

Avatar, greif zum Stift!

Leserbriefe

Der Hardware-Hunger von Ultima 9 ärgerte nicht nur die Redaktion, sondern auch viele Leser: Ein Großteil der Zuschriften befaßte sich diesen Monat mit dem 3D-Bombastwerk von Lord British.

ULTIMA 9

Meine Güte! Ich habe noch nie eine so riesige und phantastisch designte 3D-Welt gesehen, selbst Outcast stinkt gegen Ultima 9 völlig ab. Nur schade, daß ich für Rollenspiele nichts übrig habe. Warum gibt es nicht auch Ego-Shooter oder Adventures mit einer solch genialen Spielumgebung? *Stefan Lübk*

90 Prozent für ein Spiel, das auf 80 Prozent aller Rechner nicht akzeptabel funktioniert? Nun kann man das ignorieren und das Spiel bewerten, als ob es lief. Dann mag es seine hohe Wertung verdienen. Wenn aber ein anderes Programm (Messiah) keine Bewertung bekommt, weil es zu verbuggt ist, wird die ganze Sache unglaublich. *Andreas Roch*

Ultima 9 stand – als US-Version – bereits im Laden und war voll spielbar. Bei

Messiah handelte es sich dagegen um eine Beta des Herstellers, in der noch ganze Levels fehlten. Deshalb haben wir darauf verzichtet, diese unfertige Fassung zu bewerten.

Ich finde es nicht richtig, daß ihr Hardware-Anforderungen nicht in Testergebnisse einbezieht. Daß Ultima 9 trotz extremer Anforderungen überhaupt eine Wertung von 90 Prozent erhalten kann, ist ein Skandal. Schließlich gebt ihr selber zu, daß es auch die Redaktionsrechner ziemlich in Anspruch nimmt. Es ist eine Spaßbremse, wenn man sich erst einen neuen Rechner kaufen muß, bevor ein Spiel ordentlich läuft. *Ulrich Krieg*

Ich finde es unverschämt von den Entwicklern, ein Spiel mit solch hohen Anforderungen rauszubringen. Wenn Ultima 9 ein Verkaufshit wird, dann haben die normalen PC-User endgültig verlo-

ren. Ich hoffe, daß es von allen Spielern boykottiert wird. Außerdem sollte man die Grafik nicht überbewerten. Klar ist sie das Beste, was man sich heutzutage vorstellen kann, aber es ist doch keine Leistung, ein Spiel mit Glanzeffekten zu

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:
»Es ist doch keine Leistung, ein Spiel mit Glanzeffekten zu schreiben, wenn man es für 1-GHz-Rechner auslegt.«

schreiben, wenn man es für 1-GHz-Rechner auslegt. *Tristan Baumbusch*

Wow, der Bericht und die Videos zu Ultima 9 waren phantastisch. Die Grafik ist einfach unglaublich, leider sind es die Hardwareanforderungen aber auch. Im Moment muß ich Gunnar Lott zustimmen, daß es einfach nicht sein kann, daß ein Spiel selbst auf Spitzenrechnern nicht ohne Probleme läuft. Glücklicherweise soll in Deutschland eine vollkommene gepatchte Version erscheinen.

Stefan Meier

Ich finde, daß man Spielspaß-Wertungen nicht zu sehr an Hardware-Anforderungen koppeln sollte. Deswegen gibt's ein dickes Lob für euren Ultima-9-Test. Überall sah ich vorher 80er Wertungen, aber das hat das Programm nicht verdient. Ein paar Prozentchen muß man für die vielen Bugs natürlich schon abziehen, deswegen geht die Wertung auch vollkommen in Ordnung.

Benjamin Braun

GameStar Wir verfolgen eine ganz klare Linie: Solange ein Programm auf einem handelsüblichen PC-System gut läuft, vergeben wir dafür die Wertung. Wenn wir das anders machen würden, müßten wir für jedes Einzelsystem eine individuelle Einstufung vornehmen. Es ist uns aber wichtig, Sie umfassend zu informieren, also auch über technische Probleme. Deshalb haben wir mehrfach und sehr deutlich – im Testbericht, in Meinungskästen, dem Streitgespräch und im Technik-Check – darauf hingewiesen, daß Ultima 9 extrem hohe Anforderungen an Ihren PC stellt, und daß

Besitzer nicht ganz so flotter Computer mit Schwierigkeiten rechnen müssen.

