

Nicht verzagen, Meinung sagen

Leserbriefe

Ein Aufruf an diejenigen Leser, die uns per Email schreiben: Bitte geben Sie Ihren vollen Namen an, da wir die Emails sonst nicht als Leserbrief abdrucken.

GEWINNER

GameStar ist zur Zeit die in meinem Bekanntenkreis am meisten gelesene Computerzeitschrift. Die erste Ausgabe habe ich mir wegen der Vollversion gezogen. Ich mußte zu meinem Vergnügen feststellen, daß mir Euer freier und zwangloser Schreibstil gefällt. Innerhalb einer Ausgabe habt Ihr mein Herz erobert, und meine beiden Ex-Liebblingszeitschriften habe ich seit sieben Ausgaben nicht mehr gelesen. Eure Verlosungsaktion ist der reinste Wahnsinn. Ich vermisste nur eine Seite, wo die

Gewinner bekanntgegeben werden. Macht einfach weiter so und hebt bitte nicht ab.

Dennis Vornheder

GameStar Vielen Dank für das Lob! Zu der Gewinner-Liste: Keine Angst, jeder ausgeschriebene Preis wurde bisher auch verlost und verschickt. Eine Gewinnerliste der vorherigen Ausgabe zu bringen, ist leider unmöglich, da sich Einsendeschluß und Heftabgabe überschneiden. Deshalb drucken wir ab jetzt die Gewinner der jeweils vorletzten Ausgabe ab.

BLÖDSINN IN POTENZ

Mein kleines Töchterchen hat mir voller Ergötzen das Heft 5/98 unter die Nase gehalten und mich dann in die Seiten 188/189 hineingetupft. Wir haben anschließend über den dortigen »Blödsinn in Potenz« herzlichst gelacht. Germany Net geht kostenlos nur auf die DE-Domains – stammt dieser Mist von Euch? Mit Stufe 11, bekanntlich kostenlos, erreicht man das ganze Internet. Ich nutze fleißig die Endungen „com“ und „tw“, meine Tochter schaut lieber mal bei Madonna in Kanada oder Anastasia in GB vorbei.

Dieter Buddrus

GameStar Die Fußnote zu Germany Net im letzten GameStar war in der Tat falsch – nach Freischaltung kommt man kostenlos auch ins restliche Internet. Wir bitten um Entschuldigung.

HALBES INCOMING

Eure Heftaufmachung ist gelungen, Ihr habt es geschafft, daß ich meine alte Spielezeitschrift abbestellt habe. Besonders haben mich letzte Ausgabe die Tests von Forsaken und Incoming interessiert. Doch was lese ich da: Incoming

mit Multiplayer? Bei mir nicht! Ich habe mir letztes die Voodoo-2-Karte von Creative gekauft. Auf der Packung steht deutlich: 4 Vollversionen. Eine davon ist Incoming, doch ich habe keinen Multiplayer-Modus gefunden. *Stefan Utsch*

GameStar Bei der Bundle-Version von Incoming handelt es sich um eine abgespeckte OEM-Version, die aber immerhin noch rund 50 Missionen (statt 120) auf fünf der sechs Welten bietet – die Incoming-Demo hat nur zwei Missionen. Die komplette Arcade-Kampagne ist drin, aber nicht die Strategie-Kampagne und der eigentliche Arcade-Modus. Da die Bundle-Version schon etwas älter ist, fehlen einige Grafikeffekte der Verkaufsversion, so sehen die Explosionen weniger beeindruckend aus.

WEICHE WERTUNGEN

Ich lese seit der ersten Ausgabe GameStar, doch leider werden viele Spiele zu »weich« bewertet. Der Durchschnitt bei einem Hundertersystem sollte doch bei 50 liegen, aber in der letzten Ausgabe lagen die schlechtesten Wertungen bereits auf diesem Level. Eine 90er-Wertung sollte es nur alle drei Ausgaben, einen 80er nur einmal im Monat geben. 70er sollten Spiele bekommen, die knapp nicht mit dem besten Spiel mithalten können. 85 Prozent der Spiele sollten bei 30 bis 69 Prozent liegen. *Jens Milkuhn*

GameStar Unser Wertungsdurchschnitt liegt tatsächlich bei über 50 Prozent. Das liegt zum einen daran, daß wir uns an unsere Wertungsrichtlinien (siehe S. 63) halten, und viele moderne Spiele einfach einen gewissen Qualitätsstandard erreichen. Zum anderen lassen wir viele Programme außen vor, die den Durchschnitt kräftig senken würden: Billige Shareware- und Erotik-Spielchen sowie uninteressante Direktimporte aus USA, die im deutschsprachigen Raum niemals offiziell erscheinen werden. Wir werden auch weiterhin alle guten Spiele mit guten Wertungen belohnen.

GAMESTAR-DREHBUCH

Wer von euch ist eigentlich auf die Story von GameStar-TV gekommen? Gibt es da schon ein Script, das die Handlung weiterführt – oder denkt ihr euch jeden Monat schnell eine neue Folge aus? Ach

SO ERREICHEN SIE UNS:

**IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München**

Email: brief@gamestar.de

Webseite:

www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die Email-Adresse tech@gamestar.de

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

ja, wie funktioniert das eigentlich mit dem Nachbestellen älterer Hefte?

