

Schreiber und Counter-Schreiber

Leserbriefe

Der Aufstieg von Counterstrike, der Abstieg von 3Dfx und die Zukunft von Loose Cannon – diese aktuellen Themen bewegen unsere Leser.



Counterstrike: »Es wurde Zeit, dass so ein geniales Spiel drankommt«.

Counterstrike

Ich war ja mächtig überrascht und erfreut, als ich beim Griff zu GameStar die Titelstory gesehen habe: Half-Life Counterstrike. Das ist ja super! Bin zur Kasse gestürmt und habe bezahlt. Auf dem Weg nach Hause musste ich feststellen, dass sich die politische Lage drastisch geändert haben muss. Das Titelbild zeigt einen französischen Elitekämpfer der GIGN mit GSG-9-Armbinde. Hat Deutschland eine feindliche Übernahme durchgeführt? Der Macher dieses Bildes wird bestimmt auf meine Mail hin bestraft. Und ihr macht jetzt als Entschädigung für die geistige Folter für unseren Clan, die Bremer Stricktanten [BSt], Werbung. *Johannes Huber*

GameStar Ihr armen Stricktanten – sorry, dass ihr so leiden musstet. Die Armbinde war kein Versehen, sondern ein Akt künstlerischer Freiheit. Die GIGN-Uniform sieht schöner aus als die der GSG 9 im Hintergrund, deswegen kam sie auch nach vorne. Damit die Leser sofort erkennen, dass es sich um Anti-Terroristen handelt, bekam der Franzose eine Armbinde mit Schriftzug verpasst. Allerdings ist die GIGN hierzulande wenig bekannt – daher haben wir einfach GSG 9 drauf geschrieben.

Ich will ein ganz großes Lob an das GameStar-Team ausrichten. Heft 2/2001 war die beste Ausgabe seit langem. Besonders gefallen hat mir der Bericht über Counterstri-

ke. Allerdings finde ich nicht, dass die Bots besonders gut geeignet sind zum Trainieren. Als Gegner spielen sie einfach nicht so schlau wie ein richtiger Spieler.

Andreas Vilgertshofer

GameStar Derzeit existieren für kein Spiel Bots, die so flexibel und schlau wie menschliche Mitstreiter agieren. Für Einsteiger sind sie aber prächtig geeignet, um ohne Online-Zeitdruck ungestört die grundlegenden Spielvorgänge kennen zu lernen – auf die Art muss sich niemand mehr auf Servern als »Newbie« beschimpfen lassen.

GameStar 2/01 war die absolute Krönung in Sachen Vernachlässigung von Solospielern. Schätzungsweise die Hälfte der Berichte handelte von Online-Spielen – das nervt! Ein weiterer Kritikpunkt ist, dass ihr in jeder Ausgabe über Counterstrike berichtet. Es gibt auch Solospieler auf dieser Welt, echt. Ihr scheint euch wirklich in dieses Programm verliebt zu haben. *Paul Siegel*

GameStar Counterstrike ist ein wichtiges, aktuelles Thema für unsere Leser (und die Redaktion), um das herum sich viel tut. Aber: Der mit Abstand größte Test in GameStar 2/2001 war der zu Giants, und da stand natürlich der Solomodus im Vordergrund. Auch bei News, Previews, Tipps & Tricks sowie den anderen Artikeln ging es ganz überwiegend um Titel für Einzelspieler. Das wird auch in Zukunft so bleiben.

Auch ich bin begeisterter Counterstrike-Spieler und würde gerne wissen, wie ich Clans kontaktiere und in einem in meiner Gegend Mitglied werden kann. Denn im Verbund, so denke ich, macht es bestimmt noch mehr Spaß zu spielen. *Oliver Hamprecht*

GameStar Am einfachsten ist es, im Clan-Forum auf GameStar.de ein entsprechendes Posting zu veröffentlichen. Andernfalls kann man auch nach Clan-Seiten im Internet suchen; oft findet sich dort ein Button, auf dem sich künftige Mitglieder informieren können. Einen Clan in der näheren Gegend zu finden, ist allerdings schwierig – dank

Internet und E-Mail wohnen die Mitglieder eines Teams oft über Deutschland verstreut.

