

Des Teufels Federkiel

Leserbriefe

Eine ganze Reihe diabolischer Leserbriefe zum aktuellen Blizzard-Hit flatterte uns diesen Monat in die GameStar-Redaktion.



Diablo 2: »Nur 90 Prozent für das genialste Spiel aller Zeiten?«

DIABLO 2

Meine Güte, was hat Blizzard da bloß wieder gemacht! Seit gut einer Woche läuft bei mir und in meinem Bekanntenkreis nichts mehr, alle sitzen vor dem Compi und spielen wie verrückt Diablo 2. Das Spiel ist einfach genial, so etwas Tolles ist mir noch nicht untergekommen.

Frank Weser

Dickes Lob an Blizzard: Bei Diablo 2 waren meine Erwartungen mindestens dreimal so hoch wie bei Command & Conquer 3, aber diesmal wurden sie locker erfüllt. Mittlerweile spiele ich das Programm zum dritten Mal durch. Erst als Paladin, dann als Zauberin, jetzt als Necromancer – und jedes Mal macht es neuen Spaß.

Mark Legg

Ich habe gerade eure Wertung zu Diablo 2 gelesen und bin entsetzt. Nur 90 Prozent für das genialste Spiel aller Zeiten? Ich finde, dass es mindestens 94, wenn nicht gar 95 Prozent verdient hat. Überlegt es euch doch noch mal.

Stefan Flieger

GameStar Diablo 2 hat mit 90 Prozent seine verdient hohe Wertung. Für mehr

hätte Blizzard vor allem in Sachen Grafik und Grafik-Auflösung noch ein bisschen drauflegen müssen.

Ich habe mir gestern Diablo 2 gekauft und war von der Grafik so maßlos enttäuscht, dass es mir schon nach einem Tag den Spielspaß verdorben hat. Habt ihr einen 19-Zoll-Monitor in der Redaktion? Dann könnt ihr euch meinen Zorn vielleicht vorstellen. Ich finde die Wertung von 90 Prozent total übertrieben. Jörg Langer kommentiert dies liebevoll mit den »kalifornischen Schnarchnasen«, denen man es verzeiht, eine vier Jahre alte Grafik-Engine zu benutzen. Ich finde das eigentlich mehr als unverschämt.

Oliver Delvos

GameStar Beim Test haben wir Diablo 2 auch auf Rechnern mit 19-Zoll-Monitor gespielt. Die Grafik ist sicher nicht das Beste vom Besten – aber dank der schicken Animationen und mit den schönen Lichteffekten kann sie sich durchaus sehen lassen. Eine höhere Auflösung wäre schön gewesen, trotzdem bleiben wir dabei: Diablo 2 hat sich sein »Grafik: Gut« verdient.

Euer Insider-Guide zu Diablo 2 hat mich schlicht umgehauen. Große Klasse, was ihr da gemacht habt – ich habe schnöde das Original-Handbuch in die nächste Ecke gelegt und mich lieber mit eurer Anleitung beschäftigt. Da steht alles Wichtige viel übersichtlicher als im Blizzard-Manual. Nur ein kleiner Fehler ist mir aufgefallen: In dem Horadrim-Würfel reichen drei (statt sechs) Diamanten, um einen Edelstein der nächstbesseren Stufe zu bekommen.

Ralf Schnee

GameStar Drei Edelsteine reichen aus, um einen der nächstbesseren Qualität

zu fabrizieren. Einige andere Fehler, die uns bei der Masse an Facts unterlaufen sind, haben wir in den Profi-Tipps dieser Ausgabe korrigiert.

DEUS EX

Ich freue mich seit GameStar 7/2000 auf Deus Ex. Deshalb war ich auch sehr

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
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

Mit 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.

erschrocken, dass Eidos hierzulande keine vollständig übersetzte Fassung auf den Markt bringt. Ich finde, ein Publisher sollte alle Länder achten, und in jedem eine Version auf den Markt bringen, die den Gesetzen und den Verbrauchern entspricht. *Philipp Möller*

Warum bekommt Deus Ex nur ein »Gut« für die Grafik? Seid ihr schon mal ganz nah an eine Mauer gegangen und habt gesehen, wie super genial die porösen Steine aussehen, von den spiegeln-den Marmorböden ganz zu schweigen. Ansonsten habe ich nichts an euch auszusetzen – schließlich habe ich von der GameStar-CD die Deus-Ex-Demo.

