

Die Post schlägt zurück

Leserbriefe

Krieg der Sterne auf den Leserbrief-Seiten: Das kommende Star-Wars-Spektakel findet bereits jetzt sehr großen Anklang bei vielen GameStar-Lesern.

EPISODE 1

Als Star-Wars-Fan bin ich fast umgefallen, als ich die GameStar 5/99 sah! So einen mega-genialen Artikel über Episode 1 und vor allem über die Spiele habe ich noch nicht gelesen. Ich kenne mich mit Krieg der Sterne aus und habe sowohl im Internet wie in anderen Zeitschriften schon alles über den neuen Film gelesen und muß sagen: Ihr habt da sauber recherchiert und sogar ein paar echte Neuigkeiten herausgefunden. Toll! Wirklich verzweifelt bin ich nur, daß man hierzulande im LucasArts-Spiel »The Adventure« den ganzen Film vor dem eigentlichen Start im Kino kennenlernen kann. Bis ich den gesehen habe, muß ich wohl einen Riesebogen um jeden Spiel Laden machen.

Hannes Nasch

Erstmal herzlichen Glückwunsch zum tollen GameStar 5/99. Es zeichnet sich mal wieder ab, daß sich GameStar immer mehr zum multimedialen Magazin entwickelt, was etwa die Filmkritik zu Wing Commander oder die Preview auf Star Wars: Episode 1 zeigen. Ich finde diese Entwicklung gut und hoffe, daß auch in Zukunft Medienereignisse, die irgendwie mit PC-Spielen zu tun haben, in der Zeitschrift stehen. Das soll nicht die Überhand gewinnen, aber in der letzten Ausgabe ist das Verhältnis von Spieletests, Previews und allem anderen sehr gut gelungen.

Jan Höllger

Vielen Dank für die Berichterstattung über die neuen Star-Wars-Spiele und den Film. Leider sind mir einige Dinge aufgefallen, die ihr über die neuen Spiele loslaßt, die mir nicht passen. Es geht um die Sticheleien, daß die beiden neuen Spiele, weil diese nebenbei auch auf



Star Wars Racer: »Die beiden Spiele finde ich etwas merkwürdig.«

Konsolen erscheinen, nicht für den PC optimiert werden. Mich persönlich stört es nicht, daß ich außer den PC-Produkten von LucasArts auch ein paar Titel kriege, die ebenfalls für Konsolen entwickelt werden.

Michael Heuzeroth

Den Report über Episode 1 fand ich sehr interessant, der Film ist schließlich Pflicht. Etwas merkwürdig finde ich allerdings die beiden Spiele. Ich hatte auf Jedi Knight 2 gehofft, und dann werden da zwei mittelpträgliche Titel angekündigt. Besonders dieses Rennspiel »Racer«. Wenn das nicht den Star-Wars-Bonus hätte, hättet ihr über das Teil doch wohl keine zwei Seiten Vorschau gemacht, oder?

Martin Nevel

GameStar Keine Sorge: Wie bereits im Star-Wars-Report berichtet, werkelt LucasArts noch an weiteren Spielen zu Episode 1. Es gilt als sicher, daß darunter auch ein 3D-Actionspiel à la Jedi Knight ist. Der Filmstart wird übrigens

auf den 19. August vorverlegt; Hannes Nasch kann schon zwei Wochen früher seinen Softwareladen stürmen und die neue Macht am PC nachspielen. Zum ausgesprochenen Multimedia-Magazin wollen wir uns allerdings nicht entwickeln. »Die ganze Welt der PC-Spiele« ist schließlich groß genug – und wenn das Filme gelegentlich mit einschließt, soll uns das nur recht sein.