Ich fand den Test zu Counterstrike wirklich super. Es wurde auch wirklich mal Zeit, dass so ein geniales Spiel drankommt. Was ich nicht so gut finde, ist, dass ihr die deutsche Version getestet habt. Man hätte sich besser die »natürliche« US-Fassung vornehmen sollen, weil die ja unverändert ist.

Patrick Stoltenberg

GameStar Die englische Version testeten wir bereits in Ausgabe 9/2000 – und hierzulande steht fast nur die deutsche Version im Laden. Außerdem war die US-Variante den meisten CS-Spielern schon bekannt – nicht aber, was in der deutschen geändert wurde.

MS kauft Digital Anvil

Dass Microsoft Loose Cannon streichen will, finde ich schrecklich. Seit Jahren warte ich auf

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

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.



Loose Cannon: »Seit der ersten Preview über Loose Cannon habe ich mich auf diesen Titel gefreut und ihn mit Spannung erwartet.«

so ein Spiel. Dann ist es fast fertig, und schon kommt MS an und sagt: »Interessiert uns nicht.« Mit ein bisschen Pech wird das Programm nie erscheinen. *Dennis Schänning*

Meine Freude über Microsoft schlägt immer mehr in Zorn um. Seit der ersten Preview über Loose Cannon habe ich mich auf diesen Titel gefreut und ihn mit Spannung erwartet. Genauso ging es mir mit Halo. Und jetzt? Halo kommt mit riesiger Verspätung und Loose Cannon vielleicht gar nicht. Wie kann man sich als einzelner Spieler gegen solche Machenschaften wehren? Ich für meinen Teil werde, so weit es geht, keine Microsoft-Spiele mehr kaufen. *Christian Thamm*

GameStar Loose Cannon erscheint nicht bei Microsoft – aber das heißt nicht, dass es nie auf unsere Festplatten gelangen wird. Das Spielprinzip und die schicke Grafik sind zu viel versprechend, als dass sich kein anderer Publisher finden lassen sollte. Wir werden Sie über den Verbleib des Spiels informieren.

Als ich die Tabelle der von Microsoft geschluckten Firmen sah, verschlug es mir die Sprache. Wenn MS dann auch noch Spiele aus dem Programm nimmt, die sie nicht interessant finden, werden eintönige Fortsetzungen wie Tomb Raider Alltag. Das finde ich schade, weil der PC-Spielemarkt gerade sehr abwechslungsreich ist. *Markus Hanfner*

GameStar Man muss Microsoft nicht gut finden, aber bislang hat die Firma sich durchaus mit originellen Spielen hervorgetan. Zuletzt etwa mit der Flugsimulation Crimson Skies, und auch Freelancer oder Halo sind ja alles andere als Fortsetzungen.

Nvidia kauft 3Dfx

Als ich in GameStar gelesen hatte, dass Nvidia den Konkurrenten 3Dfx aufgekauft hat, traf mich der Schlag. Was da passiert, ist ja wohl der Höhepunkt aller Dinge. Ich bin ein sehr großer Fan von 3Dfx und der Voodoo-Reihe. Was soll ich denn jetzt kaufen – Nvidia-Karten? Nie im Leben, diese Freude mache ich denen bestimmt nicht. *Tony Krähe*

Ich kann mich der Meinung von Michael Galuschka nur anschließen, denn so eine Traditionsschmiede wie 3Dfx gibt es nicht noch einmal. Ich hatte alle Voodoo-Modelle, die es gab. Und war stets hoch zufrieden mit deren Geschwindigkeit, den Treibern und der Bildqualität. Gerade die Voodoo 5 mit dem Full-Screen-Antialiasing ist ein Meilenstein. Die Preise für 3D-Karten werden nun wahrscheinlich weiter ins Unermessliche steigen, da keine ernst zu nehmende Konkurrenz mehr vorhanden ist. *Ralf-Martin Stummer*

