

## Moorhühner im Visier

# Leserbriefe

Sumpf- und Moorhuhn, Big Brother und Urlaubs Raser – in den Verkaufscharts weit oben, in der Gunst unserer Leserbriefschreiber aber weit abgeschlagen.



**Moorhuhn** : »Könnte es möglich sein, dass die geistige Gesundheit der Deutschen mittlerweile ernsthaft gefährdet ist?«

### VERKAUFSCHARTS

Könnte es möglich sein, dass die geistige Gesundheit der Deutschen mittlerweile ernsthaft gefährdet ist? Die Original-Moorhühner auf Platz eins der Spiele-Charts, dicht gefolgt von Big Brother – The Game, dann noch die Sumpfhuhn-jagd, und der Urlaubs Raser fehlt auch nicht. Kein Wunder, dass Peter Molyneux nur noch für die Playstation 2 entwickeln möchte, wenn er befürchten muss, dass sein Black & White von der Moorhuhn Jagd 2 geschlagen wird.

*Ronny Miller*

**GameStar** Der Triumph des Schlechten ist zum Glück noch lange nicht endgültig. Zur Zeit der großen Huhn-Erfolge gab es schlicht nicht so viele wirklich spannende, neue Titel – und spätestens mit Diablo 2 wird sich voraussichtlich wieder ein richtig gutes Spiel ganz oben in den Charts festbeißen.

In GameStar 6/2000 habt ihr Big Brother – The Game getestet. Habt ihr das Spiel wirklich ganz durchgespielt, oder seid ihr dabei eingeschlafen? Und über-

haupt, spielt ihr jedes Spiel durch, das jenseits der Debitätsgrenze ist?

*Alex Neumann*

**GameStar** Eingeschlafen sind wir beim Test von Big Brother – The Game nicht. Im Gegenteil: Über diesen Software-Schrott haben wir uns von Level zu Level mehr geärgert, mit wohliger Entspannung hatte das nichts zu tun. Derartige Machwerke spielen wir selten durch, gucken sie uns aber grundsätzlich sehr genau und gründlich an. Das macht keinen Spaß, aber es ist nötig, um sicher zu sein, dass aus dem anfangs hässlichen Entlein nicht doch noch ein spannender Spiele-Schwan wird.

Das darf doch nicht wahr sein! Da bekommt Big Brother – The Game zu Recht nur 9 Prozent und landet trotzdem hoch in den Charts, und eine super Spielereihe wie Battlezone wird wegen zu schlechter Verkaufszahlen nicht fortgesetzt. Verblödet die Welt denn jetzt total? Wer wundert sich da noch, dass die Produzenten keinen Wert mehr auf Qualität legen, wenn die Hälfte der Spieler es genauso wenig tut? Liebe RTL-2-Fans, es ist schon schlimm genug, dass ihr euch wochenlang Big Brother angeschaut habt, aber deshalb noch 30 Mark in den Wind zu pumpen, ist dann wohl doch zu viel des Guten.

*Benjamin Schmiersow*

**GameStar** Finden wir auch schade – aber gegen die geballte Marketing-Maschinerie von RTL 2 können sich Programme wie Battlezone 2 nicht immer durchsetzen. Aber keine Sorge: GameStar kämpft unverdrossen für gute Spiele, und auch wenn es mal Ausnahmen von der Regel gibt – langfristig setzt Qualität sich immer durch.

### STARLANCER DEUTSCH

Freut mich ja, dass ihr das deutsche Starlancer gegenüber der US-Fassung abwertet – aber hätte es da nicht mehr als dieser symbolische Punkt sein müssen? Ich habe mich ehrlich über dieses blöde Ami-Deutsch geärgert und stand kurz

### SO ERREICHEN SIE UNS:

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

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.

davor, das Programm an Microsoft zu schicken und mein Geld zurückzuverlangen. Und dabei habe ich mich schon so auf das Spiel gefreut.

*Thomas Bode*

**GameStar** Uns geht's in derartigen Fällen darum, potenzielle Käufer vor einer schlechten Lokalisierung zu warnen – und nicht, ein an sich sehr gutes Spiel für schlecht ausgewählte Synchronsprecher zu bestrafen. Deshalb: Klartext im Test der deutschen Version, aber keinen übermäßigen Wertungsabzug.

