

Redaktions-Lob und Anzeigen-Protest

Leserbriefe

Geschmacklose Werbung, überzogene Hardware-Anforderungen, ein vermißter Test und gestiegene Ultima-Erwartungen bewegten unsere Leser im Mai.

ULTIMA 9

Als alter Rollenspiel-Veteran, der sich schon durch so manches Ultima geschlagen hat, habe ich mich über das Video zu Ascension sehr gefreut. Ich sehe diesem Spiel schon seit Jahren mit gemischten Gefühlen entgegen: Wird es ein Actionspiel, in dem ich vor allem hüpfen und kämpfen muß, oder erschafft Lord British wieder eine der Welten mit Tiefgang, für die er bekannt geworden ist? Für mich ist das jetzt geklärt, und ich sehe der Veröffentlichung von Ultima 9 endlich mit ungetrübter Freude entgegen.

Robert Kersting

Das Video zu Ultima 9: Ascension hat mich geradewegs aus den Socken gehauen. So etwas tolles gab's bislang nicht zu sehen, auf kein anderes Spiel warte ich so gespannt wie auf dieses potentielle Meisterwerk – auf Konsolen wird ein derartiges Mega-Rollenspiel auf absehbare Zeit übrigens sicher nicht veröffentlicht.

Ingo Lippert

Ich halte gerade die Juni-Ausgabe von GameStar in Händen und muß sagen: echt super geworden. Es gibt für mich zwar nicht sehr viele neue, aufregende Spiele (Sommerflaute), aber der große Bericht über Ultima 9, Origins Zukunft und Ultima Online hat wieder mal das Heft gerettet.

Thomas Wöllert

GameStar Unser Exklusiv-Report zu Ultima 9 hat offensichtlich eingeschlagen. Sogar in der amerikanischen Spielergemeinde haben wir damit ordentlich Aufsehen erregt, auf US-Internet-Servern wird das 100-MByte-Special derzeit in Massen gesaugt. Und auch die Redaktion freut sich schon – so manch einer läuft derzeit mit alten Ultima-Zaubersprüchen auf den Lippen durch die GameStar-Kellergänge.

KINGPIN-ANZEIGE

Ich war gerade dabei, mir mit dem neuesten GameStar einen gemütlichen Abend zu machen, als ich auf die Kingpin-Anzeige auf Seite 55 gestoßen bin.

»Daran kann man sich gewöhnen« – an Leichensäcke mit Inhalt? »Schieß ihnen in die Knie, bevor Du sie in Stücke schlägst...« Leute, ich verstehe ja, daß ihr Geld zum Leben braucht und deshalb Anzeigen druckt. Aber muß das sein? Wollt ihr in ein paar Jahren auch so durchgeknallte Teens wie in den USA?

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.



Ultima 9: »So was tolles gab's bislang nicht zu sehen, auf kein anderes Spiel warte ich so sehr.«

Natürlich kann man das nicht der Werbung in einem Spielmagazin zuschieben, aber einen gewissen Anteil gesellschaftlicher Verantwortung habt ihr. Versucht doch, zumindest gewisse Grenzen einzuhalten. *Andreas Hintze*

GameStar Um es mal ganz klar zu sagen: Die gesamte GameStar-Redaktion distanziert sich von dieser Anzeige. Wir finden es weder cool noch witzig, wenn mit derartigen Motiven und Texten Reklame für ein PC-Spiel gemacht wird. Bedauerlicherweise haben wir die Werbung für Kingpin erst im gedruckten Heft gesehen. Redaktion und Anzeigenabteilung sind bei GameStar strikt getrennt. Das ist normalerweise ein Vorteil für Sie, weil es unabhängige Berichterstattung garantiert. Daß daraus in diesem Fall eher ein Nachteil geworden ist, tut uns leid.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Echt klasse, daß 3Dfx und Nvidia jetzt ihre neuen Grafikkarten auf den Markt bringen: Spätestens im September darf ich meinen frisch (im Februar) erworbenen Pentium II wieder mal aufrüsten. Sind wir doch mal ehrlich: Aktuelle Spiele werden dann zwar noch laufen, aber mit zu niedrigen Geschwindigkeiten. Und wenn man einmal ein Spiel in seiner nahezu optimalen Auflösung gesehen hat, dann faßt man es auf einem schwächeren System (meist dem eigenen) nicht mal mehr mit der Kneifzange an. So ist das halt, Intel entwickelt einen schnelleren Prozessor, die Grafikkarten-Hersteller einen neuen 3D-Chip, dann ist wieder Intel dran... *Kai Hoppmann*