Mit ATI und Matrox sind zwei größere Anbieter von Grafik-Chips auf dem Markt, auf

die Voodoo-Jünger anstelle der Nvidia-Beschleuniger ausweichen können. Aber derzeit fehlt eine Firma, die nicht nur mit hohen Preisen viel Geld verdienen, sondern mit günstigen 3D-Karten hohe Stückzahlen absetzen möchte. Allerdings: Der Markt für PC-Zubehör ist extrem dynamisch. Wir rechnen fest damit, dass die derzeit hohen Preise nicht allzu lange bestehen bleiben.

3D-Karten

Manchmal wünsche ich mir eine etwas kritischere Berichterstattung in GameStar. Nicht, was die Spieletests angeht, da wird genau richtig gewertet. Ich meine die Geschäftspolitik von Nvidia, die die Preise für Grafikkarten künstlich nach oben getrieben hat. Ihr solltet ganz deutlich sagen, dass diese Über-Karten den Leuten das Geld aus der Tasche ziehen sollen. *Sebastian Leboef*

GameStar Erst in GameStar 1/2001 haben wir sehr deutlich das derzeitige Preis-Leistungsverhältnis kritisiert. Bei der Gelegenheit haben wir auch darauf hingewiesen, welche preisgünstigen Alternativen es gibt.

Testumfang

Ich finde GameStar echt klasse. Es gibt da aber noch ein paar Dinge, die mir immer wieder auffallen: Warum nehmt ihr Spiele mit einer Bewertung von unter 50 Prozent überhaupt noch ins Heft auf? Ihr solltet den Platz lieber für noch intensivere Berichte über gute Spiele wie Diablo 2 oder NHL 2001 verwenden. Denn Tests von Titeln, die sowieso keiner haben will, möchte bestimmt niemand lesen. *Marten Ermert*

Was ich von Ausgabe zu Ausgabe bemerke, ist, dass die Seitenverteilung der Tests nicht ganz gerecht ist. Beispielsweise hatte Moon Project 86 Prozent bekommen und einein-



Die PC-WELT 2/2001 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!
Aktuell: News & Trends • Viren, Updates & Treiber • Die Top 10: Free- und Shareware • Neue Online-Angebote
Titel: Windows geheim: Versteckte Funktionen • PC geheim: Undokumentierte Tricks • Internet geheim: Tools und Tipps
Software/Online: Neue Software-Produkte für Sie getestet • Einkaufsratgeber • Websites: Die Top 10 des Monats
Hardware: Tipps zu ADSL und TDSL: Schneller surfen im Internet • PC-WELT-Testcenter: Die Top 150 im Februar
Die PC-WELT im März mit CD – ab 05.02. am Kiosk
 Hilfe aus dem Internet • So machen Sie Ihren PC flott • Service im Härtetest • Das perfekte Upgrade für Sie

halb Seiten, Tomb Raider 5 nur 78 Prozent und zwei Seiten, dafür Monkey Island 4 immerhin 86 Prozent und vier Seiten. Aber der Hammer war Deutschland Europameister 2000, da gab es für das Programm von Davilex 9 Prozent und eine Seite. Wo ist da die Gerechtigkeit – oder wolltet ihr Davilex einfach nur mal richtig sagen, wie schlecht ihr Spiel ist? *Dirk Ahmels*

GameStar Das wichtigste Kriterium für den Umfang eines Tests ist die Qualität des Spiels. Es gibt aber noch andere: Wie interessant ist es für unsere Leser – eine noch so gute Billard-Simulation bekommt eher wenig Platz. Im Falle von The Moon Project kam außerdem noch dazu, dass Topware den (sehr ähnlichen) Vorgänger Earth 2150 erst kurz zuvor veröffentlicht hatte. Und bei Europameister 2000 wollten wir ganz sicher gehen, dass kein Fußball-Fan im EM-Taumel die Warnung vor diesem Machwerk übersieht, zumal Davilex es sehr stark beworben hatte. Wir achten darauf, dass für Software-Müll nicht allzu viel Platz verloren geht – aber eine (wenn auch kurze) Begründung für die schlechte Wertung wollen wir Ihnen doch stets mitliefern.