Was mutet Microsoft uns denn da zu? Schon bei der Installation von Starlancer und der plötzlichen Sprachausgabe dachte ich: Das kann doch wohl nicht wahr sein, wieder eine verhunzte deutsche Version gekauft! Die Sprecher der USA-Seite sind eine Zumutung.

*Matthias Panje*

Die deutsche Lokalisierung zu Starlancer ist mit großem Abstand die schlechteste, die ich seit Jahren ertragen musste. Und dabei dachte ich, die finsternen Zeiten grauenvoller Sprecher seien vorbei. Ich frage mich, wie das einer Firma wie Digital Anvil passieren kann, die ansonsten ja einen ordentlichen Wing-Commander-Clone abgeliefert hat.

*Christian Bigalk*

**GameStar** Für die deutsche Fassung eines PC-Spiels ist normalerweise nicht der US-Entwickler zuständig, sondern der deutsche Publisher – im Fall von Starlancer also nicht Digital Anvil, sondern Microsoft Deutschland.

## LOOKING GLASS

Ich fasse es nicht: Meine absolute Lieblingsfirma Looking Glass hat dichtgemacht. Ist die Welt denn so schlecht, dass solch erfinderische Entwickler keine Chance haben? System Shock 2 war eines der perfekten Spiele des letzten Jahres, allein schon die Atmosphäre – genial. Wir Spieler sind doch wohl selbst schuld, wenn wir irgendwann nur entscheiden, ob wir EA-Games- oder EA-Sports-Spiele kaufen, die unterscheiden sich dann nur noch durch das Titelbild auf der jeweils gleichen Packung.

*Stefan Wagner*

**GameStar** Der Verlust von Looking Glass hat auch manchen GameStar-Redakteur tief ins Spielerherz getroffen, moderne Klassiker wie Dark Project und System Shock haben wir auch privat begeistert gespielt. Schade drum – aber wir sind sicher, dass es auch in Zukunft noch innovative Software-Perlen geben wird. Alle Details und die Hintergründe zum Fall der Kultfirma Looking Glass lesen Sie übrigens im Report »Scherbenhaufen« im Aktuell-Teil.

## COUNTERSTRIKE

Ich finde nicht, dass die Berichterstattung über Mods gut ist. Okay, die Dinger sind cool, aber wisst ihr, dass ihr damit fast die deutsche Counterstrike-Community getötet habt? Auf einmal gibt es einen Ansturm von Newbies, und das schlimmste: Die wussten nicht mal, was Counterstrike ist. Sie haben einfach nur wild geschossen. Und auf die Frage, wo sie das Programm herhaben, kam dann

immer die Antwort: von der GameStar. Na toll! Die meisten Spieler, die seit Beta 3 oder eher spielen, haben mittlerweile aufgehört, auf öffentlichen Servern zu spielen, weil die Community zu groß ist. Früher kannte jeder jeden, heute spielen die Veteranen nur noch auf per Passwort geschützten Servern.

*Peter Lübcke*

**GameStar** Counterstrike ist doch nicht nur für elitäre Hardcore-Spieler gemacht. Ausnahmslos jeder fängt als Newbie an. Statt sich über die Einsteiger zu ärgern, sollten gerade erfahrene Counterstriker ihnen lieber mit Rat und Tat helfen. Und wer das nicht will, sondern mit anderen Profis unter sich sein möchte, spielt halt nur auf geschlossenen Servern mit Passwort – dafür sind die schließlich da. Mag sein, dass da ein wenig mehr Organisationsaufwand nötig ist, aber so lässt sich das »Problem« doch ohne weiteres lösen.

## C&C: ALARMSTUFE ROT

Ihr seid ja mal wieder auf dem Command-and-Conquer-Trip, und wenn man die Bilder im Preview sieht, ist das ja auch verständlich. Aber bedenkt doch mal bitte, dass Westwood bei C&C 3 die Bilder stark geschönt hatte, und wenn das neue Spiel auf die bestehende Engine aufbaut, wie sollen denn dann solche »Screenshots« zustande kommen? Ich würde mich freuen, wenn ihr etwas kritischer mit solchen Spielen umgehen würdet.