REPORT: GECKRACKTE SPIELE

Ich finde es eine verdammte Schweinerei, was sich Cracker da erlauben. Monate-, ja sogar jahrelang arbeiten die Entwickler an einem Spiel, und dann kommen da ein paar dahergelaufene »Piraten« und cracken das Programm innerhalb von ein paar Tagen. Die Entwickler erleiden dadurch finanziellen Schaden. Und für uns Spieler heißt es, daß den Firmen die nötigen Gelder fehlen, um neue Spiele zu machen. *Charlos Lopez*

Euer Report über gecrackte Spiele ist echt super! Ich würde mir zwar nie ein Spiel aus dem Netz ziehen, hole mir aber ab und zu No-CD-Cracks. Warum ich das tue, will ich gerne erläutern. Mit meinem Bruder habe ich mir Unreal Tournament gekauft. Um es zuhause im Netzwerk spielen zu können, braucht aber jeder eine eigene CD – und das bei einem derart auf Multiplayer angelegten Programm! Warum können die das nicht so machen wie bei Half-Life, wo man nur im Solomodus die CD einlegen muß? Allerdings ist Unreal Tournament nicht der einzige derartige Titel, bei Age of Empires 2 ist es genau das gleiche. *Christoph Wolfrum*

Als ich den Artikel über Appz und Gamez im Internet las, war ich erschrocken. Appz und Gamez sind keine Cracks. Cracks sind Tools, wie beispielsweise ein Keygenerator, No-CD oder alle Programme, die die Exe verändern, so daß kein Timelimit mehr herrscht. Jedes Spiel und Programm auf der Welt ist ko-

pierbar. Man braucht nur die richtige Soft- oder Hardware. Und es gibt jede Menge Pages, auf denen man No-CD oder eine Exe ohne CD-Kontrolle laden kann. Auch an die Software kommt man ohne CD. Außerdem ist es eine Frechheit, wenn ihr ein Bild von einer Warez-Seite abbildet. Jeder einigermaßen intelligente Mensch kommt so ohne Probleme an diese Homepage. *Markus Roth*

GameStar In dem Artikel ging es uns nicht darum, die Feinheiten der Cracker-Sprache zu beschreiben, sondern einen Überblick über die Szene zu vermitteln. Was die Auffindbarkeit von Sites betrifft: Auch ohne direkten Hinweis sind derartige Web-Pages mit jeder gebräuchlichen Internet-Suchmaschine zu finden. Die Seite zur »Crackmaster's Group« – darum geht es Markus Roth – existiert in der Form gar nicht mehr; sie wurde vom Netz genommen (was übrigens nichts mit GameStar oder dem Report zu tun hatte).

REPORT: TRÜGERISCHE PACKUNG

Mit Begeisterung habe ich den Artikel »Trügerische Packung« gelesen und festgestellt, daß da endlich mal jemand was gegen die Software-Hersteller und Vertriebsgesellschaften tut. Auch ich bin mit Nice 2 auf die Nase gefallen. Ich hatte mir das Spiel aufgrund der Demoversion gekauft und erst zuhause beim Öffnen der Schachtel festgestellt, daß da was fehlt. Auf einem Zettel stand: »Entgegen der Packungsaufschrift ist Nice 2 NICHT netzwerkfähig wegen dem Kopierschutz. Wir reichen einen Download nach...« Eine Frechheit! *Paul Friedrich*

PLANESCAPE TORMENT

Mit der Wertung von Planescape Torment bin ich gar nicht einverstanden. Als erwachsener Spieler komme ich ganz gut damit zurecht, daß ich viel zu lesen kriege und empfinde das überhaupt nicht als »Informations-Overflow«. Ganz im Gegenteil, genau das ist die Stärke von dem Spiel, daß der Hersteller sehr auf eine gute Story geachtet hat. Anders kann man das doch kaum machen. Die Grafik finde ich zwar auch nicht so toll, aber immerhin sind die Hintergründe liebevoll gemacht und vermitteln einen guten Eindruck von der Welt. Ich finde halt, es muß nicht immer gleich 3D, sondern kann in Spielen ruhig auch noch zweidimensional sein. *Walter Stemmer*

GameStar Planescape Torment ist ein klasse Spiel, baut aber durch die Unmassen von Text einige überflüssige Hürden auf. Ein Video sagt manchmal mehr als tausend Worte, und daran fehlt's halt. Wenn die vermeidbaren Hürden für Einsteiger und Fortgeschrittene derart hoch sind – gerade im Vergleich zu keineswegs schlechteren, aber zugänglicheren Titeln wie Baldur's Gate – drückt sich das auch in unserer Wertung aus.

IMPORTVERBOT

Eidos und Activision scheinen bei der Idee, Importe ihrer Spiele zu verbieten, zu übersehen, daß diese die letzte Zuflucht für all diejenigen sind, die zum einen nicht die übertrieben entschärften oder vor Fehlern strotzende deutsche Version eines Spiels kaufen wollen, zum anderen aber auch kein raubkopiertes Programm möchten. Ich würde mich nicht wundern, wenn besagte Spieler ab jetzt doch zu illegalen Methoden greifen würden, um an ein Spiel in der Originalversion zu gelangen. *Wim Schürman*

GameStar Zumindest dürfte es für einige Herrschaften eine höchst willkommene »Entschuldigung« sein, den Rohling in den Brenner zu schieben. Dank Internet (oder, wo möglich, durch Direktbezug vom Hersteller, wie Activision und andere es planen) ist es für echte Fans kein Aufwand mehr, an die US-Originale zu gelangen, wenn auch die Kosten dafür arg hoch liegen kön-

nen. Mal abwarten, ob die Hersteller ihre Pläne bei den Spielältern durchsetzen können; der erste Streitfall wird wohl Daikatana sein, dessen Direktimport Eidos verhindern möchte.