VOXELGRAFIK

Wieso gibt es eigentlich so wenige 3D-Spiele, die auf Voxelgrafik setzen? Ich will ja nicht behaupten, daß Half-Life oder Unreal schlecht aussehen, aber irgendwie sieht die Grafik doch immer ein bißchen nach Lego aus. Klar, mit ordentlich vielen Texturen und genügend Polygonen kann man das vertuschen, aber auffallen tut es meiner Meinung nach doch. Dann habe ich das Video-Special zu Outcast gesehen und wäre fast vom Hocker gefallen. Da wirkt alles wie aus einem Guß. Alles paßt zusam-



Outcast: »Alles paßt zusammen, wirkt rund und echt.«

men, wirkt rund und echt. Warum bauen nicht mehr Spielehersteller ihre Engines auf der Voxeltechnik auf?

Michael Weyel

GameStar Traurig, aber wahr: Viele Programmierer haben schlicht keine Erfahrung mit Voxeln, kennen sich aber bestens mit Polygon-Engines aus – schließlich gibt's die schon deutlich länger. Außerdem haben Voxel-Grafiken einen entscheidenden Nachteil: Sie lassen sich nicht mit Hilfe von 3D-Karten beschleunigen.

SPIELER-FRAUEN

Bernadette Knie schreibt in den Leserbriefen des GameStar 5/99, »wenn sich ein Mann vor den Computer setzt, will er viel Blut sehen und wenig nachdenken«. Gut zu wissen, wie da die Hirnkapazität von männlichen Computerspielern eingeschätzt wird. Es mag zwar stimmen, daß 3D-Shooter und andere Actionspiele bei den Herren der Schöpfung beliebter sind, aber ich kenne genügend (männliche) Leute, die auch gerne Wirtschaftssimulationen spielen. Andererseits kenne ich weibliche Personen, die gerne Actionshooter wie zum Beispiel Unreal spielen und bin oft in Blizzards Battlenet. Und siehe da: In letzter Zeit sind da immer mehr Frauen online.

Holger Trapold

Was mußte ich da lesen, Jedi Knight und Turok sind nichts für Frauen? Frechheit! Dazu sage ich nur, daß ich seit Doom die Werke von id Soft & Co. kaufe und heiß und innig liebe. Platitüden, wonach 3D-Shooter eine typisch und ausschließlich männliche Domäne sind, sind mir jedoch zuwider. Und

wenn Bernadette besser aufgepaßt hätte, wüßte sie, daß die Hersteller der zunehmenden Beliebtheit von Shootern bei der weiblichen Spielerschar sehr wohl Rechnung tragen. Die vielen »Ripleys« im Helden-Auswahlmenü kommen ja nicht von ungefähr. *Annette Kastner*

GameStar Fundierte Untersuchungen zum Thema »Frauen und PC-Spiele« gibt's leider nicht. Allerdings haben auch wir den Eindruck, daß der Anteil weiblicher Spieler leicht steigt. Inzwischen gibt es einige Internet-Seiten (etwa www.gamegirlz.com), die sich hauptsächlich mit 3D-Actionspielen aus weiblicher Sicht beschäftigen.

WERBUNG IN PC-SPIELEN

Im Grunde habe ich nichts gegen Werbung in Computerspielen, solange sie das Spiel nicht wesentlich beeinflusst. Bei Fußballsimulationen kann ruhig Reklame auf der Bande sein oder der Hauptsponsor von den Trikots der Teams strahlen. Mir ist es auch egal, ob ich zur Auffüllung meiner Lebensenergie in einem 3D-Shooter einen Erste-Hilfe-Kasten zu mir nehme oder einen Red Bull schlürfe. *Matthias Gerhardt*

Werbung in Spielen ist nur dann okay, wenn sie dadurch mindestens 50 bis 60 Mark weniger oder gar nichts kosten. Ich bezahle nicht, um Reklame im Spiel zu sehen – das kann ich mir auch kostenlos im Fernsehen anschauen. Für mich ist klar, daß ich Werbespiele nicht kaufe, wenn ich nichts davon habe.