Sebastian Kitten

GameStar Die allererste GameStar-Folge wurde von Charles und Jörg an einem verregneten Sonntagnachmittag beim Frühstück in einem Münchner Café ausgeheckt, und dann vom restlichen Team nochmal kräftig frisiert. Meistens haben wir eine gewisse Ahnung, wie es im Folgemonat weitergehen soll. Aber das eigentliche »Drehbuch« machen wir immer spontan, ein oder zwei Tage vor dem Drehtermin. Zum Hefte-Nachbestellen: Schick' einfach einen Brief oder ein Fax an Computerservice Jost, Postfach 14 02 20, 80452 München, auf dem deine Adresse und die gewünschten Hefte stehen (zum Beispiel »1 mal GameStar 10/97«).

WER HAT RECHT?

Als ich neulich in meinen Spieleversand-Katalog geschaut habe, sind mir Spiele wie Need for Speed 3 (»Veröffentlichung im März«) und Police Quest SWAT 2 (ebenfalls März) aufgefallen. Zu letzterem war sogar ein Bericht abgedruckt. Bekommt ihr von manchen Spielen keine Test- oder Previewmuster? Einige werden schon verkauft, und ihr habt noch keinen Bericht gebracht!

Markus Seiler

GameStar Du kannst uns vertrauen: Kein einziges wichtiges Spiel landet im Laden, ohne daß wir vorher darüber berichtet haben – das galt selbst für Quake 2. Die Veröffentlichungstermine in deinem Katalog für Need for Speed 3 und SWAT 2 sind falsch, beide werden noch geraume Zeit

Die Gewinner von Ausgabe 4/98

Die Gewinner der Verlosung in Ausgabe 04/98, S. 180: Martin Klar, Lamsbheim · Sylvester Peuschel, Hannover · Stefan Schärmeli, CH-Ostermündgen · Armana Schick, Serockhövel · Thomas Bärtsch, Hannover · Timo Knöpfli, CH-Thundorf · René Schleicher, Halle/Saale · Patrick-Carlos Götter, Partenstein · Daniel Kunert, Berlin · Dominik Frank, Aßling · Thorsten Heckmann, Freiburg · David Brandt, Frankfurt · Hans Christian Schmidt, Bielefeld · Claus Feige, Bad Soden Salmünster · Florian Radler, A-Langen/Bregenz · Horst Doebel, Rheine · Pascal Zimprich, Ahorn-Ebigheim · Thomas Lüttich, Berlin · Dominik Udod, Kirchheim · Stefan Brandelik, Herzogenrath · Florian Wölke, Biederitz · Andreas Wultschner, Stuttgart · Benjamin Uncerer, Großbottwar · Michael Mehrwald, Ennepetal · Thomas Gufler, I-Meran · Karsten Löcher, Berlin · Fabian Hornung, Neumarkt · Jörg Gundlach, Helmbrechts · René Kosok, Solingen · Michael Schloßnagel, Amberg · Dominik Kirberg, Neustadt · Nico Grein, Alsfeld · Adam Placzek, Ratingen · Michael Fuhr, Bremen · Lorenz Mäffert, Wölpinghausen · Georg Gehring, Markt Bibart · Benjamin Hauck, Fischbachau · Peter Christian, CH-Reinach · Martin Peller, A-Wien

brauchen. Es kann trotzdem mal vorkommen, daß ein Spiel im Laden steht, zu dem im aktuellen Heft kein Test zu finden ist. Beispiel StarCraft: Unser Testmuster trudelte erst ein, als die Ausgabe 5/98 schon gedruckt war.

FALSCHES CD-INLAY

Dickes Lob, ihr habt aus dem Nichts ein fast perfektes Spielemagazin gezaubert. Aber beim CD-Inlay der letzten Ausgabe traute ich meinen Augen nicht: Die Innen- und Rückseite entsprechen, mit Ausnahme der Bilder, der Ausgabe 2/98. Ich schlage vor, ihr macht den Verantwortlichen die Hölle heiß, und bindet das korrigierte Cover eventuell nächstes Mal mit ein.

Nicolas Schur

GameStar Der Inlay-Fehler ist außerhalb der Redaktion passiert und dann von uns übersehen worden – sorry! Die Verantwortlichen wurden mit kurzzeitigem Liebesentzug bestraft und haben Besserung gelobt. Das richtige Inlay (das die gleichen Pfadangaben enthält wie die CD-Inhalt-Seite in Heft 5/98, S. 141) können wir leider aus Produktionsgrün-

den nicht nachliefern – sonst müßten wir auf das aktuelle verzichten.

TOP ODER FLOP?

Ich habe vor kurzem in einer anderen Zeitschrift geblättert, in der zehn PC-Lenkräder getestet wurden. Das Thrustmaster F1 Racing Wheel bekam dort in den Sparten Qualität und Preis-Leistung ein »Ungenügend«. Von euch gab es für dasselbe Lenkrad die Gesamtnote 1,7. Wie können diese riesigen Unterschiede zustandekommen?

Peter Löbenbrück

GameStar Wir haben diesen Testbericht auch mit großem Interesse gelesen – den dortigen Testsieger halten wir für extrem mangelhaft. Die Bewertungs-Unterschiede kommen wohl von verschiedenen Denkansätzen. Wir testen als Spielezeitschrift Spiele-Hardware unter realen Praxisbedingungen. Die oberste Frage lautet dementsprechend: »Kann man damit gut spielen?« Die andere Zeitschrift scheint hingegen zu versuchen, allgemeine Testprozeduren auf Spiele-Hardware anzuwenden, was nicht immer gutgehen muß.