

Schwarz auf Weiß

Leserbriefe

Der Strom an Zuschriften zum Thema Black & White will nicht abreißen. Aber auch Raubkopien und Operation Flashpoint werden heiß diskutiert.



Spaltet Spieler in zwei Lager: Black & White.

Black & White

Black & White ist ein klassischer Fall von »Technik sucht Spielkonzept«. Alles deutet darauf hin, dass hier verzweifelt versucht wurde, ein Spiel zu programmieren, für das eine ausgezeichnete Technik vorlag, aber kein fundiertes Konzept. Eure Wertung von 85 Prozent ist völlig in Ordnung. *Stefan Kreutzer*

Ich habe im letzten Heft euren Aprilscherz gefunden: den so genannten Nachtest von Black & White, dem genialsten Spiel der letzten Jahre. Es kann natürlich auch ein peinlicher Druckfehler gewesen sein, dass ihr anstatt der 10 Prozent Aufwertung, die dem Spiel eindeutig zustehen, nur 1 Prozent getippt habt. *Roman de Bruycker*

Von Black & White hätte ich mehr erwartet. Die Grafik ist spitze (bis auf die Bewohner), aber die Hauptstory ist ein Flop. Ich hätte die Spannung lieber im Spiel gehabt statt beim Warten vorher. *Daniel Perstak*

Wie kann das beste Spiel aller Zeiten nur 85 Prozent bekommen... habe ich gedacht. Aber ihr hattet Recht! Alle von euch beanstandeten Fehler sind vorhanden und wesentlich. *Johannes Leitner*

Ich bin überhaupt nicht einverstanden mit eurer Wertung von Black & White. Ich glaube, ihr habt mit Absicht so gewertet, um euch auf ganz billige populistische Art und Weise von

der Konkurrenz abzuheben. Ich kündige auf alle Fälle mein Abo bei euch. *Danijel Stenzel*

Ich bin, erstmals ohne auf eure Testwertung zu vertrauen, zum Händler spaziert und habe mir Black & White gekauft. Aber nun ist mir klar, eure Wertung war absolut gerechtfertigt: Das Spiel ist voll mit Fehlern, die Subquests sind langweilig oder stressig. Insgesamt schon ein gutes Spiel, aber niemals ein 90er! *Sascha Schlotter*

Da habt ihr den Salat! Jetzt habt ihr Peter Molyneux so oft bei der Arbeit gestört, dass die da schon fatale Bugs eingebaut haben: Zwei der Dorfbewohner heißen Jörg Langer und Peter Steinlechner. Schönes Ding! *Urs Bühler*

Netiquette

Seit geraumer Zeit spiele ich schon StarCraft im Battlenet. Doch je länger ich dort unterwegs bin, desto schlimmer werden meine Erfahrungen. Oft werde ich mit unflätigen Ausdrücken beschimpft, wenn ich eine Partie gewinne. Ich habe auch schon mal mit Franzosen Counterstrike gezockt, und die haben prompt rechte Sprüche gemacht, als sie gemerkt haben, dass ich Deutscher bin. Da hört für mich der Spaß auf – oder passiert das nur mir?

Nicolai Freade

GameStar Das geschieht unserer Erfahrung nach zwar nicht sehr oft, aber immer noch deutlich zu häufig. Viele missbrauchen leider die Anonymität, die das Internet gibt, um über die Stränge zu schlagen. Deshalb ein Aufruf: Treten Sie solchen Leuten entschlossen entgegen – weisen Sie die Spielverderber höflich, aber deutlich darauf hin, dass eine derartige Sprache fehl am Platz ist.

Nvidias Preispolitik

Muss Nvidia den derzeit fehlenden Konkurrenzdruck so ausnutzen – für mich als Hobbyspieler sind die Grafikkarten-Preise der reinste Horror. Für eine Voodoo 2 zahlte man damals knapp 600 Mark, und die war ihrer Zeit auch um einiges voraus. Das ist eine unaufhaltsame Schraube, die sich durch unsere Geldbeutel bohrt. *Udo Beckert*

GameStar Im Preisbereich bis 400 Mark liegen mit den MX-Boards, den Radeons und den Kryo-2-Karten gute Alternativen vor. Lesen Sie dazu auch den Grafikkarten-Schwerpunkt im Hardware-Teil.

Operation Flashpoint

Wie konntet ihr die Flashpoint-Demo nur auf eure CD bringen? Ihr habt mich süchtig nach dem Spiel gemacht. *Benjamin Ulrich*

Ich wollte euch nur mal danken, dass ihr die Demo von Operation Flashpoint dem letzten Heft beigelegt habt. Das Spiel ist echt geil – ich kaufe es mir auf jeden Fall. Wie wär's, wenn jeder von euch beim Multiplayer-Test mitmacht: Herr Schnelle fliegt einen Heli, Herr Steinlechner wird normaler GI und so weiter. Ich würde doch gern mal sehen, wer die beste Befähigung zum Multi-Soldaten hat. *Alexander Vornholt*

So erreichen Sie uns:

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

Bitte beachten Sie, dass Briefe und Emails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

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.

