

Hier sprechen die Spieler

Leserbriefe

Wie kommt Aquanox bei den Käufern an? Sollen Spiele ohne Handbuch abgewertet werden? Hier erfahren Sie die Meinung der GameStar-Leser.

Aquanox

Aquanox gekauft. Entsprach sofort meinen Wünschen: gute Grafik, guter Sound, große Sucht. Nach ein paar Stunden bietet es aber nichts Neues mehr. Immer die gleiche Musik, die gleichen Unterwasser-Landschaften – und Langeweile in den Missionen. Dazu kommt noch, dass die Story öde und textlastig ist. Noch enttäuschender als Black & White. *André Rölke*

Ein klasse Game! Ich war begeistert von der Grafik, der simplen Steuerung und dem Wiedersehen mit Flint. Allerdings fand ich die Solo-Kampagne ein bisschen zu kurz – die Story hört zu plötzlich auf. Trotzdem: ein super Spiel! *Lukas Weger*

Die Steuerung von Aquanox ist ein totales Desaster und die Grafik bei weitem nicht so gut, wie ihr sie bislang beschrieben habt. Und von einem einfachen Lade-Speicher-Modus haben die Entwickler wohl noch nie gehört. *Dennis Klinkhammer*

Ich möchte Massive gratulieren. Der Firma ist es in Aquanox gelungen, alles wegzulassen, was bei Schleichfahrt für Atmosphäre

und Spieltiefe gesorgt hat. Das Programm ist eine oberflächliche Ballerei Marke Incoming, nichts weiter. *Malte Hyllus*

Aquanox ist eine der größten Enttäuschungen, die man sich vorstellen kann. Die Grafik ist zwar Spitze, aber der Rest! Alles, was Schleichfahrt ausgemacht hat, ist weg. *Daniel Lauxtermann*

Ich habe mir am 12.10. 2001 Aquanox gekauft. Wenn ihr dem Spiel eine Wertung unter 90 Prozent gebt, habt ihr beim Testen echt den Monitor ausgeschaltet. *Jan Riedel*

Jubiläum

Zu eurer Jubiläumsausgabe kann man nur gratulieren. Die Geschichte des GameStar seit der »Geburt« noch mal nachzuerleben, ist für jemanden, der alle Ausgaben im Regal stehen hat, eine Genugtuung. Ich freue mich auf die nächsten 50 Hefte! *Michael Francke*

Ich gehöre zu denen, die seit Ausgabe 1 dabei sind, und wollte einfach mal gratulieren. Macht weiter so. Übrigens, der Redaktionsrundgang auf eurer Webseite ist ge-

nial – die Chaosbüros erinnern mich an mein eigenes Zimmer. *Jan Nienierza*

Glückwunsch zu 50 Ausgaben! Ihr seid einfach das beste PC-Spiele-Mag, das es gibt. Nun die ultimative Frage: Heißt es der oder die GameStar? *Erik Schulze*

GameStar Eigentlich der GameStar. Aber selbst bei uns im Verlag sagen viele »die GameStar«. Klingt irgendwie persönlicher.

DVD-Ausgabe am Kiosk

Super, dass ihr die DVD-Version eures Magazins jetzt auch am Kiosk verkauft. Ich habe mir erst vor einer Woche ein DVD-Laufwerk zugelegt und bin voll aus dem Häuschen! *Raffael Singh*

Ich bin froh, endlich eure DVD-Ausgabe auch am Kiosk zu erhalten. Aber ihr könntet

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.

Aquanox:
»Eine oberflächliche Ballerei, nichts weiter.«



den Heftpreis doch ein bisschen günstiger als 11,40 Mark hinbekommen. *Stefan Jost*

GameStar Qualität hat ihren Preis: Die DVD ist sowohl in der Produktion als auch der Erstellung deutlich aufwändiger als zwei CDs. Selbst bei 11,40 DM pro verkauftem DVD-Heft verdient unser Verlag nicht mehr als bei den 9,50 DM der CD-Ausgabe.

Stronghold

Ich finde es voll fies von euch, das ihr die Stronghold-Vollversion zocken konntet, während meine Freude und ich uns noch mit der Demo begnügen müssen.