Peter Eiermann

Werbung war für mich schon immer ein recht nervendes Gebiet. Aber jetzt, da auch schon PC-Spiele betroffen sind, dreht sich mir der Magen um. Und das Schlimmste: Es hat schon angefangen. In die Sim-City-3000-Demo hat sich eine deutsche Großbank eingeschlichen, und demnächst müssen wir wohl mit der Zewa-3D-Werbung rechnen: Mit einem Wisch ist der Alienschleim weg!

Jens-Otto Baumgart

GameStar Stimmt: Bei Fußballsimulationen oder Rennspielen wird Werbung in der Tat meist nicht als störend empfunden. Schließlich sind das (mehr oder weniger) detailgetreue Abbilder der Realität.

TERMINE

Schon seit Monaten erwartet die Spielerschaft dieser Erde das Echtzeit-Strategiespiel Command & Conquer 3. Westwood hat das Spiel schon seit langer Zeit angekündigt, der Erscheinungstermin ist aber immer wieder und wieder verschoben worden. Ich bin inzwischen sehr verunsichert, ob C&C3 überhaupt noch herauskommen wird. Teil 1 und 2 habe ich schon ein paar Millionen mal durchgespielt, die Addons habe ich auch schon alle zuhause. Westwood sollte sich besser mal anstrengen, das Spiel endlich zum angekündigten Termin herauszubringen. *André Schmidt*

GameStar Keine Sorge, Command & Conquer 3 wird auf jeden Fall erscheinen. Nach derzeitigem Stand tobt der Kampf zwischen GDI und NOD wieder

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.

Die Gewinner 4/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 4/99, S. 180:

Sandro Pfoa, Bronntal · Andreas Brandt, Blaibach · Thomas Fox, Kempen · Ingmar Göthel, Falkenau · Romano Lehmann, Wolfen-Nord · Christian Kather, Leichlingen · Marco Cuh, Freilassing · Henning Becker, Petershagen · Ota Takeshi, Köln · Tom Glöckner, Kaiserslautern · Martin Dühning, Lauchringen · Stefan Klingler, CH-Uster · Tobias Gruber, Illerrieden · Niko Schlecht, Hollenbach · Peter Leib, A-Losenstein · Robert Hoffmann, Berlin · Matthias Brandt, Grimma · Florian Kirner, Dießen · Ferdinand Ackerl, A-Fernitz · Marius Strompen, Aachen · Thomas Felt, Berlin · Steffen Brauss, Karlsruhe · Nils Jensen, Eskop · Ingo Mauser, Seelbach · Volker Hoffmann, Schönau · Martin Pabijau, Bad Homburg · Tilo Baller, Hohen-Neuendorf · Patrick Kast, Haimhausen · Christian Baum, Leipzig · Rico Lorenz, Chemnitz · Tino Marciano, Hallbergmoos · Franz Eder, Peiß/Aying · Werner Kolzmann, Ilmmünster · Fabian Binder, Gersthofen · Samuel Fleischhacker, Fürstfeldbruck · Tobias Vogt, Creglingen · Samuel Chevalley, CH-Wimmis · Danny Duttke, Witzhave · Ingo Seidl, A-Klagenfurt · Alex Seitz, Hammelburg · Sebastian Pfeiffer, Mücke · Matthias Aigner, Langgöns · Dave Tretau, Oldenburg · Rene Safrin, Kiel · Raoul Fiebig, Paderborn · Arne Boller, Ralsdorf · Stefan Knipps, Lüdenscheidt · Franz Kern, Bensheim · René Schimpf, Döbeln · Patrick Klamert, Hoyerswerda · Pier Pablo, Kompat Lingen · Tatjana Koch, Berlin · Gene Dowling, Neuberg · Stephanie Sievert, Gnoien · Rico Wilke, Eilenberg · Jan Meiners, Everswinkel · Timm Siemens, Trendelburg

ab August '99. Die Terminverschiebungen sind ärgerlich – aber Westwood ist immerhin dafür bekannt, weitgehend bugfreie Programme abzuliefern. Dem Spielspaß wird dann nichts Unvermutetes im Wege stehen.

