

Schreiben Sie uns!

Leserbriefe

Unsere Wertungen zu Black & White und Siedler 4 sorgten für massenhaft Diskussionsstoff unter den Lesern.



Black & White steht noch nicht mal im Laden, beherrscht aber schon die Diskussionen der Spieler in Leserbriefen und Internet-Foren.

Black & White

Als ich zum Kiosk ging, fielen mir fast die Augen aus: Wie könnt ihr einem Spiel wie Black & White nur lausige 84 % geben?

Andreas Heberlein

Lionheads angebliches Super-Mega-Hyper-Spiel unterliegt mit nur 84 % Siedler 4. Aber warum? Die Vorabberichte waren doch so positiv, es muss euch doch rechtzeitig aufgefallen sein, dass das Spiel noch grobe Ungereimtheiten besitzt. *Peter Dörr*

In den Internet-Foren geht es heiß her wegen eurer Bewertung zu Black & White. Da wird kübelweise Mist über euch ausgeschüttet. Für mich ist der Test aber ein eindrucksvoller Beweis eurer Unabhängigkeit. Ihr testet wirklich die Version, die euch zur Verfügung gestellt wird und nehmt kein Blatt vor den Mund, wenn sie nicht gut ist.

Kevin Härtling

Meiner Meinung nach ist die Wertung zu Black & White schamlos untertrieben. Ich finde das richtig anmaßend von euch, zumal es noch nie eine schlechtere Wertung als 92 % für das Spiel gegeben hat.

Jörg Happert

GameStar Black & White haben wir so intensiv getestet wie kaum ein anderes Spiel: mit sechs Redakteuren rund um die Uhr. Doch der Test-Version konnten wir beim

besten Willen nicht mehr als die besagten 84 % geben. Was nutzt die schönste Grafik und die tollste Innovation, wenn die Spielmechanik an vielen Stellen hakt? Was die Vorberichterstattung angeht: In Previews geht es immer um das Potenzial eines Spiels – und davon hat Black & White nun wirklich genug. Dass beim Langzeittest Unstimmigkeiten und Schwächen auftauchen würden, konnten wir nicht ahnen.

Siedler 4

Bei Eurem Test zu Siedler 4 ist mir aufgefallen, dass ihr kein Wort zu den übermäßigen Bugs verliert. Kann es sein, dass ihr euch von Blue Byte habt einschüchtern lassen? Ich habe mir das Spiel gekauft, und in der Verkaufsversion war es so, dass ich nicht mal einen Spielstand anständig laden und speichern konnte. *Thomas Reimann*

Ich habe mir letzten Montag Siedler 4 zugelegt und muss sagen, dass ich mit Ihrer Wertung sehr zufrieden bin. *Malte Cron*

Wenn ihr dem Multiplayer-Modus von Siedler 4 ein »Gut« gebt, bedeutet das, dass ihr ihn getestet habt, und das muss eine Lüge sein! Das Spiel stürzt immer nach 30 bis 40 Minuten ohne Grund ab. *Andreas Spitzer*

GameStar Getestet haben wir kein Vorabmuster, sondern die Verkaufsversion, allerdings mit den jeweils neuesten Patches. Dass das Spiel ungepatcht oft abgestürzt ist, stimmt natürlich. Nach dem Update auf die Version 795 war damit aber Schluss – auch im Multiplayer-Modus. Und da der Patch auf der CD der Ausgabe 4/01 vorlag, konnten wir davon ausgehen, dass ihn jeder hat, der den Test liest. Zu den Mehrspieler-Problemen: Sowohl im LAN als auch im Internet konnten wir unsere zahlreichen Partien zu Ende führen, ohne von Abstürzen geplagt zu werden.

Neuer Wertungskasten

Ich finde es sehr gut, dass ihr bei den Tests in den Wertungskästen noch Alternativen zu anderen Spielen zeigt. *Erik Pogodda*

Leserbrief von Georg Backer, Lionhead

Ich arbeite bei Lionhead Studios als Internet-, Netzwerk- und Spezialprogrammierer und möchte gerne einige Dinge aufklären: Der GameStar hat eine von Lionhead und EA freigegebene Version zum Testen bekommen. Ebendiese hat GameStar auch getestet, daran ist nix auszusetzen, und es entspricht der Wahrheit. Leider (!!!!) war die Version in Sachen Game-Balancing mehr ein peinlicher Fehltritt, was auf einen Fehler von uns (Lionhead) zurückläuft.

