffen, dass er Ihnen gefällt.

2D gegen 3D

Ich kann Sven Käsing's Leserbrief in Ausgabe 5/2002 nur zustimmen. StarCraft 2 sollte nicht in 3D gemacht werden – ich bin froh, dass Sudden Strike 2 bei der 2D-Grafik bleibt. Die ist detailreich, und Spieler mit



Die PC-WELT 06/2002 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!

Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren-News • Free- und Shareware • Online-Auktionen

Titel: Wo XP nervt ... und wie Sie es wieder abstellen!

Hardware: Workshop Datensynchronisation • Geforce-4-Karten im Labortest • Im Testcenter: Die PC-WELT-Top 200
Software/Online: Das Internet-Komplett-Set • MP3: Rippen, tauschen, brennen • Werbemails: 10 Tipps gegen Spam

Die PC-WELT im Juli mit CD – ab 01.06. am Kiosk

Gefahren im Internet • Bios-Update Schritt für Schritt • Die neuen TFT-Displays im Testlabor • Die PC-WELT-Top 200

schwächerer Hardware werden nicht ausgeschlossen. Dass 3D nicht unbedingt mehr Realismus bietet, sieht man ja an Empire Earth mit seinen Bastelbogenhäusern.

Robert Seifert

Schiene und Straße

Vor der Demo von Schiene und Straße hielt ich gar nichts von dem Spiel. Jetzt habe ich es ausprobiert – und es macht einfach süchtig. Zwar ist die Steuerung fummelig und die Grafik nicht immer die Beste, aber es kommt Stimmung auf.

Mirko Hajek

Modding

Erst mal ein dickes Lob für euren Beitrag zum Modding. Er war sehr gut und hat mir noch ein paar Tipps gegeben. Könntet ihr

nicht eine Extraseite für Mods und alles rund ums Modding machen? Valentin Hamar

GameStar Ist in Planung. Allerdings nicht als feste monatliche Rubrik, sondern als unregelmäßige Serie, wie in Ausgabe 5/02 bereits angekündigt.

Trolle

Ich war entsetzt, als ich Ihre Newsmeldung über das Spiel zum Herrn der Ringe gelesen habe. Was Sie da als Steintroll bezeichnen, ist selbstverständlich ein Höhlentroll – das ist auf dem Bild klar zu erkennen. Ich hoffe, dass Sie diesen Irrtum in der nächsten Ausgabe korrigieren.

Stephan Witt

Redi-Ritter gesucht

Arrrgghh! In der Ausgabe 5/2002 schreibt Ihr: »Acht Jahre sind seit dem Ende von Senator Palpatine vergangen.« Palpatine war aber zu diesem Zeitpunkt Imperator; Senator war er zur Zeit von Episode 1. In die Ecke mit euch!

Florian Kempf

GameStar Kann denn nicht einmal ein Fehler unbemerkt bleiben? Okay, der zuständige Redakteur kommt in die Ecke. Stundenlang. Und er muss die Darth-Vader-Maske tragen und darunter 500-mal den Satz »Imperatoren impfen indische Imperatoren-Imitatoren« auftragen.

Neue Adventures?

Vor Freude über die Nachricht, dass das Adventure Simon 3D nun doch noch erscheinen soll, bekam ich fast einen Tränenausbruch. Ich freue mich sehr auf ein Wiedersehen mit dem Zauberlehrling und seinen dämlichen Sprüche!

Daniel Hartmann

GameStar Als wir das Spiel zuletzt gesehen haben, sah es nicht sehr gut aus – vielleicht sollten Sie vor einem Spontankauf den Test in der nächsten Ausgabe abwarten oder das Programm im Laden anspielen.

Wisst ihr vielleicht, ob ein neuer Teil von Monkey Island entwickelt wird? Und wie sieht das mit dem Spiel Baphomets Fluch aus? Ist da eine Fortsetzung in Planung?

Felix Micera

GameStar Ein Monkey Island 5 ist nicht unwahrscheinlich, aber bislang nicht angekündigt. Baphomets Fluch 3 wird entwickelt, allerdings in 3D – mal schauen, wie das dem Comic-Spiel bekommt.

Stronghold unhistorisch?

