

## Spieler schreiben

# Leserbriefe

*Geheimnisse aus dem All, das Mysterium von Belle Star und Rätsel um Achterbahnfahrer – unsere Leserbriefseiten bringen Licht ins Dunkel.*



Star Trek New Worlds: »Habt ihr gar keine Ehrfurcht vor den Helden des Universums?«

## STAR TREK: NEW WORLDS

Sakrileg! Da muß ich in der Titelstory zu Star Trek: New Worlds lesen, daß Sternflottenoffiziere zuviel Pizza essen oder zuviel Blutwein trinken. Habt ihr denn gar keine Ehrfurcht vor diesen Helden des Universums? Ich muß allerdings gestehen, daß mir das lustige Jameson-Logbuch sehr gefällt. Und auch auf New Worlds selbst bin ich mal gespannt – wäre ja zu schön, wenn es endlich ein gutes Strategiespiel mit meiner Lieblingsserie gäbe. Nur eines nehme ich euch ein wenig übel: Da ist zum erstenmal überhaupt Star Trek (und nicht schon wieder Krieg der Sterne) auf dem Titel von GameStar, und dann zeigt ihr eine ausgebrannte Enterprise. *Udo Baum*

Ich finde es echt Klasse, daß ihr so ein langes Star-Trek-Spezial zum potentiellen Echtzeit-Hit New Worlds gemacht habt. Besonders diese Tagebuch-Ge-

schichte war gut. Habt ihr die selbst geschrieben, oder gehört das zum Handbuch (à la Diablo)? Macht so was doch ruhig öfters. *Sebastian Menger*

Selten so gelacht! Meine Wenigkeit ist der größte Anti-Trekker diesseits von Saturn und Merkur, aber über das Tagebuch des jungen Fähnrich Jameson habe ich mich köstlich amüsiert. Vielleicht gebe ich den New Worlds ja doch eine Chance. *Matthias Schröder*

**GameStar** Die abgestürzte Enterprise ist gar keine Enterprise, sondern ein baugleiches Föderationsschiff. Auf den Titel kam es, weil es auf den ersten Blick klar macht: Hoppla, erstmals spielt Star Trek auf dem Boden. Das abgestürzte Schiff taucht übrigens wirklich im Spiel auf. Die Erlebnisse unseres Fähnrichs Jameson stammen nicht aus dem Handbuch, sondern aus der Feder eines waschechten GameStar-Trekks.

## ULTIMA TAGEBUCH

Warum habt ihr das Tagebuch mit Belle Star gestrichen? Gerade weil ich kein Mitglied bei Ultima Online bin, habe ich die Seite immer gemocht. Wenn ihr die Serie abbrecht, werden GameStar-Leser, die nicht bei Ultima Online gemeldet

## SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment  
GameStar-Leserbrief  
Brabanter Str. 4  
80805 München

E-mail:  
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.



sind, weder erfahren, wie sich eine Bewohnerin Britannias fühlt, noch was es dort Neues gibt. Also nehmt die Serie bitte wieder auf. *Juha Ojansivu*

Nein, nicht das ultimative Ultima-Online-Tagebuch! Da schmachtet man wieder vier Wochen, nur um die beste Rubrik von GameStar lesen zu können, und dann sowas. Ich hoffe das war nur ein Fehler, sonst ist meine Forderung: Zurück mit dem Tagebuch! *Ole Harders*

**GameStar** Keine Sorge, Belle Star lebt noch. Unsere liebevollste Online-Heldin war im Sommerurlaub und hat in ihrem Feriendorf den Tennisspiel-Skill und den Blumenbinden-für-Einsteiger-Skill auf unerreichbare Höhen geschraubt.

