

Schreiben auch Sie!

Leserbriefe

Die Next-Generation-Konsolen sind noch nicht da – aber schön viele
Zuschriften zum großen Vergleich »PC vs. Konsole« im letzten GameStar.

PC vs. KONSOLE

Glückwunsch, der Schwerpunkt über die Next-Generation-Konsolen war klasse. Nur eines habt ihr außen vor gelassen, und gerade das ärgert mich als PlayStation-Fan: das kundenfeindliche Verhalten der deutschen Niederlassungen von Sony, Nintendo oder Sega. Da erscheinen gute Spiele oder sinnvolles Zubehör entweder gar nicht oder nur mit monatelanger Verspätung in Europa. Importe kosten – wenn man ein entsprechend umgebautes Gerät besitzt – ein Heidengeld. Und ob sich eine US-Playstation 2 hierzulande betreiben läßt, ist noch die andere Frage. Ich habe inzwischen die Konsequenz gezogen und bin größtenteils auf den PC umgestiegen. Da kriege ich alles, was ich will.

Ronny Sachs

Bislang war mir die Bildqualität bei Konsolen schlicht zu mies. Jetzt habe ich bei einem Bekannten die fantastische Grafik von Sonic Adventures auf dem Dreamcast gesehen, einen Tag später hatte auch ich so ein Teil in der Wohnung stehen. Und da staubt es seitdem ein – weil's nämlich für das System außer Sonic absolut kein Spiel gibt, das mich auch nur länger als fünf Minuten interessieren würde.

Michael Schöne

Schöner Vergleich der Next-Generation-Konsolen, aber eines geht mir auf die Nerven: die Unterstellung, daß Konsolen nur was für Kiddies sind, die den ganzen Tag Prügel- und simple Hüpfspiele daddeln. Stimmt absolut nicht – guckt euch mal so komplexe und anspruchsvolle Titel wie Zelda 64 oder die Final-Fantasy-Reihe an. Derartiges hat ein PC nicht zu bieten, sieht man von gelegentlichen, Monate später erscheinenden Umsetzungen mal ab. Strategie-

spiele gibt's selbstverständlich auch (sogar Command&Conquer), und einen so fesselnden Shooter wie Metal Gear Solid findet ihr für den PC ganz bestimmt nicht.

Thorsten Gryzmek

GameStar Stimmt, es gibt eine ganze Reihe von komplexen Action- und Rollenspielen, die nicht auf dem PC erhältlich sind. Insgesamt machen die aber einen eher geringen Anteil an der Gesamtzahl von Spielen aus.

Mal eine ganz blöde Frage: Wenn es eines schönen Tags tatsächlich die X-Box zu kaufen gibt – werdet ihr dann auch Spiele dafür testen? Die Kiste von Microsoft ist schließlich halb PC und halb Konsole, während GameStar ja eigentlich eine reinrassige PC-Spielezeitschrift ist.

Martin George

GameStar So blöd ist die Frage nicht, sie wurde auch bereits in der Redaktion diskutiert. Wenn die X-Box tatsächlich kommt – die Entscheidung ist bei Microsoft noch nicht gefallen – hängt alles davon ab, wie nah das Ding technisch am PC dran ist. Schließlich richtet sich GameStar an PC-Spieler.

DIE 100 WICHTIGSTEN SPIELE

Die Aufmachung der Spiele-Legende Doom ist doch wohl ein Witz. Doch damit nicht genug, nein, die Druckerschwärze bedeckt noch zwei weitere Kästen. Gibt es jetzt immer einen BPJS-Kasten, wenn dem Redakteur nichts mehr einfällt? Ihr werdet es wohl nicht glauben, aber eure Leser kaufen GameStar bestimmt nicht, um schwarzes Bastelpapier zu erwerben.

Peter Popanda

GameStar Die Druckerschwärze über Doom und den anderen Titeln hatte

nichts damit zu tun, daß uns kein Text dazu eingefallen wäre. Im Gegenteil, der war sogar schon geschrieben. Letztlich durften wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf das Spiel eingehen, wollten es aber nicht ganz aus der Liste rauslassen – deswegen dieser »Kompromiß«, der uns besser als nichts erschien.

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 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.