*Sven Schlinge*

**GameStar** Wir weisen nicht erst seit unserem Report »Schein und Sein« (GameStar 11/99), der erstmals solche

Mogeleien in der Spieleindustrie aufgedeckt hat, regelmäßig auf geschönte Screenshots hin. Was Alarmstufe Rot 2 angeht: Soweit wir das Programm bislang gesehen haben, stammen die Bilder tatsächlich aus einer lauffähigen Version. Westwood hat einfach auf spannende Szenen mit vielen Einheiten und ordentlich Rauch und Feuer geachtet – was legitim ist und keine Mogelei.

### EURO 2000

Es ist eine Schweinerei, was Electronic Arts mit Euro 2000 veranstaltet. Nur weil Fifa 2000 ungeschlagen ist, muss man nicht gleich den Nachfolger ohne Verbesserung ins Rennen schicken – höchstens als Addon wäre es noch akzeptabel. Komisch, dass sich gerade eine so große Firma derartigen Schwachsinn einfallen lässt. *Michael Graetz*

**GameStar** So richtig mit Ruhm bekleckert hat Electronic Arts sich in letzter Zeit nicht. Klar – erst hat man viel Geld in teure Fußball- und Formel-1-Lizenzen gesteckt, jetzt muss sich das wenigstens einigermaßen rentieren. Wir sind auch enttäuscht, dass Euro 2000 nicht mehr Neuerungen bietet, und Michael Galuschka hat das im Test auch offen geschrieben – aber verglichen mit diversen »offiziellen« Sportspielen vergangener Jahre ist es ein tolles Programm, das dem Fußball-Fan genau das liefert, was es verspricht. Und besser als die bundesdeutsche Kicker-Elf ist es allemal...

### MONKEY ISLAND 4

Was lese ich da, Monkey Island 4 wird ein 3D-Spiel? Liebe Firma LucasArts, ich halte das für eine schwachsinnige Idee. Bleibt

doch lieber bei der Comic-Grafik, mit der Monkey Island groß geworden ist. Es ist nicht gut, dass immer mehr Adventures in 3D sind – Simon the Sorcerer 2 hat mir besser gefallen als die bisherigen Bilder von Simon 3D. *Frank Lohfink*

Ich als riesiger Monkey-Island-Fan finde es wunderbar, dass LucasArts einen vierten Teil entwickelt. Was ich aber nicht so toll finde, ist, dass die Steuerung von Grim Fandango benutzt wird. Damit bin ich zwar halbwegs ausgekommen, aber man übersieht zu leicht wichtige Gegenstände. Dass Guybrush Threepwood in 3D kommt, finde ich aber eigentlich ganz gut. *Jonas Noé*

**GameStar** In der Redaktion gibt's einige, die von den Monkey-3D-Plänen nicht so begeistert sind. Vor allem, weil es schon beim technisch vergleichbaren Grim Fandango tatsächliche Steuerungsprobleme gab. Aber warten wir mal ab – grafisch wirkt Monkey Island 4 durchaus vielversprechend, und letztlich zählen Rätsel und Handlung.

### MOTHERBOARDS

Ich möchte mich für den Sockel-7-Board-Test bedanken. Ich hatte die Ausgabe zufällig bei meinem Hausarzt im Wartezimmer entdeckt und dann von vorn bis hinten durchgelesen. Auf eure Testergebnisse hin habe ich mir dann das \$1590 Trinity 100 AT Board gekauft. Und ich kann nur sagen, das Ding ist der Knaller. Nach Rückfrage bei AMD habe ich rausgefunden, dass sogar der K6-2/550 MHz darauf läuft. Einfach klasse, kann ich nur sagen. Mein Rechner rast regelrecht, und das Spielen macht echt Spaß. *Uwe Heimrich*