Warum wir nicht mit der Freigabe als Testversion gewartet haben, bis das komplette Balancing fast durchgezogen war, liegt daran, dass sowohl Peter Molyneux als auch das Team es kaum aushalten konnten, der Welt endlich unser Baby zu zeigen. Dass Betas getestet werden, ist üblich. Schließlich will sowohl ein Spielemagazin die Leute up-to-date halten, als auch ein Entwickler dafür sorgen, dass der Computerspieler sich ein Bild vom Spiel machen kann. Die meisten zum Test freigegebenen Versionen von Computerspielen sind auch okay, doch wie es so schön in der großen lieben Welt ist, gibt es auch hier ein paar schwarze Kühe. Jo, diese besagte Testversion von Black & White gehört wohl zu den schwarzen Kühen. Die Schuld hierfür trägt weder GameStar noch Electronic Arts, noch die Maul- und Klauen-Seuche, sondern die liegt bei Lionhead, also bei uns.

Jetzt mag man sich fragen, warum wir auf sowas nicht aufpassen. Das ist einfach erklärt: Alle hier bei Lionhead kennen das Spiel seit längerem. Wir wissen, welche Features drinnen sind, wie es funktioniert, wir wissen, wie es in der B&W-Welt aussieht. Daher fällt es uns logischerweise nicht so einfach auf, wenn bei einer Version etwas danebengeht.

Grüße an alle Computerspieler da draußen,

Georg Backer, Lionhead Studios

Diesen Brief veröffentlichte Georg als Posting im Forum auf GameStar.de. Wir können ihn an dieser Stelle nur in Auszügen wiedergeben. GameStar stimmt nicht mit Georg überein: Längst nicht alle Mängel sind auf Balancing-Probleme zurückzuführen. Mehr dazu finden Sie im Test auf Seite 92.

Euer neuer Wertungskasten ist euch gut gelungen, es gibt nur einen kleinen Mangel: die winzige Schrift. *Markus Wündisch*

Der neue Wertungskasten ist super! Da habt ihr und euer Layout wirklich eine sehr gute Wahl getroffen. *Andreas Eisenach*

Der Wertungskasten ist zwar gut und übersichtlich, aber was fällt euch ein, die ATI Rage 128 rauszuwerfen und dafür Radeon, Voodoo 5 und Geforce 2 reinzutun. Kaum jemand hat solche Hochpreis-Karten!

Michael Markschläger

GameStar Die Rage 128 ist weniger weit verbreitet als die etwa gleich schnelle TNT-1. Daher haben wir uns entschlossen, die ATI-Karte zur Platzersparnis wegzulassen. Schauen Sie also einfach im Wertungskasten nach der TNT 1 – schon wissen Sie, wie das Spiel auf Ihrer Rage 128 läuft. Die Highend-Karten der Geforce- und Radeon-

Klasse werden hingegen immer wichtiger; sie nicht abzudrucken würde bedeuten, dass wir in wenigen Monaten den Kasten nochmals anpassen müssten.

Poster

Ich fand das Poster im letzten Heft super! Ihr könntet öfter mal Poster ins Heft legen. Darüber würde ich mich als Abonnent sehr doll freuen. *Martijn Oosterbaan*

Das Wendeposter war meiner Meinung nach voll daneben. Sicher ist das für PC-Grafik ganz gut und detailliert, aber nicht so toll, dass man sich diese Figuren ins Zimmer hängen würde. Verglichen mit Filmplakaten war das Poster Schrott. *Andreas Eisenach*

Andreas Eisenach

Riesenlob! Das Poster war voll groovy. Ich konnte mich nicht mal entscheiden, welche Seite ich aufhänge. Macht weiter so! *Philipp Scholze-Starke*

Philipp Scholze-Starke

GameStar Wir freuen uns, dass das Black & White-Poster so vielen Leuten gefallen hat. Allerdings war das eine Sonderaktion – da wir lieber in zusätzliche Seiten investieren, werden Poster und andere Goodies auch in Zukunft kein regelmäßiger Bestandteil von GameStar sein.