In die Liste der 100 wichtigsten PC-Spiele gehört doch wohl auch StarCraft, das als erstes (eines der ersten?) Echtzeit-Spiele verschiedene Rassen anbietet, die sich nicht nur in der Benennung der Einheiten, sondern ganz prinzipiell unterscheiden, aber dennoch gleichwertig



StarCraft: »Gehört doch wohl auch in die Liste der 100 wichtigsten PC-Spiele.«

sind. Dafür hätte es zumindest bei War-Craft erwähnt werden können, besser aber alleine unter den 25 wichtigsten PC-Spielen stehen sollen. *Dennis Ehlers*

GameStar StarCraft ist ein tolles Spiel, das aber in Sachen Spielprinzipien nichts wirklich Neues gebracht hat. Drei verschiedene Rassen gab es bereits in Dune 2, der Multiplayer-Modus war zwar erstklassig, aber auch in Command&Conquer schon drin. Die korrekte Einordnung von StarCraft finden Sie im Ranglisten-Nachtrag in dieser Ausgabe.

HARDWARE-RÜSTUNG

Wir können dem Hardware-Wettrenn-Spuk nur ein Ende bereiten, wenn wir die Kaufbeschwörungen der Chipindu-

strie ignorieren. Es wird zwar auch dieses Mal wieder ein paar Leute geben, die ihre neue TNT-2-Ultra-Super-Toll verkloppen, um 600 bis 800 Tacken für den neuen Geforce hinzublättern, aber anders läßt sich die Spirale nicht verlangsamen. Sonst müssen wir weiter miterleben, wie monatlich eine 200 Mark teurere und zwei Zehntel Frames schnellere Chipgeneration auf den Markt gedrückt wird. Tolle Aussichten.

Oliver Rentzow

Vor etwa zwei Monaten habe ich mir für satte 6.000 Mark einen neuen Rechner (Pentium III, 256 MByte RAM, 19-Zoll-Monitor) geleistet. Es war bis dato die schnellste Maschine, und im Vergleich mit meinem alten Rechner ein Unterschied wie Tag und Nacht. Aber die letzten Wochen taten mir weh. So viele neue Prozessoren im Anmarsch! Vor allem die jämmerliche Differenz von lediglich 33 bis 50 MHz geht mir auf die Nerven.

Christian Klengler

Mir kommt dieser ganze Hardware-Mist echt aus den Ohren raus. Kein Mensch braucht einen Athlon, einen Pentium III, eine Geforce oder eine Voodoo 4. Ich spiele mit meinem K6-2 mit 300 MHz und einer Voodoo 2 alles, von Expendable bis Unreal in mindestens 640 mal 480 – und mehr muß nicht sein.

Till Obernolte

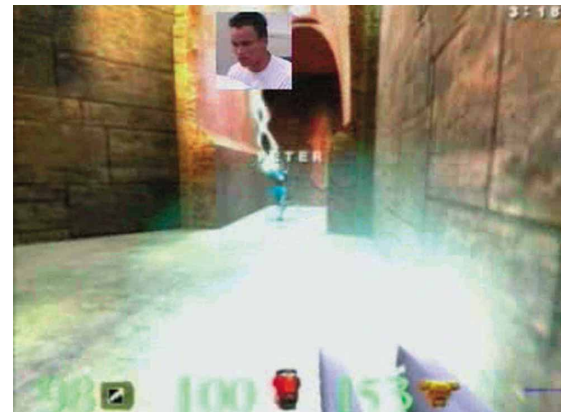
GameStar Auf die Tatsache, daß eine Geforce-3D-Karte derzeit schlicht und einfach ein schneller, aber teurerer Luxus ist, gehen wir im Test ausführlich ein. GameStar vertritt seit jeher den

Standpunkt, daß es nicht immer die allerschnellste und allerneuste Hardware sein muß, sondern daß es auf das Preis-Leistungs-Verhältnis ankommt. Beispielsweise finden Sie seit der letzten Ausgabe immer den Prozessorindex ganz vorne im Heft bei den Technik-News, der nicht nach Geschwindigkeit, sondern nach Preis-Leistung sortiert ist.

QUAKE 3 ARENA

Danke für den tollen Bericht zu Quake 3 Arena. Einem solchen Spiel mehr als vier Seiten einzuräumen, ist für ein deutsches Blatt schon etwas ungewöhnliches. Deshalb bin ich jetzt voller Zuversicht, daß wir alle einmal wieder einen Test eines id-Spiels lesen dürfen.

