

## Lobpreisungen und Kritik

# Leserbriefe

Was unsere Leser bewegt: Berufschancen in der Spiele-Branche, F 1 Racing Championship und Raumschiff GameStar.

### Berufe in der Spiele-Branche

Euren Artikel über die Berufe in der Computer-Branche fand ich sehr interessant und lehrreich. Es haben sicher viele PC-Freaks den Wunsch, in die Computer-Branche einzusteigen, aber keine Ahnung, welche Ausbildung zum erwünschten Ziel führt. *Lutz Berreth*

Das klingt alles so, als bräuchte ein Spiel nur gute Leveldesigner, um gut zu werden. Oder als ob man eben ein paar Levels für Unreal erstellen könne, um sich dann auf die Suche nach einem Modteam zu machen (ich übertreibe). Aber eins sei euch gesagt: So ist es zum Teufel nicht. Im Gegenteil, das ist ein verdammt schwerer Weg, so weit zu kommen wie Stefan Baier.

*Aljoscha Leonhardt*

**GameStar** Wir wollten mit dem Artikel gerade keine haltlosen Hoffnungen in unseren Lesern wecken – im Gegenteil. Nicht umsonst stehen die Anforderungen der Berufsbilder direkt daneben. Andererseits bleibt doch gerade die Spiele-Branche ein Gebiet, in dem sich mit Enthusiasmus und Entschlossenheit eine Menge erreichen lässt.

Wir, ein neu gegründetes Team, möchten den Lesern sagen, dass wir einen Open-Source-Titel programmieren werden. Es ist eine Art Mafia-Spiel aus Commandos-Sicht. Wir suchen jedoch noch Mitarbeiter, vor al-

lem Programmierer und Skinner. Wenn ihr Lust habt, bei uns mitzumachen: Email an [gasp@gmx.at](mailto:gasp@gmx.at). *Gabriel Gasp*

Ich bin der Leader eines Mod-Teams, das an einem Half-Life-Mod arbeitet (Singleplayer). Wir haben es uns als großes Ziel gesetzt, Gunman zu übertreffen. Wir können jederzeit Unterstützung gebrauchen. Unsere Adresse: [www.operationredfalcon.com](http://www.operationredfalcon.com).

*Eduard Kuznetsov*

**GameStar** Wir freuen uns über jedes Nachwuchs-Team, das in Deutschland entsteht. Schreiben Sie uns, falls Sie Leute suchen – wir veröffentlichen die Aufrufe gerne auf unserer Webseite. Interessierte Hobby-Coder sollten sich allerdings keine Illusionen machen: Die Erstellung einer Mod erfordert viel Können, Talent und harte Arbeit.

### F1 Racing Demo

Gestern war die Freude wieder groß – GameStar in der Post. Und mit F1 Racing Championship wieder eine Demo für stundenlangen Spielspaß dabei. Nur ärgerlich, dass mein Urlaub morgen vorbei ist.

*Sebastian Knabe*

Ich bin sauer! Seit der ersten Ausgabe kaufe ich GameStar am Kiosk. Deswegen bin ich aber noch kein halbherziger Kunde, den man mit einer Demo-CD abspesen sollte, während die Abonnenten die wahren Goodies bekommen.

*Ingo Schulz*

Bisher war die von Ihnen produzierte Zeitschrift immer wieder ein Grund zur Freude. Die Aktion mit der F1-Demo war jedoch ein Fettnäpfchen. Ich finde es schade, dass Sie sich der versnobten Lizenzierungspolitik der FIA beugen und den Inhalt einer CD verschwenden. In so einem Fall kann getrost auf eine Demo verzichtet werden. *Robert Kernke*

Wow, was für ein Granatenspiel! Es ist echt toll, bei jeder Bodenwelle mitzuwippen – und das exklusiv als GameStar-Leser. Die Grafik ist selbst in niedriger Auflösung um Längen besser als die von Grand Prix 3.