Alex Gerstmayr

GameStar Wir mäkeln ja auch gar nicht an der Grafik von Deus Ex, die ist wirklich »gut«. Allerdings wäre mit der Unreal-Tournament-Engine noch mehr möglich gewesen, und ständig nur Nachteinsätze wirken zwar stimmungsvoll, auf Dauer kann einem die Dunkelheit aber auch ein wenig auf den Geist gehen. Genial aussehende Steinmauern kriegen auch andere Spiele hin.

KOMMENDE SPIELE

Wenn ich euren Prognosen Glauben schenken darf, dann bricht in den nächsten zwei Jahren eine wahre Flut von Superhits über uns herein. In GameStar 2/99 etwa befanden sich gerade mal zwei Vertreter mit dem Ersteindruck »Ausgezeichnet« im Termin-Update, jetzt sind es ganze 16. Auch wenn das eine oder andere von denen trotzdem enttäuschen wird, so ist doch eine dra-

matistische Wende zu erkennen. Liegt das daran, dass GameStar einen anderen Maßstab anlegt? Interessant ist auch, dass etwa ein Drittel der Programme von einem berühmten Lead-Designer entwickelt wird und gut zwei Drittel zur grafischen Referenzklasse gehören, etwa Freelancer und Halo. Kann es sein, dass die Hersteller endlich gemerkt haben, dass zu einem erfolgreichen Spiel ebenso tolle Ideen wie eine gute Umsetzung gehören? *Timo Braun*

GameStar Die Kriterien für ein »Ausgezeichnet« als Ersteindruck von Previews haben wir nicht geändert. Insgesamt befinden sich etwas weniger Titel für den PC in der Entwicklung als vor anderthalb Jahren, die sind dafür aber umso spannender. Bei der vergleichsweise niedrigen Anzahl in GameStar 2/99 sollte man außerdem nicht übersehen, dass da gerade die weihnachtliche Veröffentlichungswelle von Spitzentiteln vorüber war. Neue potenzielle Hits wurden somit erst später wieder angekündigt und vorgestellt.

INNOVATIVE SPIELE

Warum wird für den Misserfolg innovativer Spiele mit hohen Wertungen und schlechten Verkaufszahlen – etwa Battlezone oder MDK – als Grund immer gesagt, die Käufer seien nicht risikobereit genug? Beide Spiele zeichnen sich auch dadurch aus, dass sie erstens verdammt schwierig sind. Warum soll ich ein Programm kaufen, bei dem ich schon in der Demo hoffnungslos scheitere (wie bei Battlezone)? Zweitens wurde eine sehr unglückliche Hintergrundstory ausge-

wählt, und drittens wurden die Titel mit viel zu vielen Features vollgepackt. Die Hersteller sollten aufhören, sich über den Kunden zu beschweren, sondern mal überlegen, was sie selbst falsch gemacht haben. *Frank Hellweg*

GameStar Den Effekt gibt's ja nicht nur bei Spielen: Auch Produzenten von Filmen oder Büchern müssen gelegentlich feststellen, dass ihr Werk zu »gut« für diese Welt war. Battlezone 2 oder MDK sind klasse Titel, haben aber den Nerv der Spielerschar offenbar nicht getroffen – und das kann eigentlich nur heißen, dass die Entwickler irgend etwas falsch gemacht haben.