Zapfenstreich im Internet

Ich finde es übel, was das Familienministerium den Internet-Nutzern einbrocken will. Wie sollte es bitte funktionieren, dass die »gewalttätigen« Spiele nur zwischen 22 und 6 Uhr morgens bereitgestellt werden? Dies verhindert doch nur die wirtschaftliche Entwicklung Deutschlands, da es etwas Derartiges in keinem anderen Land gibt. Was man im Internet spielt, ist ja immerhin die eigene Entscheidung. *Max Ebersberger*

Ich habe meinen Augen nicht getraut, als ich das mit der Uhrzeitregelung für das Internet gelesen habe. Erste Reaktion: Moment, es ist doch noch nicht erster April. Zweite: Die vom Bundesministerium spinnen. Sollte dieses Vorhaben eines Tages wirklich technisch möglich sein und hierzulande umgesetzt werden, muss ich wohl leider auswandern. Ich finde es erschreckend, was sich die Leute, die von unseren Steuern bezahlt werden, für Gedanken machen. *Florian Pürsch*

Der PC lebt!

Ich kann mich der Meinung von Phil Steinmeyer nur anschließen. Der PC ist, zumal er heutzutage sowieso in jeden modernen Haushalt gehört, das nahe liegendste und logischste Spielegerät. Leider stellt ihn in der Öffentlichkeit niemand so dar, wie das Sony für seine Playstation mit millionenteuren Werbemaßnahmen tut. *Volker Neuwerk*

GameStar Tatsächlich fühlen sich weder Intel, AMD noch Microsoft in der Verantwortung, den PC als das darzustellen, was er ist: ein erstklassiges Spielgerät. In Anzeigen oder Werbespots dieser Firmen fällt statt dessen immer noch sehr oft das belanglose Wort »Multimedia«. Irgendwie seltsam...

Phil Steinmeyer sprach mir aus der Seele. Im Gegensatz zu den Konsolen hat der PC keinerlei Controller-Nachteile. Beispiel Strategie und Rollenspiele: Die Maus ermöglicht in Kombination mit einigen Tastenkürzeln eine perfekte Steuerung bei Draufsicht. Mehrere Einheiten mit einem Joypad zu kontrollieren, wie es bei Konsolen nun mal der Fall ist, ist eine Zumutung. *Simon Baier*

GameStar Selbst Microsoft macht keinem überzeugten Strategen vor, dass er seine Lieblingsspiele demnächst auf der Xbox spielen könnte. Für Echtzeit-Titel und auch 3D-Shooter bleibt der PC erste Wahl.

Ich stimme vielem zu, was Steinmeyer in GameStar schreibt. Wenn es um 3D-Grafik geht, bin ich aber anderer Meinung: Gerade bei 3D-Actionspielen geht es mir fast nur um tolle Optik und möglichst aufwändige Effekte. Da kann es durchaus nicht schaden, sich als Programmierer an einer solchen Größe wie John Carmack zu orientieren. Wer sich ausführlich damit auseinandersetzt, was Carmack bei id Software gerade so macht, wird auch ein grafisch halbwegs aktuelles Programm zustande bringen. *Mike Dietner*

GameStar Für die Programmierer von 3D-Engines führt kein Weg an einem Blick auf Carmacks Arbeit vorbei. Wer allerdings andere Genres entwickelt, sollte nicht nur auf Grafik setzen. Außerdem stellt Steinmeyer zusätzlich klar, dass überzogene Hardware-Anforderungen einem Verkaufserfolg auch im Weg stehen können.

