

Hurra, hurra, die Post ist da

Leserbriefe

Auch hartgesottenen Redakteuren kamen die Tränen der Rührung: GameStar wird ein Jahr alt – und prompt erreichten uns die Glückwünsche körbewise.

HAPPY BIRTHDAY!

Ich will euch zum Jubiläum gratulieren! Ich lese GameStar seit der ersten Ausgabe und kann nicht sagen, daß eine davon auch nur annähernd schlecht war. Mir gefällt euer Schreibstil genauso wie die kritischen Tests. Also, macht weiter so.

Sebastian Hahn

Alles Gute zum Jubiläum. Ich lese den GameStar seit der ersten Ausgabe und habe mich jetzt zum Abo entschlossen, weil er das beste Spielmagazin auf dem Markt ist.

Simon Hajduk

Alles Gute zum ersten Geburtstag. GameStar ist wirklich einsame Spitze und ich hoffe, daß es ihn noch viele weitere Jahre geben wird.

Daniel Hill

Happy Birthday zum ersten Geburtstag, und viele Grüße an alle, die ihren Beitrag zu GameStar leisten! Glückwünsche auch dafür, daß ihr es im ersten Jahr geschafft habt, eine feste Größe im Bereich PC-Spiele zu werden.

Oliver Prochaska

Ihr habt es innerhalb eines Jahres zur fast perfekten Computerzeitschrift gebracht. Das Layout ist super, die Spieltests fair, die Previews spannend und die Hardwaretests sehr aufschlußreich.

Yves Begülin

Ich wünsche Euch alles Gute zum einjährigen Jubiläum. Euer Schreibstil gefällt mir, macht weiter so. Aber eine Frage: Wie haltet ihr euch, da ihr die ganze Zeit vor Rechnern sitzt und euch nur von Hamburgern ernährt, eigentlich fit?

Joki Ungar

GameStar Vielen Dank für die unzähligen Glückwünsche! Das mit dem vielen Sitzen haben wir übrigens inzwischen in den Griff bekommen: Seit wir täglich zur örtlichen Burger-Braterei joggen, nehmen die meisten Redakteure nur noch wenige Kilo im Monat zu.

Abo-CD

Ich hatte mir zwar schon gedacht, daß ihr euch etwas Besonderes zur Jubiläums-Ausgabe einfallen laßt, aber das war eine Super-Idee mit der Extra-CD für Abonnenten und der Vollversion. Ganz besonders hat mir allerdings das Raumschiff-GameStar-Kompodium gefallen.

Patrick Beck

Wie ist das eigentlich zu verstehen, daß ihr auf dem Raumschiff-GameStar-Kompodium den harmlosen Parkdeckeinweiser eines US-Flugzeugträgers als GameStar-Redakteur anno 2020 ausgeben, ist das demnächst Bestandteil der Spieltester-Ausbildung?

Ulrich Müller

SEQUEL-MANIA

In letzter Zeit wird immer mehr über die Fortsetzungen gemeckert – es werde nur noch altbackenes Zeug fortgeführt. Warum denn nicht? Mir ist ein erstklassiges C&C 3 viel lieber als irgendein billiger Klon. Programme wie Die Siedler 3



Die Siedler 3: »Viel lieber als ein billiger Klon.«

oder ein weiteres EA-Sportspiel sind alles Titel, die schlicht und einfach Spaß versprechen. Ein bekannter Name wie Tomb Raider läßt sich halt leichter vermarkten, auch wenn ein ganz neues Spiel qualitativ noch so gut wäre. Außerdem gibt es genug Newcomer, zum Beispiel Knights & Merchants, Anno 1602 oder Forsaken.

Alexander Möller

GameStar Stimmt: Von richtig guten Spielen können auch wir nicht genug bekommen. Dem nächsten C&C fiebert beinahe die gesamte Redaktion hoff-

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

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

nungsfroh entgegen. Außerdem verbessern die Hersteller in den meisten Sequels mehr als nur die Grafik, beim nächsten Siedler etwa wird sich auch inhaltlich vieles ändern.

PREVIEWS

Worauf ich gerne verzichten würde, ist die Menge an Previews. Was ein Spiel wirklich taugt, zeigt erst der Test, und häufig ist es dann ganz anders. Vorabinformationen sind für mich nur lesenswert, wenn ich erfahre, daß sich im Software- oder Hardwarebereich wirklich etwas Neues ankündigt. So kann ich meine Kaufabsicht dann manchmal noch aufschieben.