*Alexander Glowacki*

**GameStar** Des einen Freud, des anderen Leid. Leider hatten wir keine andere Wahl, weil wir unseren Lesern das Spielen der schönen F1-Demo unbedingt ermöglichen wollten. Wir haben uns bemüht, den »Verlust« für die Nicht-Formel-1-Fans mit der Zusatz-CD für Abonnenten in Grenzen zu halten.

### Empire Earth

Age, du bekommst sehr starke Konkurrenz. Die Grafik sieht nicht nur genial aus, sondern auch die ganze Zeitreise wird für Spaß sorgen. Ich freue mich schon darauf.

*Martin Wipf*

Verflucht sei Empire Earth. Und GameStar, weil die die Beta schon so zeitig zocken durften. Jetzt kann ich bis September nicht

### 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](mailto:brief@gamestar.de)

Webseite:  
[www.gamestar.de](http://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](mailto:tech@gamestar.de)

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an:  
[cd@gamestar.de](mailto: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.



Die Demo zu F1 Racing Championship erhitzte die Gemüter.

mehr schlafen und muss stundenlang durchs Netz ziehen für Screenshots und Infos. Bei dem Spiel kann mir nicht mal Black & White über die Wartezeit helfen.

Stephan Frank

**GameStar** Freut uns, wenn die Geschichte gut angekommen ist. Das Spiel hat wirklich das Potenzial, den Genre-König Age of Empires 2 zu übertrumpfen. Auch wir können die Zeit bis zum Test kaum noch abwarten.

### Raumschiff GameStar

Ich bin zufriedener Abonnent, aber in Ausgabe 3/2001 habe ich etwas vermisst. Wo war denn Raumschiff GameStar? Ich meine, zwischen den harten Realitäten der Spielwelt darf doch der Humor nicht zu kurz kommen, oder?

Elmar Lahrmann



Endlich! Wie von zahlreichen Lesern gefordert, beamt sich in dieser Ausgabe **Raumschiff GameStar** zurück auf Ihren Bildschirm.

Wo ist das Raumschiff? Habe es überall gesucht, jeden Unterordner geöffnet, aber leider nicht gefunden. Wo habt ihr es versteckt? Ich hoffe, ihr grabt es zur nächsten Ausgabe wieder aus!

Michael Krenz

Mit Tränen in den Augen und gebrochenem Herzen habe ich Trübsal blasend das Heft beäugt. Der Grund: kein Raumschiff GameStar auf den beiden sooo lieb gewonnenen Scheiben! Was soll ich tun? Könnt ihr mir seelisch zur Seite stehen?

Fabian Gronbach

**GameStar** Unsere tapfere Mannschaft hat nur eine kreative Pause genommen. Selbstverständlich können Sie ab dieser Ausgabe wieder dabei zusehen, wie uns unser Drehbuchautor Toni Schwaiger in immer neue ausweglose Situationen bugsirt.

### Silikon Valley

Ich fürchte, ich habe da einen Fehler in eurem 3Dfx-Report gefunden. Dort heißt es: »ist vor Weihnachten nicht mehr mit neuem Silikon zu rechnen«. 3Dfx war nun aber ein Grafikchip-Hersteller und nicht das Kosmetikstudio von Pamela Anderson. Was ihr vermutlich meintet, war Silizium, Englisch »Silicone«.

Christoph Haß

**GameStar** Asche auf unsere Häupter! Natürlich muss der verantwortliche Redakteur zur Strafe 500 Folgen Baywatch anschauen. Danke auch für die mehrseitige wissenschaftliche Abhandlung zum Thema Silizium (die wir leider aus Platzgründen verkürzen mussten) – wir haben damit dem Verfasser des Reports das Büro tapeziert.