### CEBIT HOME

Die Absagung der CeBit Home ist ja wohl eine riesige Sauerei. Wie kann man das Highlight für alle Gamer und Zocker so einfach absagen? Ich bin wirklich mächtig sauer, denn gerade sind so viele Spiele in der Entwicklung, über die sich mit Sicherheit etliche Fans zumindest informiert hätten. Ich denke da nur mal an Team Fortress 2 oder Black & White. Und nur weil das Teil dieses Jahr im schönen Leipzig stattfinden sollte, muss es doch nicht ins Wasser fallen. *Marcus Boehnke*

## DIE GEWINNER 6/2000

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 6/2000, S. 173: Frank-Holger Acker, Schwerin • Marcel Adomeit, Lauenburg • Jan-Eric Blasner, Tostedt • Matthias Bohme, Lüneburg • Jürgen Braun, Laaben • Kristof Bruder, Waldbrunn • Sven Dickmann, Nutringen • Sven Diela, Brandenburg • Dennis Fischlin, Kirchberg/SG • Gregor Fuhs, Olsberg • Carsten Griebbach, Jülich • Jens Grüttemann, Liederbach • Matthias Guschel, Königswusterhausen • Sebastian Hennicke, Dessau • Jens Hiegemann, Köln • Uwe Hofmann, Mülheim • Hubert Hollerbach, Worms • Florian Kaiser, NK.-Seelscheid • Christoph Klein, Kornwestheim • Vadim Kniss, Essen • Christoph Köpernick, Berlin • Stephan Kunze, Wien • Christoph Latour, Neustadt • Philipp Latzko, Sandhausen • Jan Lietsch, Hamburg • Tobias Lingelmann, Niedenstein • Björn Lorenz, Elbtal/Elbgrund • Markus Maier, Malsch • Thorsten Mellin, Willstätt • Robin Minzel, Marsberg-Berdelar • Karsten Mittig, Luckau • Klaus Mossakowski, St. Michaelisdonn • Marc Mülstroh, Giessen • Holger Muschik, Neustadt • Bernhard Nägele, Germering • Bernado Neidnicht, Ferdinandshof • Hermann Neumayer, Ingolstadt • Jonas Petersen, Esslingen • Florian Pucharski, Austria • Bernd Pudelko, Gundelfingen • Markus Röttger, Springe • Marco Rust, Berlin • Thomas Salz, Bonn • Simon Schafheutle, Hilzingen • Benjamin Schell, St. Leon-Rot • Yaschar Scheyda, Darmstadt • René Schiermeier, Hövelhof • Benjamin Schischka, Treutlingen • Daniel Schmargon, Berlin • Dirk Schmidt, Remscheid • Mafred Schreel, Innermanzing • Jan Schulze, Freital • Sebastian Schuster, Hirschfeld • Peter Schwab, Berlin • Heiko Seyffarth, Hamburg • Matthias Stammer, Stuttgart • Marco Steiger, Altstätten • Christian Stelter, Molfsee • Martin Süß, Saarbrücken • Daniel Thaus, Krippendorf • Tim Urbas, Neuenrade • Justus van Mölken, Krefeld • Thomas Wagner, Kelheim • Sohejl Wanjani, Stuttgart • Marco Wittki, Bottrop • Tobias Wolf, Plüderhausen • Harald Wüstenberg, Neustadt-Glewe • Leonhard Zeindl, Telfs *Wir gratulieren!*



Monkey Island 4: »Liebe Firma LucasArts, die Sache mit der 3D-Grafik halte ich für eine schwachsinnige Idee.«

**GameStar** Die Absage-Welle hatte begonnen, nachdem Sony Entertainment, die treibende Kraft hinter der CeBit Home, trotz des bevorstehenden Launchs der PlayStation 2 von der CeBit Home 2000 zurückgetreten war. Als weitere große Hersteller wie Microsoft ihre Zusagen revidierten, sprangen immer mehr Firmen ab – bis keine mehr übrig blieb. Einer der Gründe war angeblich, dass die Messeleitung der CeBit Home kein brauchbares Gesamtkonzept vorgelegt hatte. Wir hoffen, dass es möglichst bald wieder eine CeBit Home (oder eine vergleichbare Messe) gibt. Immerhin ist Deutschland der mit weitem Abstand größte Spielmarkt in Europa.