DESIGNER-UMFRAGE

Ich bin ja mal gespannt, was die Konsolen des neuen Jahrtausends so bringen. Ich hätte echt nicht gedacht, dass so viele Programmierer dem PC untreu werden und für die Konsolen stimmen. Auch hat mich gewundert, dass keiner für den Dreamcast war, dessen auf der E3 gezeigte Spiele sollen ja ganz ordentlich gewesen sein. Ich denke nicht, dass sich irgendeine Konsole auf Dauer durchsetzen kann. Über kurz oder lang holt der PC sie doch wieder ein. *Johannes Bichmann*

GameStar Schon in der Vergangenheit wurde wechselweise für PC- und Konsolenspiele das kommende Ende angekündigt, und trotzdem sind beide nach wie vor quicklebendig. Wir sind sicher, dass sich das nicht ändern wird. Jedes System hat eigene Stärken, auf dem PC sind das die Strategietitel und Ego-Shooter – und das wird aller Voraus-

sicht nach auch künftig so sein. Das Problem von Segas Dreamcast liegt wohl vor allem darin, dass die Entwickler von der Playstation 2 in Sachen Verbreitung deutlich mehr erwarten.

RAUMSCHIFF GAMESTAR

Da saß ich mit meiner Tasse eisgekühltem Earl Grey (bei dieser Hitze kann man den ja nicht heiß trinken) vor meinem User-Terminal und freute mich auf Raumschiff GameStar Episode 20 – und dann das! Ich bitte um ein bisschen mehr Respekt für Star Trek. Die Voyager als Schrottschiff zu bezeichnen, ha, das nehme ich persönlich! Und habt ihr schon an die psychologischen Schäden für Trekker gedacht – Alkoholprobleme und Abkapselung sind da nur ein paar kleine Probleme. Oh Gott, wir werden alle sterben!

Florian Heinz

HALO

Dass Bungie gekauft wird, finde ich ganz gut, wegen der Finanzierung. Dass es Microsoft ist, geht auch okay, die haben schließlich viel Geld. Aber dass Halo eventuell nur für die Xbox rauskommt, ist wirklich krank. Damit würde die Firma von Bill Gates sich bei PC-Spielern einen sehr schlechten Ruf holen. Halo muss auf dem PC veröffentlicht werden, denn es gibt viele PC-Zocker, die sich wie ich schon riesig auf das Spiel freuen. Und die wären sehr, sehr enttäuscht.

Jonas Noé

Falls Microsoft es wirklich wagt, Halo absichtlich um Monate zu verzögern oder es gar ganz für den PC sterben lässt, bin ich die längste Zeit ein Gegner des Spaltungs-Gerichtsbeschlusses gewesen.

Daniel Kurtsiefer



Halo: »Halo muss auf dem PC veröffentlicht werden!«

GameStar Die letzte Entscheidung, ob Halo für den PC erscheinen wird oder nicht, ist immer noch nicht gefallen. Auch GameStar fände es schlimm, wenn das Programm nur aus Marketing-Gründen exklusiv auf der Xbox veröffentlicht werden sollte.

WERTUNGEN

Wollt ihr Spielen (vor allem grafiklastigen Actiontiteln) mit der Zeit nicht mal eine schlechtere Wertung verpassen? Es kann doch nicht sein, dass alte Programme wie Monkey Island 3 von Anno Knirps immer noch besser sein sollen als momentane Top-Titel wie Deus Ex oder Diablo 2. Ich finde, man sollte den Programmen alle zwei Monate ein Spielspaß-Prozent abziehen, weil sie schnell einfach nicht mehr mit der Konkurrenz mithalten können. Alternativ: nach einiger Zeit nicht mehr in den Charts auf-führen.

Daniel Meyer

GameStar Letzteres machen wir schon längst: Sobald ein neues Spiel den Sprung in die Genre-Hitliste schafft, fliegt ein älteres raus – nicht unbedingt immer das Programm am unteren Ende der Charts. So können Sie sicher sein, immer die derzeit interessantesten Programme auf einen Blick zu sehen. Das mit dem monatlichen Wertungsabzug wäre in der Praxis ungerecht: Manches Spiel lebt stärker von zeitgemäßer Grafik, und manche 3D-Engine veraltet schneller als andere.