### Bugs

Viele Neuerscheinungen werden von euch mit hervorragenden Wertungen versehen. Aber oft zeigen sich nach kurzem Spielen irgendwelche Bugs. Ich rede hier von Mängeln im Spielablauf sowie fehlenden Funktionen. Ich bin der Meinung, dass ein Spiel, das vom Kern hervorragend, aber im Ganzen eher unausgereift ist, einen dicken Abzug in der Wertung verdient. Ich bin nicht mehr gewillt, dem Treiben zuzusehen und habe daher die Spielervereinigung NoMoreBugs! gegründet.

Arne Timmermann

**GameStar** Gute Idee. Wer da mal vorbeischauen will: [www.nomorebugs.de](http://www.nomorebugs.de). Was den Wertungsabzug angeht: Das praktizieren wir längst. Bundesliga 2000 war ein Bei-

spiel dafür. In der Regel verschieben wir bei verbuggten Versionen den Test, bis eine annehmbare Ausführung vorliegt.

### Spielspaß-Wertung

Ich finde eure Zeitschrift echt klasse, nur manchmal frage ich mich: Wie kommt ihr auf so eine Spielspaß-Wertung? Denn als ich den Test von MechWarrior 4 sah und alle Wertungen außer Sound auf »Sehr gut« waren, dachte ich mir nur: Hä? Nur 90 Prozent? Warum nicht über 90, wenn alle Wertungen perfekt sind? Kann ein Spiel überhaupt 100 Prozent erreichen?

Jan-Michael Rogalla

**GameStar** 100 Prozent wäre das »perfekte Spiel«. Das heißt: Es ist nicht mehr zu verbessern, nie mehr zu übertreffen, wird nie langweilig. Man bräuhete kein anderes Spiel mehr. Weil das utopisch ist, wird es 100 % nie geben. Nach unserem GameStar-System ist schon eine 95 %-Wertung extrem unwahrscheinlich; unsere bisher höchste war 93 % (Age of Empires 2). Zudem bedeuten perfekte Einzelnoten noch kein perfektes Spiel – auch bei dem hervor-



»Hätte MechWarrior 4 100 Prozent in der Spielspaß-Wertung bekommen müssen?«, fragt Jan-Michael Rogalla.

3/2001 Hilfe im PC-Notfall: Websites, Newsgroups, Hotlines S. 188, 218

**PC-WELT**

Gratis auf CD Nur in der PC-WELT!

**Partition Magic 4.01**

Die beste Software für die optimale Aufteilung Ihrer Festplatte

**Die besten Utilities der Welt**

Top Utilities auf CD

Von Norton Antivirus bis Zone Alarm: Tests & Tipps

+ 220 MB Windows-Treiber

**PC-Aufrüstung: Schnell & billig**

Tipps zu: Sound, TV, Video, DVD S. 118

**CD-Brenner – So kopieren Sie alles: Musik, Filme, Software** S. 124

**Die PC-WELT 4/2001 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!**

**Aktuell:** News & Trends • Neues von der CeBIT 2001 • Vollversion Speed Commander 6 • Viren, Updates & Treiber

• Die Top 10: Free- und Shareware • Neue Online-Angebote

**Titel:** Schneller ins Internet: ADSL, T-DSL, ISDN • Gratis: Ein neues Windows • Aldi & Co.: Machen Sie mehr aus Billig-PCs

**Hardware:** Auf 38 Seiten: Brenn-Tipps – So erstellen Sie perfekte CDs • PC-WELT-Testcenter: Die Top 150 im April

**Software/Online:** Neue Software-Produkte für Sie getestet

**Die PC-WELT im Mai mit CD – ab 02.04. am Kiosk**

Mehr PC-Power durch Aufrüsten • Immer Ärger mit Microsoft

• Alternativen zu Microsoft • Die besten Notebooks

ragenden MechWarrior 4 gäbe es noch das eine oder andere zu verbessern.

#### GameStar.de

Ich muss euch zu eurem tollen E-Mail-Service auf GameStar.de gratulieren. Der ist echt genial – vor allem, dass man sich per SMS auf dem Handy benachrichtigen lassen kann, wenn man Mail bekommt.