Alexander Vornholt



Stronghold: »Das Spiel hätte mindestens 92 Prozent verdient!«

Von der Stronghold-Lokalisierung bin ich angenehm überrascht. Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem Wert auf gute deutsche Sprecher gelegt wurde. *Alexander Becker*

87 Prozent sind kein schlechtes Ergebnis, aber ich finde, Stronghold hätte sogar mindestens 92 Prozent verdient. Ich glaube, dass das Spiel der Echtzeit-Renner schlechthin werden wird. *Moritz Böhlke*

Patches

Auf LAN-Parties vergehen die ersten Stunden immer sinnlos, weil die Teilnehmer geringfügig andere Spielversionen haben und wir unsere Installationen immer erst auf den gleichen Stand bringen müssen. Das bedeutet häufig, auf den kleinsten gemeinsamen Nenner, die ungepatchte Originalversion zurückzukehren. Wäre es nicht wünschenswert, dass aktuellere Versionen beim Start eines Netzwerkspiels automatisch ältere patchen? Bitte, liebe Entwickler, nehmt euch diese Anregung zu Herzen. *Manuel Grewer*

Handbücher

Glückwunsch, dass ihr Sub Command um 5 Prozentpunkte abgewertet habt. Ich hätte sogar 50 Punkte abgezogen, da ein Spiel ohne Handbuch nur ein halbes ist. Raubkopierer wird's jedenfalls freuen, wenn die Anleitung gleich noch mit auf der gebrannten CD ist... *Carsten Schröder*

Ich finde nicht, dass man Spiele abwerten sollte, nur weil das Handbuch ausschließlich auf CD beiliegt. Auch wenn ich zum Lesen der Anleitung immer das Programm verlassen muss, macht das Spiel selbst doch nicht weniger Spaß. *Jona Nelson*

GameStar Bei Ego-Shootern oder ähnlich einfachen Spielen mag das durchaus so sein, bei komplexen Simulationen allerdings versteht man ohne Handbuch teilweise gar nicht, worum es geht. Und da es mehr als mühsam ist, 200 Seiten am Bildschirm zu lesen, wird man quasi gezwungen, sich den ganzen Kram auszudrucken.

Packungs-Ärger

Als mein Päckchen mit Commandos 2 kürzlich eintraf, riss ich sofort den Karton auf,

doch welche Enttäuschung: Darin lag nur eine kleine DVD-Box. Und in der Box zusammengepackt drei CDs. Neben einem knappen Handbuch. So eine Frechheit!

Johannes Herder

GameStar Die Ausstattung von Commandos 2 wird dem Spiel nicht gerecht – aufgrund der komplexen Bedienung hätte auf jeden Fall eine Tastaturschablone beiliegen dürfen. Zumindest sollte eine Übersicht über die Tastaturbefehle im Handbuch stehen.

Ich habe eine Idee für die Spiele-Hersteller, die auch den Kundenbedürfnissen entgegen kommt. Man veröffentlicht ein Spiel in einer Value-Version (DVD-Hülle, Handbuch auf CD) für 60 Mark und gleichzeitig die Premium Edition (mit gedruckter Anleitung, Karten, mehreren Sprachversionen) für 90 Mark. Kann doch nicht so schwer sein, oder? *Falk Lutz*

GameStar Schön wär's. Aber momentan geht der Trend leider dahin, selbst bei hochpreisigen Produkten (wie etwa dem Flight Simulator 2002 für 120 Mark) noch an der Ausstattung (sprich: Anleitung) zu sparen.

Xbox-Preispolitik

Was haltet ihr davon, dass die Xbox 479 Euro kosten soll? Hatte Microsoft nicht gesagt, sich an dem Preis der Playstation 2 orientieren zu wollen? Ich werde diese Preistreiberei nicht mitmachen und lieber beim guten alten PC bleiben. *Jörg Baier*

GameStar Wir halten den Preis ebenfalls für zu hoch, zumal die Xbox nicht mal vom Start weg DVD-Filme abspielen kann – dazu ist eine Fernbedienung (Kostenpunkt rund 100 Mark) nötig. Das größte Ärgernis ist allerdings, dass die Konsole in den

11/2000 3D-Grafik & Video: Testen und tunen Sie Ihre Grafikkarte 5,20

PC-WELT

Auf CD

Neu: T-Online 4.0 5,10

Neu: Internet Explorer 6 5,10

CD-Rohlinge im Profi-Test

Sparen Sie Geld: Die besten Rohlinge kosten nur 1 Mark 5,10

CDs brennen: So gelingt jede Kopie

Musik, CD-ROMs, DVDs + Software auf CD 5,10

Internet: 90 % sind unsichtbar

Finden Sie Sites, die Google & Co. übersehen! 5,10

Windows: Die Tuning-Lüge

Neu: Welche Tipps sich wirklich lohnen 5,10

Die PC-WELT 12/2000 mit 2 CD-ROMs – jetzt am Kiosk!
Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren, Updates & Treiber • Free- und Shareware • Windows Blackcomb: So sieht der XP-Nachfolger aus • Test: Windows XP Home
Titel: Internet geheim: Jetzt finden Sie mehr • Internet gratis: 25 Top-Utilities fürs Web • Internet illegal: Auf was man im Web alles stößt
Hardware: Test: CD-Brenner im Dauereinsatz • Ratgeber: So vernetzen Sie Ihre Rechner
Software: Extras auf Film-DVDs im Test
Die PC-WELT im Januar mit CD – ab 03.12. am Kiosk
Hardware: Kaufberatung TFT-Displays • Mehr Tempo für den PC • Software: Daten sicher verschlüsseln • Praxis: Tipps für die Euro-Umstellung

USA nur 299 Dollar kostet und dort somit rund 300 Mark billiger ist.