### MAULKORB KINGPIN

Wenn ich die Scheinheiligkeit sehe, mit der GameStar das 3D-Actionspiel Kingpin behandelt, krepelt sich mir die Hutschnur hoch. Geht euch Kommerz vor Informationspflicht und Meinungsfreiheit? Hat der Verlag vielleicht doch mehr zu sagen als die Redaktion? Logisch, daß sich die Staatsanwälte freuen, wenn ihnen die Arbeit abgenommen wird und die Medien sich selbst zensieren. Ich werde GameStar weiterhin kaufen und lesen, aber in Zukunft darauf achten, ob ihr eure Meinung weiterhin selbst zensiert. *Olaf Brüsche*

Leider mußte ich mit Entsetzen feststellen, daß die Pressefreiheit in unseren Ländern nicht so gewahrt wird, wie es sein sollte. Es kann doch nicht sein, daß objektive Testberichte in einer Spiele-

zeitschrift durch den Jugendschutz zensiert werden. Ich persönlich finde Kingpin sehr brutal, was aber kein Grund sein kann, die Presse- und Meinungsfreiheit mit Füßen zu treten. *Sven Anders*

Ich habe null Böcke, mich mit 42 Jahren noch bevormunden zu lassen. Fiktion kann ich vom Alltag sehr gut unterscheiden. Kingpin ist nicht das Gelbe vom Ei, aber ich will trotzdem einen Testbericht darüber lesen. Andere Zeitschriften haben da mehr Mut. Ich will über Programme wie Quake, Blood, Kingpin und Co. ausführlich informiert werden und habe deshalb die Frage, ob GameStar für bestimmte Spiele auch in Zukunft keinen Testbericht bringt. *Thomas Lawall*

Ich bin zwar Fan von 3D-Actionspielen, aber ich finde es völlig in Ordnung, daß ihr nicht den vollständigen Test von Kingpin veröffentlicht habt. Vor allem, daß ihr begründet, warum ihr keinen vollständigen Test dieses Spiels veröffentlicht, so daß es für jeden Leser verständlich sein muß und es jeder akzeptieren kann. Ich glaube nicht, daß ein Leser lieber einen Test hätte, und dann die nächsten Monate nur eine abgespeckte Version des Heftes. Macht weiter so und laßt uns immer wissen, warum und weshalb. *Thomas Huska*

**GameStar** Kein anderes Magazin hat das Thema Kingpin so frühzeitig und offen aufgegriffen wie GameStar. Wir haben genau erklärt, warum wir keinen Test drucken konnten. Und keine Sorge: Auch in Zukunft werden wir wichtige Themen nicht totschweigen.

### ERSTEINDRUCK

Ich finde, eure »Ersteindrücke« bei den Previews sind unfair, weil sie zu oft falsch sind. Das führt dann möglicherweise zu Nachteilen, etwa bei Dark Project (Passabel?) oder Braveheart (Sehr gut?), wenn ein Käufer nur die Preview und noch nicht den Test gelesen hat. Ich finde, ihr solltet deswegen den Ersteindruck weglassen oder deutlich machen, daß der nicht viel zählt. *Nicolai Growe*

**GameStar** Ein Ersteindruck erfüllt nur einen Zweck: Er soll eine Vorstellung geben, welches Potential das Programm zum Zeitpunkt der Preview hat. Auch der Ersteindruck von Braveheart war damals korrekt – nur hat sich der Entwickler nicht die Mühe gemacht, das vorhandene Potential auszuschöpfen. Wir ärgern uns selbst, wenn es starke Abweichungen zwischen Ersteindruck und Spielspaß-Wertung im Test gibt. Übrigens: In der zweijährigen Geschichte von GameStar kam es dazu nur ganz selten.

### OUTCAST

Na, das ist ja mal wieder typisch deutsch! Kaum heißt etwas nicht »Lebensenergie« sondern »Phandasma«, ist es gleich ein Negativpunkt in der Spielewertung. Da zeigt sich das Motto von Mallorca-Urlaubern: »Sprechen die da auch Deutsch, wo wir hinfliegen?« Nun aber mal sachlich: PC-Spiele sind ein reines Phantasieprodukt, und wenn das Behalten einiger Namen und Orte schwerfällt, der soll sich auf ein Genre wie das der 3D-Shooter beschränken. Dieses Spiel hätte die 90-Prozent-Marke verdient. Al-