Wir wollen DVDs!

Ich kann die Forderungen in Gunnars Kolumne (Heft 4/01) nach mehr DVDs nur unterstreichen. Aber auch wir GameStar-Leser möchten mehr Demos, mehr und qualitativ bessere Videos haben. Ihr wollt euch doch wegen ein paar Pfennig Mehrkosten dem neuen Medium nicht verweigern, oder? *Timo Zimmermann*

Timo Zimmermann

Warum nutzt ihr das Medium DVD nicht? Einen Aufpreis – und wenn es eine Mark

wäre – würde ich gern für eine DVD-Version von GameStar bezahlen. *Adam Dawidko*

GameStar Wir denken intensiv über das Thema nach, werden aber erst eine DVD-Variante bringen, wenn wir Ihnen etwas wirklich Überzeugendes bieten können. Nur für eine paar mittelmäßige Demos zusätzlich lohnt sich der Aufwand nicht.

Berufe in der Spiele-Branche

Da ich es sehr gut finde, dass ihr seit neuestem Berichte über Berufe in der Branche schreibt, möchte ich meinen Beitrag leisten. Ich habe die besten OpenGL- und DirectX-Seiten aufgelistet, in denen Tutorials für Einsteiger vorhanden sind. Englischkenntnisse und ein VisualC++-Compiler sind jedoch Voraussetzung.

- <http://nehe.gamedev.net>
- www.flipcode.com
- www.glvLOCITY.com
- www.gamasutra.com
- <http://nate.scuzzy.net>
- www.opengl.org

Ich wünsche allen angehenden Programmierern viel Spaß. *Jens Jung*

Jens Jung

In Eurem letzten Heft habt ihr ja recht ausführlich berichtet, was ein Spieletester in einer Software-Firma so alles macht. Das ist ja fast dasselbe, was ihr auch tut: testen und feststellen, was gut und schlecht ist. Nur: So ein Spieletester müsste doch dann erkennen, wenn Quests oder Steuerung nicht optimal sind. Warum wird das dann nicht gleich verbessert? *Florian Fuchs*

Florian Fuchs

GameStar Gute Frage. Unter anderem liegt das daran, dass bei langen Entwicklungsphasen die Tester in den Firmen manchmal »betriebsblind« werden. Steuerungsmängel und schlecht designte Stellen fallen einem halt nicht mehr auf, wenn

F1 Championship Racing

Genre: Rennspiel	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Ubi Soft	Publisher: Ubi Soft, (0211) 338 00 50	Preis: ca. 90 Mark
MULTIPLAYER		
<input type="checkbox"/> Internet (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> Netzwerk (22 Spieler)	<input type="checkbox"/> Modem (2 Spieler)
<input type="checkbox"/> an 1 PC (2 Spieler)	<input type="checkbox"/> Ein Spieler pro Original	
Multiplayer-Modi: Einzelrennen, Grand Prix (beides auch per Spitzscreen)		
HARDWARE-KONFIGURATION		
<input type="checkbox"/> Voodoo 2	<input type="checkbox"/> TNT	<input type="checkbox"/> 6400
<input type="checkbox"/> Voodoo 3	<input type="checkbox"/> TNT 2	<input type="checkbox"/> Geforce
<input type="checkbox"/> Voodoo 5	<input type="checkbox"/> Radeon	<input type="checkbox"/> Geforce 2
MINIMUM		
CPU mit 300 MHz	CPU mit 550 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
50 MByte Installationsgröße	320 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Joystick	3D-Karte (32 MByte), Lenrdr
ALTERNATIVEN		
Grand Prix 3 (88%, GS 9/00)	Grand Prix Legends (84%, GS 11/98)	
Schlechtere Grafik, nur ein Fahmodell und viele Detailmängel, aber auch keine KI-Probleme.	Höllisch schwere, ultrarealistische Simulation mit historischen F1-Wagen von 1967.	
WERTUNG		
Grafik: <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Sound: <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Befriedigend
Bedienung: <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Spieliefe: <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Multiplayer: <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut



Exzellente F1-Simulation, die unter KI-Mängeln leidet.

Kommt gut an: Unser neugestalteter Wertungskasten.