Wiggles

Wiggles mag ja grafisch und spielerisch Überdurchschnittliches bieten, aber die Performance ist eine Frechheit. Ich muss in meinem Bekanntenkreis sehen, dass das Spiel selbst auf Highend-Systemen (Athlon 1,4 GHz, Geforce 3) nicht ruckelfrei läuft. Besonders toll ist die Tatsache, dass der Hersteller freudig auf »eine möglicherweise zu langsame Festplatte« verweist. Wie sollten die auch damit rechnen, dass nicht jeder User eine 1.000 Mark teure SCSI-Platte im Rechner hat? Schade, Wiggles hätte ein echtes Suchtprogramm werden können.

Michael Francke



Wiggles: »Die Performance ist eine Frechheit«.

GameStar Die von Ihnen beschriebenen Ruckler tauchten bei uns nur in sehr hohen Auflösungen (1280 x 1024) auf – bei 800 mal 600 Pixeln lief Wiggles im Test auch auf einem P500 mit Geforce 2 ganz ordentlich. 256 MByte RAM sollten es allerdings sein.

Action in GameStar

Mir fällt auf, dass GameStar viel zu actionlastig ist. Eure Zeitschrift vergibt 90er nur noch an Action-Spiele. Ihr kennt euch bei Rollen- und Strategiespielen einfach nicht genug aus. Nur bei Shootern hängt ihr euch richtig rein und testet sie über zehn Seiten. Ihr solltet euch PC-Shooter nennen statt GameStar.

Kevin Schmidt

GameStar Das wurde uns bisher noch nie vorgeworfen – sind Sie sicher, dass Sie die richtige Zeitschrift gelesen haben? Mal ein paar Fakten: Die bislang höchste Wertung (93 %) heimsten mit Age of Empires 2 und NHL 2002 ein Strategie- bzw. Sportspiel ein; Spiel des Jahres wurde bei uns 2000 das Rollenspiel Diablo 2, 1999 AoE 2. Von den zwölf Heften des Jahres 2001 trugen acht einen Strategie-Titel auf dem Cover.

RS GameStar Doppel-DVD

Wenn meine Arme nicht so kurz wären, würde ich euch alle knuddeln: Das war der beste Einfall, den ihr je hattet – end-

lich habe ich alle Raumschiff-GameStar-Folgen beisammen. Ach, und Riesenkompliment für die schnelle Lieferung.

Claudia Wahlers

Die DVD war die beste Idee seit langem. Endlich kommt Licht in die dunklen Geheimnisse der Flugvespa. Macht weiter so!

Markus Reisch

GameStar Schön, dass Ihnen die Doppel-DVD gefällt. Wer sie noch nicht hat, kann sie zum Preis von 24,80 Mark (plus 5 Mark Versand) in unserem Webshop (www.gamestar.de/shop) ordern.

Programmieren lernen

Könntet ihr in eurem Heft nicht Web-Programmiersprachen wie Java, CSS, HTML erklären? In einem Crashkurs am besten und dazu auf die CD ein paar Beispiele. Das würde mich sehr freuen.

Hendrik Brunst

GameStar Das sprengt den Rahmen unseres Heftes, bei dem es ja schließlich hauptsächlich um Spiele gehen soll. Zudem gibt es im Internet hervorragende Hilfestellungen für angehende Webdesigner: www.netzwelt.com/selfhtml, www.html-crew.de/css/, <http://rhirte.de/javascript/> – dies sind nur einige Beispiele. Wenn Sie die Begriffe in eine Suchmaschine eintippen, finden Sie zahlreiche weitere Kurse.

Spiele zu Filmen

Was sich einige Spiele-Hersteller derzeit leisten, ist eine Frechheit. Pearl Harbor, Schuh des Manitu: gute Filme, grotten-schlechte Spiele. Ähnlich bei den Fernsehserien (Girlscamp, Big Brother), nur dass da Serie und Spiel schlecht waren. Mein Fazit: Hat der Film Erfolg, wird die Umsetzung miserabel. Die Hersteller sollten mehr Kreativität zeigen und eigene Storys erfinden.