William Wicke



Quake-3-Video: »Normalerweise kann mich nichts schockieren.«

Normalerweise kann mich ja nichts schockieren, was ich bei GameStar sehe. Interessante Artikel, gute Videos und auch ansonsten stimmt alles. Aber was ich in der letzten Ausgabe gesehen habe, hat selbst in mir tiefes Entsetzen hervor-

gerufen: Das Quake-3-Duell. Da zielt ihr mit dem Raketenwerfer direkt auf den Kopf, statt auf den Boden vor dem Gegner, outet euch als Camper oder schafft nicht mal einen Rocketjump. Gebt doch zu, daß das ein gestelltes Match war.

Fabian Schmitt

GameStar Ein paar Szenen waren vorher natürlich geplant, um einige ganz bestimmte Features besser zeigen zu können. Der Ehrlichkeit halber sei zugegeben, daß der verunglückte Rocketjump nicht dazugehörte – der ging schlicht daneben. Und weil das irgendwie doch ganz lustig aussah, haben wir es auch nicht herausgeschnitten.

COMMAND&GELDHER

Ich finde, es muß auch eine andere Position zur Preisdiskussion von Command&Conquer 3 geben. Denn ich habe selbst mal in einem Computerspielegeschäft gearbeitet und dort die Lage vor Ort kennengelernt. Mit so einem Spiel, das sich von allein verkauft, müssen die Einzelhändler beinahe den Gewinn für das ganze Jahr rausholen. Alle fordern von den Händlern immer mehr Service, aber von irgend etwas müssen die Internet-Zugänge und Netzwerkräume doch finanziert werden. Ich wage die Vermutung, daß in Zukunft die Fortsetzungen von Erfolgstiteln öfters mal mit einem Zuschlag ausgestattet sind und halte das persönlich nicht für falsch.

Michael Kaegbein

WING COMMANDER 6

Was ist eigentlich mit Wing Commander passiert, wurde Teil 6 etwa einfach gestrichen? Was ist mit den Schauspielern, und vor allem der noch unvollständigen Story? Wer ist denn nun der große unbekannte Feind, gegen den man in Teil 5 kämpft – will Origin seine Fans einfach im Stich lassen?

Ingo Derendorf

GameStar Ärgerlicherweise ja, ein Wing Commander 6 ist nicht in Sicht. Über das weitere Schicksal des Colonel Blair werden wir wohl nichts mehr erfahren. Origin hat zwar nie offiziell gesagt, daß es keine Fortsetzungen geben wird, konzentriert sich aber seit einiger Zeit stark auf Online-Projekte. Offenbar war man mit den – eigentlich ordentli-

chen – Verkaufszahlen von Wing Commander nicht zufrieden.

SPIELE-IMPORT

Ich bin irgendwie zu blöd, um ganz einfach ein Spiel aus den USA zu kriegen. Irgendwo im Hinterkopf habe ich, daß man die Dinger nicht einfach so importieren darf, aber andererseits bin ich schon seit ein paar Jahren volljährig und es überdrüssig, alberne Auflagen ertragen zu müssen, die Spiele auf dem deutschen Markt erleiden. Deshalb dachte ich mir, daß es doch klug wäre, sich über einen Versand eine US-Version zu bestellen, da man so manchmal ein Spiel etwas früher kriegt als zum deutschen Erscheinungstermin. Kennt Ihr einen guten und fairen Import-Versand?

Stefan Wiedenmann

GameStar Mit gängigen Suchmaschinen wie Yahoo finden sich über Stichwörter wie »pc«, »games« und »retailer« eine ganze Reihe amerikanischer Spielehändler, etwa bei www.ebworld.com. Allerdings sollte man vorsichtig sein: Die Titel an sich sind zwar oft günstig, allerdings kommen noch Versand und meist Zoll dazu. Das kann zusammen leicht mehr ausmachen, als die Programme selbst kosten. Außerdem erscheinen die allermeisten Spiele fast gleichzeitig in den Vereinigten Staaten und hierzulande – viel früher sind sie auch als Importversion nur selten zu kriegen.

PING PONG

Als einer der weltbesten Tischtennisspieler der Dresdner 2. Kreisklasse drängt sich mir immer mehr die Frage auf, wann mir meine Sportart endlich auch am PC-Monitor Erfolg beschert? Wäre doch albern, wenn ich nur in der Realität der Beste bin! Wo bitte, bleibt Tischtennis 2000? Wo die Schnippelgaben, der 3D-Schmettermodus und Online-Jongliertwettbewerbe?

