

## Was die Spieler sagen

# Leserbriefe

Die BPjS hat's wieder mal geschafft, unsere Leser vor den Kopf zu stoßen – ein Großteil der Briefe dreht sich um das Thema Indizierung.

### Indizierungen

Bitte setzt euch gegen die Indizierung von Counterstrike ein – die ganze deutsche Community ist geschlossen dagegen.

*Markus Gralla*

Counterstrike darf nicht indiziert werden! Das Spiel ist Kult. Wenn es indiziert wird, gehen 10.000 Clans unter, die weiterhin Spaß an ihrem Spiel haben wollen. Bitte tut doch was!

*Simeon Liebel*

Etwas Trauriges ist Anlass für diesen Leserbrief: die Indizierung von Unreal Tournament. Ich bin mir sicher, dass nicht nur ich darüber sehr verärgert bin.

*Patrick Birtalan*

Häufig wird beklagt, dass zu wenig Informatiker im Land sind – und nun will man einer programmierenden und skriptenden Community durch die CS-Indizierung den Boden entziehen. Das Verbot von Räuber- und Gendarm-Spielen hat nichts mit dem Schutz minderjähriger Bürger zu tun.

*Fabian Wohde*

**GameStar** Wir teilen Ihre Meinung und führen zur Zeit auf unserer Webseite eine Online-Petition an die BPjS durch. Lesen Sie dazu auch unseren Report in dieser Ausgabe.

### Condition Zero

Die Preview über Counterstrike: Condition Zero war klasse – endlich wird der Solomodus mehr ins Spiel eingebunden. Hoffentlich ist das fertige Programm so gut, wie es nach den ersten Infos zu vermuten ist.

*Tobias Stock*

Eure Titelstory zu Condition Zero war echt großartig. Vor allem haben es mir die neuen Waffen angetan, aber auch Grafik und Bots sind viel versprechend.

*Falk Ritter*

### Die Gilde

Ihr Test zur Handelssimulation Die Gilde war, um es milde auszudrücken, enttäuschend. Wir haben den Verdacht, dass der Artikel darauf ausgelegt war, sich gegen den Vorwurf zu verteidigen, GameStar würde deutsche Aufbauspiele bevorzugen. Ferner müssen wir uns fragen, ob Sie Die Gilde überhaupt ausführlich gespielt haben. Wir haben uns das Spiel trotz Ihres Tests gekauft und sind hochzufrieden.

*C. Steinberg, L. Ullrich,  
N. Ummen*

Ich mag euer Magazin und schätze eure Kompetenz, aber mit dem Test zu Die Gilde bin ich ganz und gar nicht einverstanden. Jeder Wirtschaftsspiel-Fan hält es für einen

guten bis ausgezeichneten Titel. Und die Spieltiefe toppt locker die von Patrizier 2. Ihr bemängelt im Text Dinge, die andere Spiele genauso gemacht haben – und die denen nicht negativ angekreidet wurden.

*Johannes Wiehl*

**GameStar** Wir haben Die Gilde mit zwei Testern sehr ausführlich gespielt – daher ja unsere Enttäuschung. Die Gilde ist nun mal nach Patrizier 2 erschienen – man kann erwarten, dass ein neues Spiel das Genre zumindest ein bisschen weiterbringt. Die einzige echte Neuerung, die das Programm hat, ist die 3D-Grafik. Und die stört eher, als dass sie hilft. Zur Erinnerung noch mal unsere Definition einer Wertung im 60er-Bereich: »ein überdurchschnittliches Programm, das für Freunde des entsprechenden Genres noch interessant sein kann«.

### 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.

Auf GameStar.de läuft seit Mitte März eine Online-Petition gegen die Indizierung von Counterstrike.

Aktuelles : Specials

Specials

Online-Petition gegen die Indizierung von Counterstrike

Da uns zum Thema Counterstrike-Indizierung sehr viele Protestzuschriften erreicht haben, bieten wir Ihnen mit dieser Petition eine Möglichkeit, der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) Ihren Standpunkt mitzuteilen. Untenstehendes Formular wird eine Woche lang verfügbar sein, dann leiten wir die bis dahin gesammelten Namen an die BPJS und das Familienministerium weiter. Bitte nehmen Sie zahlreich teil, und werten Sie diese Petition nicht durch Angabe falscher Wohnorte und Fantasienamen ab.

Bislang haben **10775 Personen** teilgenommen.

Formular

## Hooligans

Ich habe Anfang März im Fernsehen das Mini-Interview mit Gunnar Lott zu Hooligans gesehen. Ich kann ihm nur zustimmen. Programme mit einem solchen Hintergrund sind mehr als makaber – und geben letztendlich den Kritikern der PC-Spiele Munition.