Ich gehöre zu den Leuten, die im letzten Sommer ihren alten Pentium-Rechner auf ein Pentium-II-System hochgerüstet haben. Insgesamt sind gut 1.500 Mark für den Chip, ein neues Board, Speicher sowie eine Voodoo 2 draufgegangen. Und heute muß ich bei Falcon 4.0 und X-Wing Alliance feststellen, daß damit nicht mal die Standard-Konfiguration erfüllt ist. Die Programmierer sollten verstärkt darauf achten, daß man ihre Spiele nicht erst auf Highend-Systemen in guter Qualität spielen kann.

Stephan Hardt

GameStar X-Wing Alliance läuft auf einem Pentium II mit entsprechender Beschleunigerkarte auch in höheren Auflösungen durchaus flüssig. Klar: Die Hardware-Spirale dreht sich schnell, aber länger als nur ein Jahr kann man seine Dadeldelkiste schon zum Spielen nutzen. In dem Zusammenhang: Gerade bei Hardware-hungrigen 3D-Actionspielen schalten viele Entwickler, etwa John Romero, zur niedrigsten Auflösung – frei nach dem Motto »Lieber schnell als schön«. Und das, obwohl die Herrschaften selbstverständlich Highend-Rechner besitzen.

TEAM FORTRESS CLASSIC

Ich bin echt enttäuscht! Als 23-jähriger GameStar-Leser habe ich mich schon sehr auf Team Fortress Classic gefreut, und was entdecke ich da: Auf der GameStar-CD ist bloß die deutsche Version, die mit meinem englischen Original-Half-Life leider nicht funktioniert. Jetzt muß ich mir die 20 MByte für teuer Geld aus dem Internet saugen.

Mario Kochler

Die Gewinner 5/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 5/99, S. 206:

Tilman Versch, Boxberg-Wölchingen · Florian Hafner, A-Andau · Daniel Hackstedt, Bergneustadt · Anthony Krone, Goldenstedt · David Zurschmitt, CH-Mörel · Christian Waldbuesser, Birkenau · Nikolaj Biz, Horn-Bad Meinberg · Toul Sonn, Berlin · Hendrik Löher, Hamm · Kilian Bellmann, Wolfsburg · Thomas Hoffmann, Wuppertal · Christian Albrecht, Northeim · Benjamin Litjuschkin, Hannover · Adrian Slota, Mannheim · Stefan Kunz, Korschenbroich · Dominik Riedling, Seckach · Oliver Hoppe, Frankfurt · Jens Adam, Marl · Stefan Wiernert, Premnitz · Rafael Bielen, Wittenannen · Joachim Geiger, Großschafhausen · Markus Link, Neuendettelsau · Fabian Schmengler, Emsdetten · Stefan Pregler, Waldmünchen · Eric Karsch, Doveren

GameStar So sehr es uns selbst ärgert: Wir dürfen auf unserer CD nur das deutsche Team Fortress Classic für die deutsche Version von Half-Life anbieten. Die englischsprachige Fassung ist hierzulande indiziert, was auch auf Patches und Addons Auswirkungen hat.

UNREAL TOURNAMENT

Ich wollte mal wissen, was aus Unreal Tournament geworden ist. In GameStar 5/99 steht in der Vorschau, daß das Programm knapp am Redaktionsschluß vorbeigeschlittert sei – aber in der 6/99 ist kein Test. *Holger Rickert*

GameStar Kurz vor dem damaligen Redaktionsschluß Ende März trudelte Unreal Tournament tatsächlich in der Redaktion ein. Mittlerweile hatte Epic Games sich allerdings entschlossen, noch jede Menge zu ändern – unsere Testversion hätte mit der endgültigen Fassung nur noch wenig zu tun gehabt. Nach derzeitigem Stand soll das Programm angeblich im Juli '99 erscheinen. Dann folgt auch der Test. **PS**