

Feuchte Feldpost

Leserbriefe

Die Titelstory zum Unterwasser-Spektakel Aquanox hat viele Leser neugierig gemacht. Weitere Themen: Spieler als Schöpfer und das Diablo-2-Addon.

Aquanox

Als ich das erste Mal von Aquanox hörte, dachte ich noch, es wäre ein Actionspiel wie jedes andere auch, nur halt unter Wasser. Seit der Titelstory bin ich ganz hin und weg, das Programm wird sicher super! Die Grafik, die Story – einfach alles scheint da zu stimmen. Vor diesem Spiel müssen sich meiner Meinung nach viele kommende Hits in Acht nehmen. *Pierre Reißmann*

Bis jetzt habe ich ja nicht besonders viel von Aquanox gehalten, da ich gegenüber Unterwasserspielen eher etwas skeptisch bin. Als ich jedoch die Preview, die Screenshots und das Video gesehen habe, war mir eines klar: Das Spiel wird der Hammer. Und das auch noch aus deutschen Landen und aus einem Ort, der nur 20 Kilometer von mir entfernt ist. *Sascha Dexler*

Na also, es geht doch! Deutsche Entwickler sind ja wohl doch nicht so schlecht, wie man manchmal den Eindruck hat. Erst Gothic mit seiner tollen Technik, demnächst Aquanox mit der extrem viel versprechenden Grafik. Wäre in meinem Fall sogar das erste Mal, dass ein Spiel von hier dafür sorgt, dass

ich (nach längerer Zeit) wieder den Rechner aufrüste. Kompliment an Massive!

Marcel Hiss

Aquanox wird bestimmt genial. Aber eines stört mich dann doch: Warum bauen die Massive-Entwickler Explosionen ins virtuelle Meer ein? Haben die noch nicht mitbekommen, dass man dazu Sauerstoff braucht? Wobei andere Titel da leider nicht besser sind, auch im Weltraum kann es nicht brennen. So was hemmt für mich drastisch den Spielspaß, selbst wenn es noch so gut aussieht. *Christian Beckmann*

GameStar Realismus in allen Ehren, aber einfach nur ein feuchtes Blubbern ist keine echte Belohnung für den Abschuss eines Feindes. Stellen Sie sich doch vor, dass die Schiffe mit einem besonderen, auch im Wasser (oder All) brennenden Treibstoff unterwegs sind.

Die Grafik ist ja ganz nett, aber das Spielprinzip meiner Meinung nach mehr als fragwürdig. In eurer Titelstory schreibt ihr, die Missionen wären abwechslungsreich und spannend – aber im Video wird einfach nur geballert. Dass man mit dem U-

Boot zur Seite strafen kann und dass die Waffe wie in einem Ego-Shooter gewechselt wird, finde ich ziemlich unglaublich. Ich dachte, Aquanox wird eine Simulation, aber anscheinend macht Massive ein ganz normales Actionspiel in einem sehr ausgefallenen Szenario.

Andreas Mangerl

GameStar Keine Angst, das Video zeigt zwar nicht die komplexen Missionen, sie sind aber trotzdem im Spiel. Wer eine echte Simulation erwartet, liegt beim Actiontitel Aquanox sicherlich falsch und sollte besser auf Silent Hunter 2 warten. Auf der anderen Seite wird das Unterwasser-Szenario grafisch so realistisch simuliert wie in noch keinem anderen Spiel. Diese Mischung aus Pseudo-Realismus und Baller-Action macht den Reiz des Massive-Titels aus.

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: »Seit der Titelstory bin ich hin und weg.«



Spieler als Schöpfer

Der Redaktionslevel aus dem letzten GameStar war für sechs Tage Arbeit eine Meisterleistung. Ich arbeite selbst an solch einer Map mit dem 3D-Gamestudio und habe nach sechs Tagen noch kein Script geschafft, weil mir dieses Programm die Nerven raubt. Vor allem, als ich versuchte, Texturen in meinen Level zu bekommen. Erst nach 24 Stunden Ausprobieren hatte ich das Problem im Griff. *Martin Dittrich*

Ich fand euren Bericht »Spieler als Schöpfer« super. Das ist der ideale Einstieg für Anfänger. Über weitere Berichte zum Thema Programmierung oder Workshops würde ich mich sehr freuen. *Martin Machnik*

GameStar Auf den Artikel haben wir viel positive Resonanz erhalten – danke schön! Und keine Bange: Wir werden das Thema sicher bald wieder aufgreifen.