XBOX

Die Xbox soll Ende 2001 auf den Markt kommen, es gibt eine Handvoll Demos, die, wie ich gestehen muss, grafisch sehr beeindruckend sind – aber sonst nichts! Und dann schreibt ihr, der PC als Spieleplattform sei in Gefahr. Da lachen ja die Hühner! Vielleicht solltet ihr euch mal daran erinnern, dass Microsoft kurz vor der Zerschlagung steht. Wenn es erst mal so weit ist, hat Billy-Boy bestimmt andere Sorgen als eine Konsole, für die sogar erst noch der Grafik-Chip entwickelt werden muss.

Knut Fromme

GameStar Wir sind überzeugt davon, dass der PC auch weiterhin eine höchst interessante Spieleplattform bleiben wird. Die Xbox hat allerdings Chancen, die Stärken von PCs (etwa dank der vor-

DIE GEWINNER 7/2000

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 7/2000,

S. 210: Christian Anders, Leutkirch • Baris Balcioglu, Sulzfeld • Marco Bardenheuer, Riederau • Alexander Beck, Waldbüttelbrunn • Michael Beckmann, Ennepetal • Christopher Beichel, Pfalzgrafenweiler • Christopher Bentz, Dortmund • Karl-Heinz Bickel, Dresden • Wolfgang Böhm, Gunzenhausen • Rene Decho, Radefeld • Jonas Dederichs, Aachen • Patrick Djerfi, Munderkingen • Horst Doebel, Rheine • Frank Dohmen, Jüchen • Jan Eichler, Dresden • Josef Eisch, Teisendorf • Thorsten Eißner, Offenbach • Richard Förster, Aue • Sascha Frzop, München • Jürgen Furiath, Linz • Marlon Heinz, Merzig • René Heinze, Chemnitz • Timo Homberg, Alpirsbach • Robert Jung, Potsdam • Thomas Katz, Leipzig • Jens Klafke, Hamburg • Felix Klein, Ulm • Markus Knorn, Bremen • Volker Köbl, Untereisesheim • Martin Lener, Ellbögen • Klaus-Dieter Lihra, Ludwigshafen • Jochen Lorenz, Mettenheim • Gerd Lucht, Wittenberge • Otto Lutz, Crailsheim • Markus Mietzner, Laubach • Roland Nalecz, Rinteln • Klaus-Dieter Nußbaum, Rheinbach-Wormersdorf • Hans Jürgen Pawlik, Geislingen • Kim-André Rieve, Wiemersdorf • Alexander Rothe, Berlin • Philipp Schäfer, Lebach • Jürgen Scheller, Bad Kissingen • Roger Scheuermann, Ludwigshafen • Florian Schindler, Zirn-dorf • Dirk Schmidt, Remscheid • Tilman Schröder, Recklinghausen • Hans Jürgen Schuhmacher, Altrip • Eike Stelter, Asendorf • Thomas Stephani, Katzwinkel • Tobias Stümpfl, Simbach/Inn • Thorsten Weber, Karlsruhe • Alexander Weisenburger, Henstedt-Ulzburg • Thomas Wenzel, Aschaffenburg • Martin Winkelmann, Schwerin • Robert Wittmann, Birkenfeld • Sebastian Zimmer, Melzingen • **Wir gratulieren!**

gesehenen Festplatte) und von Konso-len (leichte Bedienung) zu vereinen.

LESERBRIEFE

Die Leserbriefe, die ihr abdruckt, geben größtenteils Kritik oder Meinungen zu diversen Diskussionsthemen wieder. Will sagen, sie sind sehr ernst und zivilisiert verfasst. Das ist ja schön und gut, aber hin und wieder einmal ein oder zwei sinnlose Briefe zu drucken, würde die Rubrik gleich viel fröhlicher machen. So, und hier kommt der Blödsinn: Im nächsten GameStar werde ich alle »Top« und »Exklusiv« zählen und, wenn es mehr als zwei sind, mich darüber in einer weiteren Mail mal so richtig aus-lassen.

Jochen Goeritz

GameStar Top-exklusiv möchten wir bei der Gelegenheit darauf hinweisen, dass wir hier top-aktuell ein paar Exklusiv-Zeilen Blödsinn stehen haben.