Manuel Hoefer

Gratulation! Die Idee mit dem Event für Black & White war großartig! Die vielen Extras wie FAQ und Desktop-Hintergründe waren echt cool. Schade, dass der Zugang zum Chat wegen Überfüllung bald geschlossen werden musste.

Lutz Scharf

**GameStar** Danke für das Lob. Wir geben uns viel Mühe, unsere Webseite für Sie attraktiv zu gestalten. Wer das Black & White-Wochenende verpasst hat, kann sich die einzelnen Programmpunkte übrigens immer noch unter [www.gamestar.de/aktuell/bawevent.htm](http://www.gamestar.de/aktuell/bawevent.htm) anschauen.

#### Simulationen

Kürzlich fiel mir euer März-Heft in die Hände. Nur so per Zufall, denn mit virtuellen Monsterkämpfen für Leute, die sonst nicht mit dem Alltag zurechtkommen, habe ich nichts im Sinn. Was mich allerdings interessiert, sind Profi-Simulationen. Nachdem ich seit mehr als 25 Jahren historische

Forschung in Sachen Pazifikkrieg betreibe, läuft auf meinem PC aktuell der Combat Flight Simulator samt dem Addon Pacific Combat Pilot. Eure Wertung dazu liegt leider voll daneben – viel zu hoch, denn das Programm ist in vielerlei Hinsicht nicht sehr realistisch. Warum schreibt solche Tests statt eines Vollamateurs nicht jemand, der seine Fachliteratur gelesen hat und fliegerische Erfahrung mitbringt?

Elmar Vitt

**GameStar** Unser langjähriger Simulations-experte Mick Schnelle ist schon selbst geflogen. Im übrigen geht es uns bei unseren Tests darum, ob die Spiele Spaß machen. Natürlich gelten für eine Simulation andere Ansprüche an den Realismus als bei einem Shooter, aber die Spielmechanik steht im Vordergrund. Was nützt ein Programm, das den Brockhaus ersetzt, aber keinen Spaß macht, weil man Tornado-Pilot sein muss, um die Maschinen zu beherrschen? Ach, und noch was: Wer sich »seit 25 Jahren mit dem Pazifikkrieg auseinandersetzt«, beweist nicht automatisch mehr Alltags-tauglichkeit als Leute, die sich mit »virtuellen Monsterkämpfen« beschäftigen.

#### Counterstrike

Das Counter-Unser:

Großer Gooseman, der du bist in Kanada, geheiligt werde dein Counterstrike, deine Beta kommen, dein Update geschehe, wie auf unserem, so auf allen Servern. Unsere täglichen Frags gib uns heute, und vergib uns unsere Teamkills, wie auch wir vergeben unseren Newbies. Und führe uns nicht zu Unreal, sondern erlöse uns von den Cheatern. Denn dein ist die Sig und die Colt und die HE

In Ewigkeit.

Affirmative.

Ole Scheller

Die Taktiken, die der ach so tolle Clan [TAMM] in eurem Tipps-Teil vorstellt, könnten 1:1 aus dem Tagebuch eines Campers abgeschrieben sein. Für mich ist [TAMM] als Vorbild gestorben.

Kristof Haeusser

**GameStar** Die Taktiken beziehen sich auf Clanwars, also Teamspiele. Dabei ist es sehr wichtig, zentrale Stellungen zu besetzen und zu verteidigen. Counterstrike ist eben kein Deathmatch-Spiel – Terroristen und Anti-Terroristen haben beide eine klar definierte Aufgabe zu erfüllen.