Ich finde es schlecht, dass auf den Verpackungen von Programmen wie dem 3D-Gamestudio steht, sie seien kinderleicht zu bedienen. In Wirklichkeit ist das sauschwer, außerdem haben sie eine schlechte Engine. Man könnte sich doch ruhig die Mühe machen, einen Editor zu entwickeln, mit dem man seine eigenen Spiele so einfach basteln kann wie etwa Häuser in Die Sims. *Christian Kramp*

Diese Spiele-Baukästen sind überflüssig. Wer eigene Levels basteln will, soll das mit einem kostenlosen Editor wie Worldcraft oder Unreal-Ed machen. Einigermmaßen ausreichende Anleitungen gibt's im Internet in Hülle und Fülle. Diese Editoren sind zwar ein wenig schwieriger zu bedienen als 3D-Gamestudio, dafür sehen die Ergebnisse dann aber auch deutlich besser aus. *Markus Johna*

GameStar Editoren für Highend-Engines liefern eindrucksvollere Ergebnisse. Allerdings sind die in der Tat nochmals deutlich komplexer – die ersten Schritte bekommen Einsteiger mit den Baukästen (trotz aller Schwierigkeiten) entscheidend besser hin.

Mit Interesse haben wir Christian Schmidts Artikel »Spieler als Schöpfer« gelesen. Wir freuen uns, dass Ihr Redakteur mithilfe unseres 3D-Gamestudios den Geheimnissen des Spieldesigns näher gekommen ist und ein funktionierendes Game geschaffen hat, auf das er angesichts der kurzen Entwicklungszeit mit Recht stolz sein kann. Allerdings enthält der Artikel eine falsche Information. Im Artikel wird behauptet: Mit der Standard-Version »darf ich selbst erstellte Spiele noch nicht einmal kommerziell vertreiben« und nur »die professionelle Edition erlaubt (...) uneingeschränkte Veröffentlichung selbst erstellter Programme.« Richtig ist, dass Herr Schmidt ebenso wie jeder andere User natürlich auch mit der Standard-Version erstellte Spiele kommerziell vertreiben und veröffentlichen darf. *Johann C. Lotter, Conitec GmbH*

GameStar Richtig, wir entschuldigen uns für den Fehler. Allerdings bleibt bei eigenen Levels immer ein Werbe-Logo in der Bildschirmcke eingeblendet, was eine kommerzielle Nutzung deutlich erschwert.

Diablo 2: Lord of Destruction

Ich habe mir gleich am ersten Tag die Missions-CD zu Diablo 2 geholt und muss sagen, dass ich wirklich begeistert bin. Es stört mich dabei gar nicht, dass man für den Fünften Akt Diablo besiegen muss. Ich habe ihn jedenfalls seit April mit verschiedenen Charakteren erledigt, sodass ich mir jetzt aussuchen kann, mit welchem ich

Baal auf die Pelle rücke. Immerhin: Der Spieltiefe und damit dem Wiederspielwert habt ihr ein »Sehr gut« bescheinigt. *Marcos Garcia*

GameStar Ein paar Standard-Charaktere mit direktem Zugang auf Akt 5 hätte Blizzard ruhig mitliefern können. Es gibt schließlich Spieler, die ihre alten Spielstände schlicht nicht mehr haben – und sei es nur, weil die Festplatte abgeraucht ist.

Zuerst mal muss ich Blizzard gratulieren, denn sie haben ein gelungenes Addon zu Diablo 2 gemacht. Allerdings kann ich einfach nicht verstehen, warum so viele gravierende Änderungen an den Skills der vorhandenen Charaktere vorgenommen wurden. Man wird so zum Cheaten gezwungen, nur damit man seine alte Figur überhaupt weiter spielen kann. Eine Zauberin, die ausschließlich auf Kältezauber ausgerichtet ist, hat in Lord of Destruction durch die Kälteimmunität einiger Monster absolut keine Chance mehr. *Michael Klaas*

GameStar Derartige Situationen kennen wir auch. In diesen (seltenen) Notfällen haben wir die immunen Gegner mit einem simplen physikalischen Angriff platt gemacht. Alternativ kann man auch eine Waffe mit (beispielsweise) Feuerschaden aus dem Zweitinventar benutzen. Beides dauert zwar länger als mit den ausgebauten Skills. Es ist aber ein gerechter Nachteil, den hochspezialisierte Figuren einfach in Kauf nehmen müssen, und damit ein logischer Teil der Spielbalance.