Die PC-WELT 5/2001 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!
 Aktuell: News & Trends • Vollversion Racing Simulation 1 • Viren, Updates & Treiber • Die Top 10: Free- und Shareware Titel: Windows unautorisiert • Ungültig? Microsoft-Lizenzen • Recovery-CD für Windows • Intel & AMD: Die neuen CPUs
 Hardware: Video am PC • Auf Heft-CD: System- Utilities
 Software/Online: Nie mehr installieren: Software gratis nutzen ohne Installation • Linux Mandrake 8 im Test

Die PC-WELT im Juni mit CD – ab 07.05. am Kiosk
 Hardware: Fehlermeldungen ade • Tools für Spezialisten • HTML-Export leichtgemacht • Volle Kontrolle über den PC



Bekam auf Anraten von Redakteuren noch eine **Maussteuerung**: Gothic.

man das Spiel dank viel Übung schon perfekt beherrscht. Was uns angeht: Zuweilen werden Spiele noch geändert, wenn die Redakteure der Spielmagazine auf Mängel hinweisen. Phenomedia hat ihrem Rollenspiel Gothic beispielsweise in letzter Sekunde noch eine zuerst nicht geplante Maussteuerung spendiert.

Star Trek

Ich als Star-Trek-Fan muss euch meine Enttäuschung ausdrücken. In der Ausgabe 4/01 ist euch beim Preview von Bridge Commander ein kleines Missgeschick unterlaufen: Unter einem Screenshot steht »Enterprise D«, obwohl auf dem Bild eindeutig eine Enterprise E zu erkennen ist. Zur Strafe degra-

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 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.

diere ich den verantwortlichen Redakteur zum Fähnrich. Wegtreten! *Martin Kusch*

Künstliche Intelligenz

Warum übernimmt man das System mit der lernfähigen KI von Black & White nicht in Formel-1-Spiele? Wäre doch eine prima Sache, wenn man Michael Schumacher nach einem unnötigen Auffahrunfall mit einer virtuellen Hand ohrfeigen könnte: »Du sollst deinen Spielkameraden nicht immer ins Auto fahren!« Patsch! »Du sollst nicht auf der Ideallinie parken!« Patsch!

Andreas Rimkus

Doom 3

Wie groß ist die Chance, dass Doom 3 in Deutschland überhaupt auf den Markt kommt? Was nützt ein Spiel mit der besten Engine, wenn es nicht hierzulande erscheint? Mache ich mich eigentlich strafbar, wenn ich ein »verbotenes« Spiel aus dem Ausland beziehe?

Uwe Müller

GameStar Die Chance, dass Doom 3 hierzulande indiziert wird, ist tatsächlich sehr hoch. Indizierung bedeutet aber hauptsächlich ein Werbeverbot in Deutschland; auch Index-Spiele können Sie gegen einen Altersnachweis weiterhin erwerben. Ebensovienig ist der Import strafbar.

DVD-Hüllen

Die Jungs von Codemasters haben sich die Diskussion ja offenbar sehr zu Herzen genommen: Bei Severance liegt in der Eurobox gleich noch eine DVD-Hülle mit drin. Allerdings nur mit Mini-Anleitung im DVD-Format.

Dominik Schlereth

GameStar Ob das ein Versuch ist, die Kundschaft schleichend an das DVD-Packungsformat zu gewöhnen? Jedenfalls ein interessanter Ansatz...

Kolumne: Werbung in Spielen

Ich kann Micks Kolumne aus dem letzten Heft nur teilweise Recht geben. Wenn durch Werbung in Spielen die Programme 30 Mark billiger würden, wäre ich bereit, die Reklame in Kauf zu nehmen. Ich fände es nicht schlimm, bei Baldur's Gate 2 nach jedem Kapitel einen Werbeblock zu haben, wenn dafür das Spiel nur 60 Mark kosten würde.

Felix Berkahn

GameStar Es ist sehr unwahrscheinlich, dass die Publisher mit Werbung soviel einnehmen könnten, dass eine Preissenkung – egal welcher Höhe – gerechtfertigt wäre. Schön wäre es auch nicht: Ein gutes Spiel ist ein intensives Erlebnis wie ein Kinofilm und sollte nicht unterbrochen werden.