### Die PC-WELT 09/99 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!

**Aktuell:** News & Trends • Preisknüller • Updates & Treiber • Top 10 des Monats: Free- und Shareware • Einkaufsratgeber  
**Titel:** Der große PC-Bluff: Vorsicht, Falle! • Auf Heft-CD: 5800 Tips – Die größte PC-Tip-Sammlung • Telefon-CDs  
**Software/Online:** Das Duell: Texterkennung im Experten-Test • Websites: Die Top 10 • So werden Sie zum E-Mail-Profi  
**Hardware:** Ratgeber: So kaufen Sie die richtige Festplatte

### Die PC-WELT im Oktober mit CD-ROM – ab 13.09. am Kiosk

Auf Heft-CD: Aktuelle Treiber • Textverarbeitung im Praxistest • Kaufberatung: LC-Displays • Die besten Seiten im Internet



so, schämt euch. Ansonsten: Bleibt so wie bisher, denn ihr seid wirklich klasse.

Ronny Strowick

**GameStar** Immerhin hat Outcast – trotz unserer Kritik am babylonischen Sprachwörter – satte 87 Prozent Wertung kassiert. Und es gibt ja durchaus auch weniger umständliche Mittel und Wege, den Spieler auf überzeugende Art in eine Parallelwelt zu versetzen.



Outcast: »Das ist doch mal wieder typisch deutsch.«

#### ROLLERCOASTER TYCOON

Ich bin begeisterter Rollercoaster-Tycoon-Spieler und habe eine Vorliebe zum Bau selbst erschaffener Achterbahnen. Deshalb stört es mich, daß die Parkbesucher meine Werke immer zu extrem finden, oder sich aus anderen Gründen nicht in die Bahn trauen. Deshalb bitte ich euch, wahrscheinlich im Namen aller Rollercoaster-Tycoon-Spieler, einen Patch gegen diese lästige Eigenschaft zu machen. Marc-David Wolf

**GameStar** Tut uns leid, aber da können wir leider nicht dienlich sein. Vielleicht hilft es, einfach weniger radikale Achterbahnformen in die Tat umzusetzen. Wenn es den lieben Fahrgästen die Magenwände umdreht, können wir gewisse Abneigungen gegen die Streckenführung durchaus nachvollziehen.

#### KOLUMNE: PROMINENTE...

Was in der Kolumne »Prominente Pappnasen« zum Thema Gelegenheitsspieler zu lesen war, halte ich nicht für richtig. Meiner Meinung nach sind das Leute, die einfach keine Ahnung von PCs und Spielen haben. Deshalb achten sie beim Kauf eher auf die Schachtel oder die Werbung, als auf Testberichte. Wenn

sich ein Gelegenheitsspieler vor den PC setzt, will er möglichst schnell und ohne langes Handbuchstudium Spaß haben. Dafür dürfen die Spiele nicht zu komplex sein. Ein Blick in die Verkaufs-Charts bestätigt meine Argumente. Midtown Madness, Racer, Die dunkle Bedrohung und Wet Attack sind sowohl spielerisch als auch intellektuell nicht sonderlich anspruchsvolle Titel. Spiele werden immer stärker auf den Massenmarkt zugeschnitten, echte Innovationen sterben aus.

Florian Förster

**GameStar** Wir haben nichts gegen Spiele für den Massenmarkt – aber gut gemacht sollten sie sein. Gerade Titel wie Die dunkle Bedrohung oder Wet Attack sind nicht mit der Sorgfalt und Liebe programmiert, die auch beim Gelegenheitsspieler für Spielspaß sorgt.

#### KOLUMNE: VIEL LÄRM...

Es scheint, ihr haltet nicht viel vom MP3-Rummel. Ich bin da anderer Meinung. Vielleicht habe ich kleinere Ohrmuscheln, aber die Qualität ist durchaus für den Musikgenuß geeignet – für den Normalhörer. Wenn ich nun in sphärischen Unendlichkeiten auf höchstem HiFi-Niveau schwelgen will, werde ich mir kaum MP3-Files anhören. Mit guten Boxen klingen die Songs aber allemal gut. Außerdem benötige ich mit meinem ISDN-Modem für eine Datei von circa 3,5 MByte nur acht Minuten und keine 15 zum Runterladen. In einem Punkt gebe ich euch recht: Es werden nicht genug Titel zum Probehören angeboten, und Stücke bekannter Künstler sind viel zu selten auf legalem Wege zu bekommen. Axel Baumgarten

Mir sind Qualitätsverluste bei MP3 nie aufgefallen. Auch als ich Songs mehrmals per HiFi-Anlage verglichen habe, fielen mir keine Verluste auf. Die Bässe und Höhen habe ich beim Anhören aufgedreht oder zurückgeschraubt, das habe ich auf der gleichen Anlage auch mit einer CD getan. Die Klänge hören sich fast identisch an.