Was Blizzard mit dem Expansion Pack abzieht, finde ich in Sachen Preis nicht okay. 60 Mark sind einfach zu viel für zwei neue Charakterklassen und eine Wagenladung

9/2001 Multi-Boot-CD: So geht's s. 111 • Tipp: Windows zippt gratis s. 111

PC-WELT

Vollversion
Gratis nur hier
Drive Image
... damit Ihr System
immer wieder läuft

**Tipps, die man
nicht lesen darf**
Riskant & nützlich: Gehen
Sie an die Grenze des PCs

DVD-Brenner ab 900 Mark
Jetzt: 10 Gigabyte auf einer Scheibe

Kopierschutz knacken
Office XP, CD-ROMs, DVDs + Software auf CD

Testen Sie Ihre Festplatte!
Test-Software auf CD + Profi-Tipps s. 111

Die PC-WELT 9/2001 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!
Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren, Updates & Treiber • Free- und Shareware • DVD-Brenner auf dem Vormarsch • Kopierschutz für Musik-CDs
Titel: Brennen Sie doch, was Sie wollen: Viele Tipps und großer Test • Windows XP: Betatest • Geheime Mail-Tricks
Hardware: Testen Sie Ihre Rechner: PC-Check-Utilities auf CD + Profi-Tipps • Für Sie getestet: Die PC-WELT-Top-150

Die PC-WELT im Oktober mit CD – ab 03.09. am Kiosk
Gratis, aber nicht umsonst • Mit der Digitalkamera unterwegs • Windows XP: Pro & contra • Partitionieren leichtgemacht

Lord of Destruction:
»Gratulation an Blizzard, sie haben ein gelungenes Addon zu Diablo 2 gemacht.«



Items. Da ich süchtig nach Diablo 2 bin, habe ich es trotzdem gekauft und bin von der Qualität angetan. Den Preis finde ich aber trotzdem viel zu hoch. *Carsten Weyrauch*

GameStar Im Test hat Markus Schwerdtel ausdrücklich auf den zu hohen Preis hingewiesen. Wir sehen diese Preisentwicklung mit Sorge, da ja auch das Addon zu Baldur's Gate 2 recht teuer ist.

Die Völker 2

Der Test zu Völker 2 geht in Ordnung, vor allem was den Punkt Schwierigkeit angeht. Jedoch solltet ihr auch bedenken, dass nicht alle Leser die Zeit, Muße und den Nerv haben, sich zu fest in dem Spiel zu verbeißen. Ich finde den Titel gut gemacht und würde ihn als gelungenes Entertainment für Leute bezeichnen, die sich nicht auch noch nach der Arbeit stressen lassen wollen. Vielleicht könntet ihr in die Tests den Aspekt Zielgruppen stärker einbinden.

Christian Wengler

GameStar Völker 2 ist so simpel, dass viele seiner Spielmechanismen gar nicht greifen. Generell würden wir es zwar begrüßen, wenn mehr Spiele einen Schwierigkeitsgrad »Ganz besonders einfach« hätten. Aber ein wirklich gutes Programm sollte natürlich auch Fortgeschrittene und Profis fordern.

Clan-Namen

Ich habe mich über den Artikel mit dem Namensverbot von den Allianz-Clans sehr aufgeregt. Vor allem darüber, dass »Internationale Allianz« 6.000 Mark zahlen muss. Ich bin Leader des Teams »Banshee-Interactive« und ich weiß, wie schwer das rechtlich ist. Ich habe lange versucht zu überprüfen, ob wir Namensrechte verlet-

zen – vergebens. Meine Schwester arbeitet bei Adidas, und sie hat mir gesagt, dass die eine eigene Abteilung haben, die nur überprüft, ob mit Namen nicht fremde Markenrechte verletzt werden. Für Privatleute ist das ja nahezu unmöglich. *Jan Erbe*