Was bei Stronghold als historisch verkauft wird, spottet jeder Beschreibung: Als Mediävist kann ich euch versichern, dass niemals

Die Gewinner 4/2002

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 4/2002, S. 147:

Patrick Allen, Mespelbrunn • Wolfgang Aly, Linden • Patrick Beck, Bad Dürkheim • Winfried Blos, Sulzbach-Rosenberg • Benjamin Brunnhaber, Rosenheim • Mathias Buck, Künzelsau • Tobias Dohm, Emden • Dennis Eggert, Hermannsburg • Simon Fies, Oberkirch • Christian Follmann, Castrop-Rauxel • Axel • Gabriel, Gottmadingen • Peter Hänsel, Braunfels • Tobias Hegemann, Speyer • Michael Herrmann, Bottrop • Andreas Hilker, Osterode • Gunnar Hirt, Riederich • Mario Holstein, Hessisch Oldendorf • Sven Horbul, Heide • Thomas Hotz, Bickendorf • Markus Huettl, Geretsried • Adam Jagodzinski, München • Harald Jesinger, Wildberg • Sven Kimmel, Mosbach • Joachim Koch, Bergkamen • Thorsten Köker, Lingen • Jens Kolbe, Aachen • Frank Lindner, Weimar • Niels Lueg, Krefeld • Lars Matthaie, Kronshagen • Marc-Andre Mayer, Bräunlingen • Cornelius Menzel, Fuldatal • Anton Nelischer, Dortmund • Alexander Otto, Budenheim • Andreas Pischl, Münchberg • Sven Prange, Selm • Robert Ritter, Berlin • Jörg Schätzlein, Groß-Gerau • Eugen Schendel, Groß-Zimmern • Thomas Schlüter, Erwitte • Manuel Schmiedel, Weinheim • Sascha Schneider, Euskirchen • Dimitri Schulz, Dülmen • Thomas Ullmann, Rainau • Alexander Vögler, Pfungstadt • Benjamin Weiland, Flensburg • Oliver Werner, Berlin • Malte Widdel, Berlin

Wir gratulieren!

GameStar hakt nach



Dark Age of Camelot: Massive Server-Probleme in Europa.

Was sich derzeit auf den deutschen Servern von Dark Age of Camelot abspielt, bedarf einer drastischen Warnung: Die Server sind verbuggt und stürzen ab, der Support ist nahezu nicht vorhanden. Das Chat-System geht nicht, und die offizielle Homepage ist dauernd down. Obendrein scheint den Goa-Mitarbeitern ein Flashvideo über den Realm-Status wichtiger zu sein als stabile Technik. Schwaches Bild, wie Goa

hier mit zahlenden Kunden umgeht.

Mathias Lähns

GameStar Wir haben Ihren Fall vorgelegt. Die Antwort:

Online-Rollenspiele sind sehr komplexe Software. Probleme haben meistens nicht nur einen Verantwortlichen – es kann am Betreiber (Goa) liegen, an den Programmierern, am Provider des Kunden oder an generellen Internet-Problemen. Die zeitweilige Instabilität der Server hat mit der Überforderung der europäischen Internet Service-Operatoren zu tun. Diese Instabilität kann weiterhin auftreten, hauptsächlich durch ein bestimmtes Problem mit der lokalisierten Version. Die italienischen Server haben diese Probleme auch – und diese werden nicht von GOA betrieben. Mythic ist dabei, diese Probleme zu beheben. Das Chat-Problem wurde in der Woche des 8. April behoben.

Unsere Homepage ist ständig erreichbar, wir haben allerdings Probleme mit der Verfügbarkeit des Forums. Um das in Zukunft zu vermeiden, werden wir offizielle Ankündigungen nicht mehr dort, sondern auf unserer Homepage machen. Zudem haben wir unser Customer Support Team in den letzten Wochen weiter ausgebaut.

Ghislaine Le Rhun, CEO Goa

GameStar Wenig hilfreich, wie wir finden. Schließlich halten die Probleme schon länger an – es ist den Spielern keine Hilfe, wenn Goa nur den Schwarzen Peter weitergibt.

ein Mann mit Keule (die als Waffe im Hochmittelalter sowieso nicht gebräuchlich war) eine Burgmauer einreißen konnte. Auch scheinen die Programmierer vergessen zu haben, dass Burgen durch Belagerung fielen und nicht durch stupide Sturmangriffe.

Michael Fritz



Stronghold: »Keulen im Hochmittelalter nicht gebräuchlich.«

GameStar Wir sprechen bei Spielen wie Stronghold von »pseudohistorischen« Szenarios. Das ist ein an die Geschichte angelehnter Hintergrund, bei dem sich die Designer aber trotzdem alle Freiheiten genommen haben. Gut so, denn schließlich steht der Spielspaß im Vordergrund. Und ein unkorrektes Stronghold ist uns allemal lieber als das korrekte, aber dröge Europa Universalis. Wer will schon 730.000 Echtzeit-Stunden mit dem Blockieren von Nachschub verbringen, damit eine Burg fällt?

GUN