KOLUMNE: CeBIT '99

Mir scheint der Kommentar zur CeBIT '99 nicht ganz durchdacht. Bereits seit einigen Jahren wird auf die Messe AG Druck durch die Mehrheit der Aussteller ausgeübt, die »Normalverbraucher« von der CeBIT fernzuhalten. Dies läßt sich leicht an den stetigen Preiserhöhungen erkennen. Die diesjährige Preiserhöhung (auf 60 Mark pro Tag!) liegt laut Messe AG noch erheblich unter der von

der Mehrheit der Aussteller geforderten Summe. Hier spielt mit rein, daß die Messe AG selbst durchaus am zahlenenden Publikum mitverdient. Des weiteren war der 3Dfx-Stand sicher ein ganz schlechtes Beispiel. Der war nämlich nur deshalb umlagert, weil dort T-Shirts und Mousepads in die Menge geworfen wurden. Das Interesse, sich über neue Chips zu informieren, war vergleichsweise gering. Nicht, daß ich mich nicht ebenfalls über die Preise ärgere, doch man sollte Ursache und Wirkung unterscheiden können.

Olaf Göner

GameStar Das eigentliche Problem der CeBIT ist, daß die Messeleitung am liebsten jede Art von Spiele-Hardware aus den heiligen Hallen in Hannover verbannen möchte. Zum einen, weil deren Hersteller gerne einen Großteil des Publikumsinteresses auf sich ziehen und etwa Produzenten von CAD-Anlagen vergleichsweise leer ausgehen. Zum anderen, um die Berechtigung für die CeBIT Home zu wahren. Das in der Kolumne angesprochene Problem ist nur, daß diese Trennung künstlich ist und der Bedeutung von Computerspielen und -unterhaltung nicht gerecht wird. Werbegeschenke wurden übrigens, wie auf Messen üblich, an fast jedem Stand verteilt – nicht nur bei 3Dfx.

BÖRSENFIEBER

Ein einziger Flop oder eine Verzögerung kann fatal für die Finanzlage eines Unternehmens sein, und das wirkt sich deutlich auf den Aktienkurs aus. Daher kann ich aus meiner Erfahrung mit der Börse und Aktien nur folgendes sagen:

Papiere von Spielefirmen sind eine hochgradig spekulative Anlage, man kann schnell viel Geld gewinnen, aber auch sehr schnell sehr viel verlieren. Wer sich nicht ausgezeichnet mit der Materie auskennt, dem sei von Spekulationen mit Spielefirmen-Aktien dringend abgeraten.

Oliver Hahne

3Dfx INNOVATIONSLOS

3Dfx leidet an dem, was viele Quasi-Monopolisten auszeichnet: Innovationsarmut und überhöhte Preise. Meiner Meinung nach beruht der Vorteil etwa der Voodoo 3 vor allem auf einer höheren Taktfrequenz. Die ist aber, wie Vorabberichte über TNT 2 und Savage 4 Pro zeigen, von den Mitbewerbern relativ leicht zu kopieren. Deren Karten verfügen aber durch 32-Bit-Fähigkeiten über eine bessere Bildqualität und können durch doppelt soviel Speicher mögliche Geschwindigkeitsnachteile in höheren Auflösungen ausgleichen. Echte Innovationen, wie etwa das S3-Kompressionsverfahren, sucht man bei 3Dfx vergeblich. Ich hoffe, daß Nvidia und S3 die Möglichkeiten nutzen können.

Timo Woitek

GameStar Im 3D-Kartenmarkt bleibt es spannend, schließlich tüfteln die 3Dfx-Entwickler schon wieder an den nächsten Kartengenerationen. Allerdings schlafen auch Konkurrenzfirmen wie Nvidia oder S3 nicht. Wie auch immer: Je früher sich endlich eine produktunabhängige Schnittstelle zwischen Software und Hardware – OpenGL oder Direct-3D – durchsetzt, desto besser für uns. Echte Monopole wird langfristig wohl niemand aufbauen können. **PS**