Norman Rieß

#### KOLUMNE: LÄSTIGES VORSPIEL

Endlich sagt mal jemand etwas über die nervigen Details, die es beim Installieren von Spielen gibt. Wobei ich mich über die Interplay-Filme wenig, über die

## Die Gewinner 8/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 8/99, S. 178:

Torsten Kahle, Eilenburg-Hainichen • Jörn Krepke, Wuppertal • Florian Zielinski, Kiel • Sebastian Klöhn, Balingen-Ostorf • André Hessemer, Groß-Zimmern • Andreas Ertl, München • Frank Gutow, Gömnitz • Alexander Mette, Gera • Björn Lorenz, Elbtal/Elbgrund • Michael Teske, Remscheid • Stefan Grühl, Hellinghausen • Walter Kräftner, A-St. Georgen • Raphael Hoffmann, Kraitling • Kai Schuppener, Pulheim • Manuel Lorenz, Moers • Christian Hirth, Fulda-Brück • Stephan Böhler, Leichlingen • Sebastian Spötmink, Wachtberg • Daniel Toth, H-Budapest • Manuel Mundszinger, Ilkerkirchberg • David Danschik, Hünstetten • Christian Geipel, Frankfurt • Kevin Kalinke, Waldesruh • Schmidt Steffen, Berlin • Rico Neumann, Aschersleben • Claus-Christian Reddeck, Bremerhaven • Falco Blüchmann, Auenau • Robert Gonnemann, Berlin • Stefan Demharter, Lauterbach • Patrick Kolb, Seligenstadt • Thorsten Beckmann, Frankfurt • Sebastian Hermans, Bohmte • Kristian Strübbe, Tecklenburg • Mathias Frost, Wuppertal • Matthias Piebold, Halle • Stefan Maurischat, FL-Nendeln • Sebastian Delettré, Saarlouis • Jan Balduhn, Berlin • Andreas Schneider, Konstanz • Marcel Schlieger, Dannstadt • Thomas Straller, Schwarzenfeld • Johannes Schwarz, St. Augustin • Kilian Mentner, München • Felix Schlegel, Büdingen • Marcus Heisters, Lutherstadt-Eisleben • Dmitri Braun, St. Augustin • Jan Rosenbrock, Bremen • Peter Stadler, Mainburg • André Peschke, Briesen • Phil Emminger, Barnstedt • Hannes Langner, Regnitzlosau • Thomas Weyoll, Ingelheim • Sven Steuer, Böhlitz • Martin Schlossarek, Eßfeld • Thomas Karamanoglu, Meckenheim • Philip Stiefel, Metzingen • Paul Seifert, Berlin • Stephan Wanke, Weissach • Peter Krebs, Bensheim • Daniel Bade, Paderborn

Sierra-Utilities dagegen sehr ärgere. Wirklich schlimm finde ich, daß nur wenige Firmen brauchbare De-Installations-Routinen schreiben. Ich möchte nicht wissen, wie oft ich schon Save-Games verloren habe. Wieso wird nicht immer abgefragt, ob man die behalten möchte? Man schaue sich mal seine Windows-Registrierdatenbank an: Da stehen ganze Verzeichnisbäume mit überflüssigen Infos. Ich mache mir die Mühe und entferne sie von Hand – der »normale« Zocker ist damit überfordert.

Frank Lauter

**GameStar** Stimmt, die De-Installations-Routinen der Hersteller könnten teilweise sorgfältiger geschrieben sein. Aber: Alte Einträge in der Registrierdatenbank stören normalerweise nicht – auch wenn wir den Ärger über ein weniger »sauberes« System teilen. PS