Lokalisierungen

GameStar ist ja wieder mal erste Sahne, aber ich muss mich über die Spielehersteller beschweren. Warum werden in absoluten Spitzentiteln wie Deus Ex oder No One Lives Forever keine deutschen Synchronstimmen mehr eingesetzt? Ist Deutschland für die Spiele-Industrie unwichtig geworden? Als ich mir meinen PC gekauft habe, waren deutsche Sprecher – neben der Grafik – gegenüber Konsolen einer der Hauptgründe. *Marcus Hemmersbach*

GameStar Die deutschen Niederlassungen der US-Publisher argumentieren, für Spiele wie Deus Ex und No One Lives Forever würde sich derzeit nur eine begrenzte Grup-

Die Gewinner 12/2000

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 12/2000, S. 242:

Steffen Adel, Berlin • Stephan Becker, St. Leon-Rot • Hartmut Berndt, Naumburg • Christian Bodde, Ahlen/Westf. • Jonas Dederichs, Aachen • Josef Dittmer, Kirchheim • Thomas Elholm, Kirchheim/Teck • Reinhard Erdmann, Hannover • Jörg Falkenberg, Berlin • Jörg Fischer, Essen • Thomas Fraher, Ulm • Arnd Frenzel, Felbecke • Guido Geltenpoth, Essen • Moritz Giebel, Lotte • Rüdiger Gundlach, Wismar • Holger Hecht, Mettmann • Karsten Heinze, Neustadt • Michael Herrmann, Landau • Alexander Hirthe, Wendlingen • Jörg Honnacker, Plettenberg • Michael Huch, Düsseldorf • Tobias Huth, Schwanenwede • Volker Kast, Schrobhausen • Dominik Keppner, Baden-Baden • Stefan Klawitter, Bremen • Ulrich Klein, Berlin • Charles Krebs, Stuttgart • Bernd Krüger, Potsdam • Klaus Krüger, Blankenfelde • Philipp Krüger, Bielefeld • Christian Kunz, Erlangen • Rouven Leicht, Westerheim • Stefan Maier, München • Bernd Malz, Weidenbach • Markus Miedaner, Filderstadt-Bernhausen • Alexander Mittelmaier, Erlangen • Christian Neumann, Peiting • Bastian Oberländer, Duisburg • Alexander Peldszus, Rosenheim • André Prager, Oberböhmendorf • Peter Radvan, Berlin • Michael Reichwald, Bochum • Andreas Resch, Heusenstamm • Alexander Rietz, Mönchengladbach • Roy Rummer, Eisenach • Uwe Scheidthauer, Erlensee • Thomas Schelhorn, Friedrichsdorf • Wolfgang Schmidt, Kitzingen • Tim Schröder, Ludwigsborg • Jörg Sieghold, Nordenham • Tarek Spatz, Gifhorn • Edgar Stark, Kirchheimbolanden • Philipp Teichert, München • Norbert Trenoe, Göttingen • Marc Ueffing, Bocholt • Thorsten Weber, Karlsruhe • Jens Werner, Kiel • Stephan Wilke, Germering • Tristan Wirtz, Sankt Augustin • Manfred Zink, Frankfurt *Wir gratulieren!*

pe von Hardcore-Zockern interessieren. Angeblich ist denen die US-Version mit Untertiteln sogar lieber. GameStar teilt diese Meinung nicht. Wir halten keinen dieser Titel für notwendigerweise begrenzt auf eine Zielgruppe – wenn es eine komplett übersetzte Fassung gäbe, würden sicherlich auch mehr Spieler zugreifen.

@team-gamestar.de

Ich muss euch richtig loben, das habt ihr super gemacht. Als ich gestern auf GameStar.de war, habe ich das mit »GameStar hat jetzt E-Mail-Adressen« gesehen. Da musste ich mir sofort eine sichern. Ihr könnt locker mit den großen Providern mithalten, wenn ihr nicht sogar besser seid. Die Oberfläche ist sehr gut gelungen und einfach zu handhaben. Macht weiter so! *Dennis Rethers*

GameStar Danke für das Lob! Natürlich freuen wir uns schon jetzt darauf, künftig immer mehr E-Mails mit dem Absender @team-gamestar.de zu bekommen.