Stefan Beckert

In seiner Kolumne auf Seite 10 der Ausgabe 4/2002 übt sich Herr Lott in »political correctness« und zieht hiererst über die vermeintliche Geschmacklosigkeit des Spiels Hooligans her. Das als Redakteur eines Magazins zu tun, das so detailliert wie ein Militär-Heft à la Soldier of Fortune über die Waffen von Condition Zero berichtet, ist fragwürdig. Man kann doch nicht die Atomschlag-Funktion eines C&C Renegade abfeiern und sich dann bei Hooligans auf Null-Humor-Betroffenheits-Niveau begeben. Hooligans ist ein Spaß, ein makaberer vielleicht, aber ein Spaß. Arn Schlürmann

**GameStar** Das sehen wir anders – bei C&C gibt es einen fiktiven Handlungsrahmen ohne Bezug zur realen Welt. Bei Counterstrike geht es (trotz aller Echtwelt-Waffen) um ein sportliches Duell zwischen gleichwertig bewaffneten Teams. In Hooligans spielt man eine Truppe randalierender Spinner, die Gewalt gegen unbeteiligte Zivilisten ausübt – was nicht nur angesichts der Ereignisse bei der WM in Frankreich viel zu nah an der Realität ist. Zudem kommt der »Humor« des Spiels ziemlich ironiefrei rüber.

## Preispolitik bei Spielen

Womit begründet die Spiele-Industrie ihre aktuelle Preispolitik? Waren Spiele sonst teilweise für umgerechnet rund 35 Euro zu haben, kosten wichtige Titel nun zumeist 50

Euro und mehr. Ich halte das für eine Frechheit und werde in Zukunft zurückhaltender Software kaufen.

Philipp Hoffmann

**GameStar** Wir können Ihren Eindruck nicht ganz bestätigen: Ein Blick in die Top-Ten-Listen von Game-It, Karstadt und Amazon ergab Preise von 35 bis 45 Euro, was etwa der Stand des letzten Jahres ist. Einzelne Ausnahmen (Civ 3 und Jedi Knight 2 für 50 Euro) machen noch keinen Trend – Ausreißer gab's schon immer. Wir werden die Entwicklung aber weiter intensiv beobachten.

## Mods

Ich finde es echt super von euch, dass ihr auf euren CDs so viele (Solo-)Mods bringt. Besonders an Azure Sheep habe ich länger gespielt als an mancher Vollversion – und es ist mindestens so gut wie Half-Life selbst.

Steffen Rothenburger

## Need for Speed 6?

Ich will ja nicht meckern, aber langsam könntet ihr mal eine Preview zu Need for Speed 6 bringen – Bilder und Infos gibt es doch schon lange im Internet.

Paul Ogris

**GameStar** Das Spiel, das Sie meinen, heißt offiziell Need for Speed Hot Pursuit 2 und ist bislang nur für die Playstation 2 angekündigt. Sobald sich da was in Sachen PC-Version tut, berichten wir.

## Demos

Ich finde es voll blöd, dass ihr die Demo zu C&C Renegade nur als Multiplayer rausgebracht habt. Würdet ihr das Spiel bitte auch als Solo-Demo veröffentlichen?

Pak-Lam Chan

**GameStar** Da es diesbezüglich vereinzelt Missverständnisse zu geben scheint: Wir

machen die Demos nicht selber (und halten auch keine zurück), sondern bekommen sie von den Herstellern. Darauf, welche Demo wann erscheint, haben wir keinen Einfluss.

## Martin geht, Florian kommt

Ich finde es furchtbar schade, dass Martin Deppe, der stets einer meiner Lieblingsredakteure war, das GameStar-Team verlässt. Aber ich bin mir sicher, dass Markus Schwerdtel die Adventure-Rubrik sehr gut vertreten wird – und freue mich schon auf das erste Spiel von Martin.

Daniel Heyen

Wie könnt ihr Martin, meinen Lieblingsredakteur, ziehen lassen? Ich wünsche ihm ganz viel Erfolg, Glück und Gesundheit für all seine Vorhaben, das hat er verdient. Bitte leitet ihm diesen Brief weiter.

Rainer Welzel

**GameStar** Haben wir getan. Der gute Martin war sehr gerührt und lässt alle Leser an dieser Stelle noch mal herzlich grüßen.

Was müssen meine Augen da entdecken? Der Stanginator kommt? Juhu! Freude! Unvergessen sind seine Auftritte in den Multimedia-Leserbriefen der PC Player. Ich freue mich jetzt schon auf die erste Raumschiff-GameStar-Folge mit ihm.

Sebastian Bongartz



Martin Deppe: »Er war stets einer meiner Lieblingsredakteure.«



Die PC-WELT 05/2002 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!

Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren-News • Free- und Shareware • Ihr gutes Recht

Titel: Firewalls im Test • Das große Brenner-Plus-Paket

Hardware: Der PC-WELT-Einkaufstest • Ihr PC als Videorecorder • Im Testcenter: Die PC-WELT-Top 200

Software: Test: Neue Software • Im Duell: Web-Editoren • Instant Messenger im Test • Tipps zu ICQ & Co.

Die PC-WELT im Juni mit CD – ab 04.05. am Kiosk

MP3-Sound am PC • Workshop Datensynchronisation • Spitzen-Tools fürs Internet • Die PC-WELT-Top 200

Die PC-WELT im Juni mit CD – ab 04.05. am Kiosk

MP3-Sound am PC • Workshop Datensynchronisation • Spitzen-Tools fürs Internet • Die PC-WELT-Top 200

Die PC-WELT im Juni mit CD – ab 04.05. am Kiosk



Serious Sam 2nd Encounter ist einer der wenigen Shooter mit einem kooperativen Multiplayer-Modus.



### Kooperativer Multiplayer

Ich teile meinen PC mit meinem Bruder und habe mich nach dem Kauf von Return to Castle Wolfenstein darüber geärgert, dass man die Kampagne nur solo spielen kann. Bei Medal of Honor das Gleiche.

*Roman Euteneier*

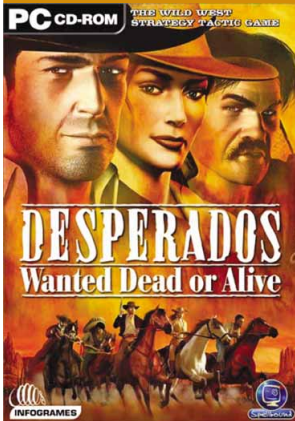
Waren die Multiplayer-Modi früher besser? Ich will Shooter mit Freunden kooperativ

durchspielen. Aber das ging zuletzt bei Duke Nukem – oder erinnere ich mich falsch? Her mit eurer Meinung!

*Peter Frankemölle*

**GameStar** Sie haben schon recht – die Möglichkeit des kooperativen Spielens gibt es viel zu wenig. Allerdings ist das kein neuer Trend: Titel, die diesen Modus anbieten, waren schon immer selten. Das aktuellste Shooter-Beispiel ist Serious Sam: Second Encounter, davor fallen uns nur noch System Shock 2 (nach Patch) und Half-Life (per Mod: Svens Koop) ein.

### GameStar hakt nach



»Wo bleiben die Webisodes?« Seit Monaten sind die neuen Missionen und das Addon überfällig.

Als Desperados Ende April 2001 herauskam, wurde den Fans versprochen, dass man ab Mitte Oktober kostenlos Zusatzmissionen veröffentlichen würde – so genannte Webisodes. Das wurde bis heute nicht getan. Außerdem war auch auf GameStar.de zu lesen, dass ein Addon erscheinen soll. Nun sagt Spellbound in aktuellen Interviews, ein solches Addon sei nicht geplant. Was ist da los?

*Alex Neuwirt*

**GameStar** Wir haben Ihre Mail Infogrames vorgelegt – hier die kurze und nicht sonderlich zufriedenstellende Antwort: »Es wird trotz der Ankündigungen leider keine weiteren Ergänzungen zu Desperados geben. Letztendlich war es eine globale Entscheidung von Infogrames.« (Presse Sprecher Michael Wetzel) Da Desperados bereits als Budget-Titel erhältlich ist, waren wohl die enttäuschenden Verkaufszahlen der Grund für die Einstellungen der Addons. Die Entwicklungskosten hätten nur schwer oder gar nicht wieder eingespielt werden können.

### PC aufrüsten

Die Anleitungen in eurem »PC aufrüsten«-Schwerpunkt waren einfach toll. Ich habe mir danach einen PC zusammengebaut, und er funktioniert einfach super.

*Roman Ebner*

### Raumschiff GameStar

Soll es ab jetzt kein Raumschiff GameStar mehr geben?

*Jan-Wilhelm Pohlmann*

Zum Schluss der aktuellen Folge von Raumschiff GameStar erscheint das Wort »Ende«. Was? Endgültig? Wird nicht mehr weitergedreht? Lasst die glanzvolle Serie nicht sterben. Bitte!

*Chris Hohnerlein*

**GameStar** Keine Angst, die Serie legt bloß eine kreative Pause ein – demnächst kehrt sie in einer neuen Staffel frisch überarbeitet auf Ihre Bildschirme zurück, versprochen!

### Neue Spiele-Packungen

Riesenlob an Jowood – die Verpackung von Die Gilde ist endlich mal eine vernünftige Schachtel. Ich hoffe sehr, dass diese Box die DVD-Hüllen wieder vom Spiele-Markt verdrängt.