Johannes Plümer

GameStar Seit es PC-Spiele gibt, gilt die Formel »Filmumsetzungen sind schlechte Spiele«. Ausnahmen wie Star Trek: Voyager oder X-Wing vs. TIE-Fighter bestätigen nur die Regel. Unsere geheime Vermutung ist, dass die Lizenzgebühr genau die im Etat für Qualitätskontrolle, Story-Writing und Design vorgesehenen Gelder verschlingt.

Online-Spiele

Ich habe dank DSL-Flatrate eine Vorliebe für Online-Spiele entwickelt. Allerdings finde ich es unverschäm, dass es fast kein komplexes Online-Spiel gibt, bei dem ich nicht zwischen 10 und 20 Mark Gebühr zu zahlen habe. Reicht es nicht, dass ich das Ding erst teuer im Laden kaufen muss? Die

Gewinner 9 und 10/2001

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 9/2001, S. 154:

Christian Boog, Braunschweig • Torsten Brauns, Mannheim • Jonas Diete, Berlin • Markus Garlichs, Köln • Klaus Hoffmann, Salzgitter • Stefan Hoffmann, Braunschweig • Peter Köhler, Lübeck • Patrick Müller, Friedrichshafen • Stephan Schurig, Augsburg • Lucas Spohn, Konstanz
Wir gratulieren!

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 10/2001, S. 186:

Andreas Arnegger, Oberteuringen • Alexander Baron, Neckartailfingen • Simon Batram, Essen • Andreas Berger, Chemnitz • Heiko Beyer, Goslar • Martin Bielefeld, Hörstel • Jörg Bischof, Rottenburg-Weiler • Philipp Briem, Mainz • Gregor Brunsch, Berlin • Matthias Buhl, Siegen • Lukas Danner, Monchsroth • Julien Detje, Aying • Michael Dietz, Boostedt • Christoph Dittert, Eggstätt • Hans-Günter Ebeling, Braunschweig • Markus Eberle, Ravensburg • Mario Eberts, Traisen • Rita Eichinger, Ingolstadt • Marko Ellerhoff, Bückeburg • Marcus Fasel, Essen • Dennis Fesdorf, Dinslaken • Arne Friedrich, Rheinstetten • Marc Froeske, Lübeck • Stefan Girndt, Hamburg • Franco Grams, Bönen • Jan Grimm, Haffkrug • Alexander Grischkow, Dortmund • Klaus Grosser, Stade • Thomas Haap, Mössingen • Anja Habermann, Bremerhaven • David Hamburger, Würzburg • Thomas Happ, Hamburg • Konstantin Hert, Zweibrücken • Alexander Heß, Wuppertal • Hannes Hinrichs, Edewecht • Sven Hübner, Büdelsdorf • Jan Ole Jensen, Berlin • Florian Junker, Schuttwald • Michael Kionka, Essen • Marius Koch, Karlsruhe • Charles Krebs, Stuttgart • Norbert Kürschner, Berlin • Jürgen Langhans, Mainz • Gerold Leschke, Stuhl • Frank Lindner, Weimar • Cornelius Menzel, Fuldatal • Florian Müller, Kolbermoor • Michael Neises, Arenrath • Udo Neuerer, Mettmann • Jason Nickel, Rosbach • Moritz Ohmer, Ramstein • Christian Pape, Overath • Alexander Petrik, Bleckede • Marcus Poltermann, Wiesloch • Christoph Pyka, Bielefeld • Sören Reck, Hardebek • Denis Reiss, Mutterstadt • Markus Roschow, Rostock • Michael Scheffler, Neckargemünd • Frank Schlicht, Essen • Sebastian Schlingmann, Lüdenscheid • Maximilian Schmidt, Apolda • Andreas Spätling, Ebermannstadt • Manfred Strauch, Wesseling • Philipp Strobl, Hirschau • Jan Tepelmann, Crailsheim • Holger Tomczak, Oldenburg • Maximilian Trippelsdord, Langenfeld • Felix Weiner, Schlier • Tarik Zaif, Köln
Wir gratulieren!

Multiplayer-Modi anderer Spiele sind doch auch umsonst.

Martin Lamker

GameStar Komplexe Online-Rollenspiele verursachen im Betrieb immense Kosten. Ein Team muss bezahlt werden, das neue Features programmiert und das System wartet. Zudem sind die notwendigen Server nicht eben billig. Bedenken Sie, dass Sie bei fünf Stunden Spielen pro Woche und 20 Mark Monatskosten nur einen Stundenpreis von weniger als einer Mark bezahlen.

Molyneuxs Schweigen

In der Ausgabe 11/01 berichten Sie in der News-Sektion, dass Peter Molyneux über sein neues Spiel schweigt. Wir von Flexmedia treten hiermit in seine Fußstapfen und schweigen ebenfalls über unser neues Bombast-Spiel. Wir hoffen, dass Sie über unser Schweigen genauso berichten.

Andreas Türcke