#### Vorschau

In Heft 2/2001 habt ihr geschrieben, dass in Ausgabe 3/2001 eine Review zu Tribes 2 veröffentlicht werden soll. Vielleicht war ich zu dumm und habe es nicht gefunden, aber

#### Gewinner 02/2001

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 2/2001, S. 170:

Thomas Adam, Stuttgart • Michael Bieniek, Bremerhaven • Bernd Bittel, Speyer • Claudia Blum, Geseke • Benjamin Brenk, Kottenheim • Jens Bretthauer, Herford • Philipp Briem, Mainz • Florian Bühler, Karlsruhe • Renate Bülow, Berlin • Bernd Diehl, Nürnberg • Jan-Hendrik Dohrmann, Witten • Michael Eckert, Düsseldorf • Andreas Forstner, Wesseling • Manuel Gath, Altenstadt • Marco Gehrmann, Sarstedt • Thomas Geilhorn, Erwitte • Andreas Gräf, Memmingen • Dieter Grünberg, Neumünster • Jochen Halbach, Wuppertal • Alfred Hanisch, Horstmar • Udo Hartmannsberger, München • Christoph Häusler, Grünsfeld • Thomas Heid, Hambach • Joachim Herrmann, Eppertshausen • Anton Hirner, Sulzemoos • Michael Hofbauer, Arnschwang • Mark Hoffmann, Schleswig • Jürgen Hofmann, Giengen • Heiko Hohmann, Budenheim • André Hoppe, Genthin • Theo Jacobs, Arnsberg • Hubert Jekle, Neuburg/Kammel • Stefan Kaiser, Wendlingen • Tjark Kalow, Offenbach am Main • Jürgen Köber, Marburg • Thomas Köhler, Heiligenstadt • Uwe Konnerth, Wiehl • Florian Kowarschik, B. Eisenstein • Gerhard Küllgen, Wermelskirchen • Yannis Lacher, Müllheim • Johannes Lecher, Bernau • Tobias Levenig, Erwitte-Berenbrock • Thomas Ludwig, Köln • Mathias Luger, Waffenbrunn • Jan Meyer, Wilhelmshaven • Reinhard Mielke, Bremen • Patrick Nagler, Altheim • Ludwig Neuberger, Troisdorf • Jan Pohlmann, Frankenberg • Sepp Reisenauer, Eberstadt • Günter Repp, Berlin • Frank Roßhoff, Duisburg • Cay Schellbach, Reinbek • Daniel Schmitz, Mönchengladbach • Marc Schneider, Genthin • Martin Schnepfer, Remlingen • Heinrich Schuld, Köln • Tobias Schündelen, Dortmund • Heinrich Schütz, Florsdorf • Adrian Slota, Mannheim • Sven Sochacki, Wolfsburg • Thomas Straller, Schwarzenfeld • Christian Volksheimer, Bremerhaven • Alexander Weber, Stadtbergen • Thomas Würffel, Roth • Sebastian Würtz, Hochspeyer • Gilles Zapke, Dreieich • Sebastian Zemke, Garbsen • Martin Zierhut, Plattling • Richard Zink, Gilching

Wir gratulieren allen Gewinnern!

ich glaube kaum. Ich habe mir die Zeitschrift nur gekauft wegen der Review.

Phillip Peikert

Ganz kurze Frage: Warum gab es trotz Ankündigung in der Vorschau noch keine Review zu NBA Live 2001?

Christoph Jaeger

**GameStar** In der Vorschau steht, was wir glauben, im nächsten Heft testen zu können. Wegen ständiger Terminverschiebungen der Hersteller ist die Vorschau ein bisschen wie eine Wettervorhersage, deshalb steht auch »Ohne Gewähr« ausdrücklich darunter. Für Tribes 2 stand auch dieses Mal bis Redaktionsschluss keine Testmuster bereit.

#### Playstation-2-Gewinnspiel

Eine nagelneue Playstation 2, eine Memory Card und das Snowboard-Spektakel SSX gab es in unserem Sonderheft Spiele-Konsolen zu gewinnen. Unter den Einsendern von mehr als 1.000 Mitmachkarten hat die unparteiische GameStar-Glücksfee jetzt den frischgebackenen Konsolero bestimmt: Unser Leser Eric Schanz aus Olching hat Glück gehabt und kann sich demnächst das teure Teil von Sony neben den heimischen Fernseher stellen.