Thomas Leube

GameStar Der Schwerpunkt von GameStar liegt ganz klar auf den Spieletests, um Ihnen im Software-Dschungel bei Kaufentscheidungen so gut wie möglich zu helfen. Trotzdem soll auch die Berichterstattung über künftige Titel nicht zu kurz kommen. Wir stellen ganz bewußt nur die vielversprechendsten in ausführlichen Previews vor.

RELEASE-TERMINE

Das darf doch nicht wahr sein! Egal was die Publisher versprechen: Spiele, die für die Jahresmitte eingeplant sind, fallen gnadenlos dem Sommerloch zum Opfer. Man denke nur an vielversprechende Programme wie Nice 2, Trespasser oder einige andere. Wissen die Hersteller denn nicht, wie viele Leute auch in den Sommermonaten verzeifelt auf gute Spiele warten?

Jakob Mayer

Die Gewinner von Ausgabe 9/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 9/98, S. 172: Ulrike Ruhe, Minden • Christian Thelen, Kall/Steinfelderheistert • André Diehl, Düren • Harald Maier, Bad Kissingen • Klaus Berghammer, Winkelhaid • Torsten Zirpel, Wardenburg • Jan Reschke, Iserlohn • Sonke Bahrs, Großlobichau • Matthias Hampel, Wolgen • Philipp Senkbeil, Herne • Martin Lüneburg, Wismar • Ulrich Jürgensen, Beelitz • Matthias Deuble, Sindelfingen • Dennis Bassenauer, Griesheim • Herbert Gumm, Dorsten • Markus Halbritter, Augsburg • Rainer Kanzler, Dietmannsried • Daniel Thomföhrde, Elm • Nico Sprenger, Einbeck • Andreas Graf, Gröbenzell • Matthias Barth, Puchheim • Frederic Hanesen, Steglitz • Matthias Baumann, Happenbach • Jan Axel Schöpfer, Worswede • Nils Gärtner, Lieskau • Jochen Halbach, Wuppertal • Alfred Witt, Hilden • Tobias Kaatz, Rudolstadt • Michael Breilmann, Salzhausen • Patrick Pielarski, Essen • Mario Iniengo, Coburg • Florian Figwer, Horgenzell • Jörg Hagermann, Jena • Christian Ulrich, Saarbrücken • Andrzej Aftyka, Frankfurt • Michael Dietze, Kerpen/Türnich • Marc Rehder, Hamburg • Vitalij Dozenko, Bonn • Mario Bunge, Oederan • Ulf Schneider, Freiberg • Marcel Schwed, Griesheim • Dominik Jacoby, Bad Sachsa • Thomas Endres, Schrobenhausen • Oliver Zander, Kronshagen • Niko Tillmann, Hattingen • Jan Lambacher, Ulm • Jan Holzmänn, Mühlacker • Matthias Lambert, Köln • Norman Malessa, Herne • Alexander Leutung, Schwaig

GameStar Ganz so übel war die Software-Lage über den Sommer glücklicherweise nicht. Beispielsweise erschienen Perlen wie Unreal, Final Fantasy 7 oder Commandos. Bei offensichtlich unhaltbaren Terminen geben wir bei Previews ein nach hinten korrigiertes Datum an. Letztlich sind wir aber auf die Angaben der Firmen angewiesen.

PROZESSOREN

Ich finde es ungerecht, wie ihr Intel indirekt bevorzugt. In den Wertungskästen wäre es spätestens seit dem K6-2 soweit, auf andere Angaben umzustellen. Statt zu schreiben, das Spiel benötigt einen Pentium, solltet ihr beispielsweise »Leistungsklasse 1« angeben, und die unterschiedlichen Klassen vorher erläutern.

Kasten Kupper

GameStar Wir haben über die Chipfrage im Wertungskasten lange diskutiert, aber letztlich führt kein Weg daran vor-

bei: Wir wollen Sie möglichst übersichtlich und schnell informieren, und eine Angabe wie Pentium 200 ist auch für Spieler mit AMD- oder Cyrix-Prozessoren unkompliziert nachvollziehbar.

3D-DEMOS

Auf der Cover-CD von GameStar 9/98 sind vier von zehn Demos nur für Besitzer einer 3D-Karte interessant, in der Ausgabe davor keine einzige. Ich hoffe, ihr spezialisiert euch nicht auf die beschleunigten Versionen. Dann werden Leser, die keine 3D-Karte besitzen, nicht mehr in den Genuß der Schnupperspiele kommen.

Dominik Weiß

GameStar Neue Programme setzen immer öfter 3D-Karten voraus – also tun das auch die Demos. Wir empfehlen den Herstellern aber regelmäßig, möglichst Demos zu veröffentlichen, an denen auch Spieler mit schwächeren Rechnern oder ohne 3D-Karte Spaß haben.