Ich finde es mega-übel, dass Unternehmen immer öfters Clans zerstören, nur weil die einen Teil des Firmennamens in ihrem Clannamen haben. Die sollen sich mal nicht so anstellen, machen doch so oder so genug Kohle. Ich würde mir ein wenig mehr Gelassenheit und Toleranz von den Namensseigentümern wünschen. *Fabian Grell*

GameStar Die derzeitige Praxis großer Unternehmen, Clans mit teuren Gebühren abzumahnen, ist ein Ärgernis – das rechtlich aber abgesichert ist. Spätestens dann, wenn die Web-Site so heißen soll wie der Clan, kann es zu Problemen mit Firmen kommen. Unser dringender Tipp: Clans sollten wenigstens bei Domain-Registrierungen auf alles verzichten, was wie eine bekannte Firma oder Marke klingt. Auch eine kurze Recherche per Suchmaschine kann zeigen, ob ähnliche Namen schon von Unternehmen genutzt werden.

Indizierte Spiele

Nachdem ich mich in mehreren Läden nach einem indizierten Titel umgeschaut hatte, begann ich die Verkäufer zu fragen, ob man denn das Ding nicht auf Kundenwunsch – ich bin 22 Lenze alt – ordern kann. Nachdem ich bei mehreren Geschäften meine Telefonnummer hinterlegt hatte, kam trotzdem kein einziger Anruf. Erst bei einem kleinen, unscheinbaren Computerhändler konnte ich nach vier Wochen und einem entsprechenden Preis den Titel an

Die Gewinner 7/2001

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 7/2001, S. 186:

Heiko Beiser, Nieder-Hilbersheim • Hartmut Berge, Bebra • Timo Betz, Weiterstadt • Joshua Christe, Berlin • Lukas Danner, Mönchsroth • Jörg Fischer, Essen • Michael Foltner, Satteldorf • Kirsten Giesa, Lünen • Stefan Grabmaier, Rott am Inn • Franco Grams, Bönen • Alex Grischkow, Dortmund • Christian Haschner, Marxheim • Christoph Heubeck, Nürnberg • Frank Lindner, Weimar • Ronny Lüdtkke, Weil am Rhein • Patrick Nagler, Altheim • Matthias Reithmaier, Isen • Wolfgang Schmidt, Kitzingen • Clemens Sontheim, V-Hindelang • Stefan Thomsen, Rendsburg • Norbert Trende, Göttingen *Wir gratulieren!*

meinen PC verfüttern. Auch in meinen Augen gehören diverse Titel nicht in Kinderhände. Aber warum macht man es dann uns »Großen« so schwer? *Thorsten Senger*

GameStar Wir kennen viele Spielhändler, bei denen zumindest die gängigen Index-Titel unter der Ladentheke vorrätig sind. Wer kein derartiges Geschäft in seiner Nähe hat, dem bleiben leider nur wenige Möglichkeiten. Meist hilft nur die Direktbestellung bei einem englischen oder US-Händler – allerdings ist dafür immer eine Kreditkarte nötig.

Erscheinungstermine

Mir fällt immer wieder auf, dass sehr gute Spiele vom gleichen Genre zur selben Zeit auf den Markt kommen. Ist das eine Art Konkurrenzkampf zwischen den Firmen? Wenn die schlau wären, würden sie sich einen Termin aussuchen, an dem keine anderen Programme derselben Machart an die Spieler gehen. Dadurch würden die Firmen einen höheren Gewinn erzielen, und wir müssten nicht in kurzer Zeit das Geld für mehrere Titel ausgeben. *Christoph Schwarzer*

GameStar Filmfirmen stimmen untereinander ab, wann wer welchen Streifen in die Kinos bringt. Bei Spielen wünschen wir uns Ähnliches. Leider ist es den Firmenchefs derzeit noch wichtiger, rechtzeitig zum Quartalsabschluss die ausgelieferten Titel in der Bilanz stehen zu haben.

Julia ohne N

Ich finde es zwar cool, dass ihr meinen Leserbrief zum Thema Cheater in GameStar 8/01 abgedruckt habt. Aber das entschuldigt noch lange nicht, dass ihr meinen Namen mit einem »n« verunglimpft. Ich bitte um Korrektur. *Julia Widera*

GameStar Da kriegen wir mal einen Brief von einem Spiele-Mädel, und dann verdrecken wir uns... Sorry, keine Absicht.