Heino Walter

GameStar Lange kann es nicht mehr dauern: Sobald die Dresdner 2. Kreisklasse mehr Zuschauer an den Fernsehschirm fesselt als Formel 1 und Fußball, bastelt sicherlich auch EA Sports die ersten Polygon-Pingpong-Bälle. Also fleißig weiter üben!

DIE GEWINNER 11/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 11/99, ab S. 233:

Jens Boettcher, Rheine • Tobias Fischer, Oytlen • Sebastian Haaf, Gaubüttelbrunn • Oliver Fischer, Oldenburg • Sven Voges, Herdeber • Stephan Geigenmüller, Magdeburg • Philipp Holtgreve, Steinhagen • Marcel Teuber, Twist • Steffen Ruzicka, Konstanz • Ulrich Elhardt, München • Markus Rehberger, Plankstadt • Joske Buchmeier, München • Armin Schmied, Bremerhaven • Dirk Lahmann, Wesel • Holger Gerth, Greitzsch • Andreas Günther, Strausberg • Andreas Astachov, Wetzlar • Gabriela Karoly, Aetlußheim • Ralph Hatlapatka, Stadtbergen • R. Vockinger, Schwabmünchen • Sandy Siedlaczek, Werne • Jonas Bastelmann, Hannover • Benny Harmanus, Frankfurt • Malte Kortland, Barendorf • Jörg Lohse, Leipzig • Hans-Joachim Kalthaus, Remscheid • Marius Wagner, Langenfeld • Michael Weinerth, Speyer • Franz Fischer, Augsburg • Niels Roscher, Berlin • Ralf Schröder, Aachen • Phillip Mc Sheehan, Hollstadt • Stefan Klawiter, Bremen • Joachim Sutter, Dannstadt • Frank Kwiatkowski, Dortmund • Christian Senkel, Greiz • Arne Grumbach, Remscheid • Alexis Speck, Roth • Werner Schneider, Köln • Björn Sommer, Adelheidsdorf • Sven Stefens, Kastellaun • Fabian Krause, Hamburg • Andreas Höfler, A-Nestelbach • Philipp Beckers, Krefeld • Boris Nguessi, Kassel • Max Gatzke, Wuppertal • Carl Philip Dincer, Büdingen/Wolferborn • Simon Tschümperlin, CH-Münchenstein • Daniel Reiter, Saarwellingen • Frank Scholtha, Düren • Alejandro Rodriguez, Hannover • David Schäfer, Königswinkel • Thomas Fox, Kempen • Daniel Filkow, Groß-Gaglow • Stephan Mößnang, Dürmlauringen • Werner Daniels, Hamminkeln • Fabian Daetwyler, Fehraltorf • Kai Aagardt, Lübeck • Uwe Stoll, Celle • Steffen Kühnau, Moers • Oliver Zezucha, Neu Darchau • Edgar Sobczak, Duisburg • Christoph Ihm, Gr.-Umsadt/Semd • Michael Lautner, Taufkirchen/Vils • Markus Lamest, Merzig • Carsten Hinnenthal, Mettmann • Oliver Faß, Ludwigshafen • Jan v. Glembozki, Schieder-Schwalenberg • Bernd Mangel, Schlitz • David Wolf, Dornbirn • Thomas Eipfeldt, Köln • Robert Luttermann, Düsseldorf • Johannes Tönne, Warendorf • Ingo Girmscheid, Trier • Volkmar Klose, Magdeburg • Volker Hoestermann, Frankfurt • Stefan Horend, Waldkraiburg • Markus Nickisch, Langenberg • Dennis Kinzebach, Ludwigshafen • Florian Atzmüller, Dittlofsroda • Florian Gottschling, Neu Wulmstorf • Maurice Bitterlich, Stollberg • Florian Eich, Bad Homburg • Michael Lemke, Senden • Michael Wessels, Ganterkesel • Steffen Ebbes, Wesel • Dirk Behrisch, Altenberg • Thomas Fermum, Greifswald • Michael Morawetz, Kist • Jens Domke, Weißwasser • Marco Wehrle, Offenburg • Darius Vasco Köster, Berlin • Jens Gröbner, Gelsenkirchen • Alexander Wehrle, Friedrichshafen • Michael Biersack, Beilngries • Stefan Knapp, Groß-Umsadt • Jens Salaske, Dresden • Falko Fähndrich, Lünen • Arne Meinhold, Klingenthal • Oliver Rutte, Königsheim • Daniel Patze, Mötzelbach

Wir gratulieren!