Die Gewinner 3/2001

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 3/2001, S. 178:

- Markus Allmüller, Gladbeck • Heinz Aurich, Frankfurt • Patrick Beck, Bad Dürkheim • Thorsten Bender, Dortmund • Andreas Berger, Chemnitz • André Bischoff, Silberhausen • Stephan Brysch, München • Jacob Claussen, Berlin • Detlef Dawiedofski, Hürth • Josef Dittmer, Kirchheim • Daniel Drechsler, Duisburg • Maximilian Dreyer, Mettmann • Bernhard Eckert, Weilheim • Sara Elholm, Kirchheim/Teck • Andreas Erler, Moosburg • Manfred Erler, Rodgau • Eugen Felger, Grünstadt • Andreas Fischer, München • Holger Fischer, Bremerhaven • Sven Forell, Dülmen • Thomas Frahm, Raunheim • Angelika Gehl, Norderstedt • Stefan Grabmaier, Rott am Inn • Christian Groß, Nürnberg • Renate Meissner, Stuttgart • Jörn Grosse, Freiburg • Markus Gutbrod, Reutlingen • Matthias Häberle, Sigmaringendorf • Andreas Hacker, Cadolzburg • Alexander Handt, Göttingen • Christian Hauch, Peine • Jörg Heidenreich, Unterlüß • Florian Hein, Berlin • Stefan Hein, Kiel • Detlev Hein, Hamburg • Mathias Heise, Hambergen • Bernd Helfrich, Hermersberg • Carolin Heller, Rheinberg • Gerry Hellwig, Hattingen • Peter Helmer, Oberasbach • Tobias Hemicker, Bingen-Dromersheim • Carsten Henschl, Weil • Christian Hinz, Schöppenstedt • Martin Höfelmann, Hessisch Oldendorf • Nico Höft, Bergfelde • Manfred Hummel, Landshut • Thomas Isokeit, Münster • Andreas Janning, Bad Tölz • Stefan Jockl, Malsch • Ulrich Jürgensen, Beelitz • Tjark Kalow, Offenbach am Main • Josef Kiermeier, Ingolstadt • Daniel Klusemann, Essen • Ulrich Kortas, Uetersen • Jürgen Langhans, Mainz • Rouven Leicht, Westerheim • Benjamin Locher, Aachen • Miguel Madrid, Lindenberg • Fritz Mitsch, Waldsee • Jürgen Mohrenz, Bochum • Michael Müller, Pirmasens • Dieter Nehlsen, Flensburg • Simon Nolte, Minden • Rainer Nordmann, Fichtenwalde • Marco Nowka, Oberhausen • Axel Otteleben, Koblenz • Thomas Panzer, Oberreute • Philipp Pietsch, Berg-Gladbach • Carsten Pussack, Jever • Thomas Raulf, Niederhorbach • Günter Rehorst, Nürnberg • Sebastian Rindfleisch, Aichach • Adrian Rössler, Voerde • Norbert Sadowski, Bruchmühlbach-Miesau • Patrick Salisch, Pirmasens • Klaus-D. Schenk, Soltau • Markus Schlecht, Thannhausen • Dirk Schmidt, Remscheid • Maxi Schneider, Weichs • Martin Schnepfer, Remlingen • Udo Schötz, Düsseldorf • Matthias Schramm, Rinteln • Benjamin Schröder, Rostock • Kai Schüler, Hildesheim • Nils Schwarzlopp, Grunewald • Michael Schwerz, Schiffweiler • Jürgen Schwook, Bad Salzdetfurth • Michael Sellner, Göttingen • Christoph Siegieloch, Metzingen • Martin Simon, Neustadt • Andy Soppa, Ratingen • Harald Specht, Berlin • Mario Speckert, Heddesheim • Thomas Spitz, Ostringen • Klaus Stengel, Nürnberg • Gregor Sukiennik, Ansbach • Thomas Träger, Leinefelde • Romeo Umbrich, Kassel • Oliver Völkle, Rheinfelden • Uwe Wahl, Raunheim • Tobias Weber, Radevormwald • Klaus Wegner, Hamburg • Roland Wirth, Darmstadt • Frank Wölk, Neuenkirchen • Thomas Würffel, Roth • Oliver Zierke, Grobenaspe • Richard Zink, Gilching • Roman Zyber, Hamm

Wir gratulieren!