ONLINE-SPIELE

Ich finde es ja toll, daß immer mehr Online-Spiele wie Quake 3 oder Asheron's Call auf den Markt kommen, die machen echt Spaß. Aber genau das ist auch ein großes Problem. Wer denkt denn mal an



Asheron's Call: »Wer denkt an die Sucht?«

das Suchtpotential, das dadurch entsteht? Ich habe das schon am eigenen Leib im BattleNet erlebt. Man muß sich regelrecht zwingen, heute mal nicht StarCraft zu spielen. Daher finde ich, daß ihr als renommiertes Spielemagazin beim Test solcher Spiele auf jeden Fall darauf hinweisen solltet. *Martin Selle-Bernau*

GameStar Beim Test solcher Spiele taucht zwar gelegentlich das Wort Suchtpotential auf, allerdings eher, um eine bestimmte Form des langfristigen Spielspaßes zu beschreiben. Hier gilt, wie auch bei jedem Offline-Titel: Wer stark genug ist, Welten zu retten und grimmige Oberschurken abzumurksen, hat hoffentlich auch die nötige Willenskraft, seinen Rechner auszuschalten.

DVD

Ich hätte gerne mal gewußt, warum die Softwarefirmen die Möglichkeit DVD immer noch nicht nutzen. Sogar auf die DVD-Version von Baldur's Gate mußte man wie ein Blöder warten. Ich fühle mich beim Spielen immer eher wie Disk-Jockey denn wie ein Spieler. Mal abgesehen davon, daß mit DVD erst mal eine Zeitlang Ruhe wäre mit der Raubkopiererei. *Stan Mieruch*

GameStar Stimmt, so richtig viel tut sich in Sachen DVD immer noch nicht.

Dank des Trends zur speicherplatzschonenden 3D-Grafik kommen die meisten Titel sowieso mit ein bis zwei Silberlingen aus. Spätestens zum Ende dieses Jahres wird das neue Speichermedium aber wichtig, etwa durch das Chris-Roberts-Spiel Freelancer.

CHEATS

Warum bauen Spielehersteller eigentlich Cheats in ihre Programme ein? Der God-Modus und ähnliches verderben doch nur den Spielspaß. Wäre es nicht besser, da beispielsweise variable Schwierigkeitsgrade zu verwenden? *Stefan Koppe*

GameStar Ursprünglich sollten die Cheats nur beim Hersteller intern die Arbeit erleichtern; etwa, damit die Qualitätssicherung per God-Modus einen neuen Level prüfen konnte, ohne alle fünf Sekunden ins Gras zu beißen. Irgendwann bekamen findige Hobby-Spieler heraus, wie sich die Codes dem Programm entreißen ließen, mittlerweile werden sie von den Herstellern selbst veröffentlicht. Unter anderem, um die Zahl der frustrierten Kunden am Support-Telefon niedrig zu halten.

DIE GEWINNER 1/2000

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 1/2000, S. 250: Dorothee Arndt, Meinershagen • Simon Becker, Biebertal • Henning Bielefeld, Weyhe/ Dreye • Philipp Borst, Oberwil • Stephan Brandl, Kalkar • Tim Brennförder, Hüllhorst • Sven Fischer, Oldenburg • Florian Forster, Will • Marat Gaus, Hungen • Stefan Geißenhoner, Hamburg • Peter Grotzke, Gehrden • Thorsten Haes, München • Bernhard Heckner, Hohenthau • Alexander Hermann, Neubrandenburg • Sören Hoven, Arnsberg • Ralf Juse, Köln • Adrian Leuthold, Mamishaus • Paul Löwen, Neuwied • Peter Lübke, Brielow • Pascal Keel, Luterbach • Oliver Keil, Berlin • Christian Keine, Leipzig • Kerstin Koch, Langehergen • Michael Köhler, St. Augustin • Maori Kunigo, Gladbeck • Thomas Otto, Düren • Conrad Malerz, Jeßnitz • Henning Metfies, Hulseder • Peter Meyer, Rappersdorf • Felix Milbrecht, Markkleeberg • Boris Nguessi, Kassel • Karoly Nyemosek, Szekesfehervar • Michael Pohl, Bochset • Reinhard Pirthaver, Oberwöhr • Tobias Pütz, Hildesheim • Markus Reutler, Saarbrücken/Klarenthal • Claudia Rietsch, Hof • Thiamo Ripper, Michelstadt • Philipp Rollwage, Quakenbrück • Markus Roth, Kelsterbach • Markus Schneck, Bergheim-Ahe • Ludwig Schubert, München • Benjamin Schunke, Karlsruhe • Heiko Stäbler, Ebersbach • Jochen Vater, Landstuhl • Timm Vollmer, Fuldatal • Bernd Wetekam, Hannover • Michael Willer, Essenbach • Rico Zadrozynski, Deuten