*Stefan Harten*

### Die Gewinner 3/2002

#### Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 3/2002, S. 162:

Ulf Abend, Lüsse • Philipp Bank, Brühl • Benjamin Bärwald, Oberkirch • André Battenberg, Oberaula • Dominik Behlau, Duisburg • Sascha Bevermann, Hildesheim • Joachim Binnig, Oedheim • Michel Braun, Rudesheim • Christopher Braun, Norken • Sebastian Brinner, Hamburg • Jens Burgardt, Quierschied • Beate Büttner, Birkenwerder • Philip Cammin, Tangstedt • Stefan Dom, Ettling • Werner Donauer, Landau • Torge Duncker, Jagel • Hannes Ebert, Barchfeld • Simon Elze, Stuttgart • Florian Fecher, Oberpfaffmarn • Peter Feldmann, Essen • Johannes Flügge, Bad Alexandersbad • Rudolf Freier, Königswinter • Thomas Frewer, Brakel • Timo Fritsch, Bochum • Hans Gellings, Aachen • Marco Geraci, Wilhelmsdorf • Sebastian Giese, Bielefeld • Martin Gollwitzer, Vohenstrauß • Klaus Groszer, Stade • Philipp Groth, Eppelheim • Matthias Hartl, Laufen • Mathias Havekost, Bremen • Martin Hellstern, Starzach-Wachendorf • Timo Hilbring, Winsen/Luhe • Dustin Hoffmann, Berlin • Michael Höppel, Kolbermoor • Harald Huber, Haar • Torsten Ihme, Marklohe • Stephan Jansen, Belm • Günther Kapitzka, Babenhausen • Andre Klein-Hietpas, Bocholt • Nicolas Kneis, Karlsdorf • Tobias Koch, Düsseldorf • Andreas Köllmann, Gronau-Epe • Peter König, Zirndorf • Michael Kopylov, Ludenscheid • Tobias Korenke, Krefeld • Uwe Krause, Mannheim • Robert Kriemann, Grimmern • Marcel Leutnitz, Dahlewitz • Manuel Linder, Denklingen • Thomas Ludziarczyk, Bochum • Matthias Lull, Düren • Frederick, Meier • Paderborn • Uwe Mierzwa, Winnenden • Jörg Moselage, Geseke • Moritz Munte, Grünwald • Patrick Nagler, Hettingen • Jonathan Naumann, Bremen • Michael Neises, Arenrath • Julian Nettesheim, Wesseling • Avci Önder, Berlin • Hermann Orth, Bochum • Peter Osthoff, Delmenhorst • Andreas Patzelt, Gerlingen • Fabian Pauli, Verl • Rafael Pielka, Osterhofen • Jens Pohlhaus, Haan • Felix Raab, Trabitz • Helge Ramundt, Albersdorf • Dominik Reichel, Heidenheim • David Reimer, Wackerleben • Simon Reiss, Dillingen • Volker Riemann, Hamm • Sascha Ritter, Osterholz-Scharmbeck • Michael Rosch, Buhlertann • Sebastian Röttcher, Laucha • Christian Rückriegel, Gründau • Florian Schechner, Ebersberg • Philipp Schmidt, Sonneberg • André Schmitz, Bad Segeberg • Nils Schmöckel, Erfde • Peter Schneider, Ettlingen • Peter Schüler, Schöningen • Robert Soldenwagner, Deggendorf • Björn Sommer, Adelheidsdorf • Andreas Spätling, Ebermannstadt • Thilo Steinberg, Oberhaid • Fabian Stier, Neu Kallß • Philipp Strobl, Hirschau • Benjamin Teschischky, Essen • Andrea Traub, Mainz • Till Velke, Braunschweig • Sebastian Vogl, Neuschönau • Peter Volker, Ostseebad • Christopher Volmer, Braunschweig • Dennis Voss, Preetz • Stephan Wallersbacher, St. Wendel • Stefan Weinsteiger, Oberndorf • Thorsten Westermann, Goldstedt • Lukas Willmy, Füssen • Alfred Witt, Hilden • Fabian Wolbeling, Scharnebeck • Axel Zemlin, Magdeburg • Elmar Zimmermann, Köln *Wir gratulieren!*

### StarCraft in 3D?

Nein! Was muss ich da in euren News lesen? StarCraft 3 soll komplett in 3D sein. Bitte, Blizzard, tu uns das nicht an – bleib bei den 2D-Spielen mit vernünftiger Übersicht. Echte Strategen wollen lieber alle Einheiten auf einen Blick, statt von 20 Panzern zwei groß dreidimensional zu sehen.

*Sven Käisinger*