GameStar Im Multiplayer-Video in dieser Ausgabe gibt es schon mal die Schießkünste von Petra Schmitz und Alexander Beck zu bewundern. Vielleicht reichen wir die restlichen Redakteure ja noch nach...

Raubkopien-Report

Ich möchte zu eurem Raubkopierer-Report anmerken, dass sich auch die Preise für Original-Spiele nach den Gesetzen des Marktes verhalten, denn wo keine Nachfrage, da auch kein Angebot. Aus den meiner Meinung nach überhöhten Spielepreisen schließe ich daher, dass es eine Nachfrage geben muss. Und dass die Spiele-Industrie nicht in dem Maß Verluste hinnimmt, wie sie es gern vorgibt. Denn nicht jedes kopierte Spiel ist ein potenziell verkauftes. *Frank Schulze*

GameStar Wenn es viele Leute gibt, die für ihr Spiel nicht bezahlen, versuchen die Hersteller, aus denen, die zahlen, alles herauszuholen. Ehrliche Käufer übernehmen also teilweise die Zeche. Ein Spiel ist, wie ein Film oder ein Buch, ein Produkt, für dessen Nutzung man Geld zahlt, damit die Leute, die es gemacht haben, weitere interessante Produkte machen können. Und so wünschenswert eine flexiblere Preisgestaltung der Industrie wäre, Raubkopien sind in jedem Fall billiger – egal, ob ein Spiel zehn oder 100 Mark kostet.

Ich bekomme als 16jähriger 60 Mark Taschengeld. Wie soll ich davon Spiele kaufen? Zudem ist das Preis-Leistungsverhältnis meist zu schlecht: Ich habe Deus Ex und No One Lives Forever jeweils in einer Woche durchgespielt. Warum soll ich wegen fünf Tagen Spaß so viel Geld ausgeben, wenn gebrannte CDs nur fünf oder zehn Mark kosten? *Alexander Lauterbach*

GameStar Zwei Stunden Kino kosten im Schnitt zwölf Mark, macht sechs Mark pro

Stunde. Wenn Sie für ein aktuelles PC-Spiel gute 40 Stunden brauchen, hat Sie der Spaß nur rund zwei Mark pro Stunde gekostet – und dann gibt es oft ja noch den Multiplayer-Modus. Eigentlich doch gar kein schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis.

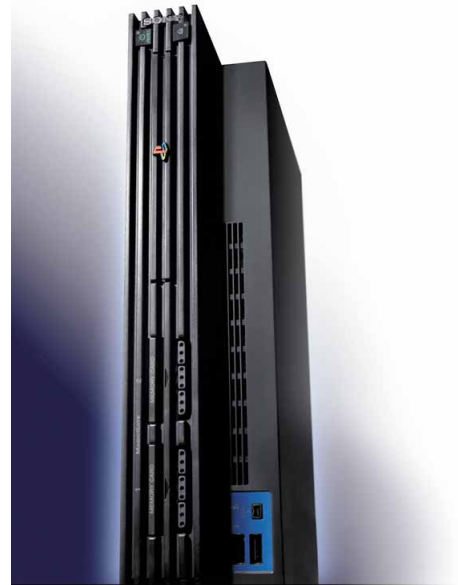
Branchen-Trends

Ist euch eigentlich folgende Entwicklung in der Spiele-Branche aufgefallen? Es werden weniger Spiele produziert, und die Zahl der richtig schlechten oder unspielbar verbuggten Titel nimmt ab. Zudem scheint die Entwicklungszeit stark angestiegen zu sein (Halo, Loose Cannon, B&W). Wenn ich falsch liege, korrigiert mich. *Paul Wolpers*

GameStar Ihr Eindruck stimmt schon: Ein Spiel zu produzieren ist heutzutage ein Millionen-Dollar-Projekt mit mehreren Jahren Entwicklungsdauer. Kein Wunder also, dass solche Investitionen nur noch getätigt werden, wenn ein solides Konzept vorliegt – erstaunlich bloß, dass immer noch totale Rohrkrepierer den Weg in die Regale schaffen. Und was die Bugs angeht: Das Problem ist leider immer noch nicht gelöst, wie Titel wie Siedler 4 und Der Clou 2 bestätigen.

Sind Konsolen besser?

Ihr preist immer den PC als Spielgerät überhaupt an. Fakt ist aber, dass der PC die unglücklichste Figur bei Spielen macht – ich kenne nicht ein einziges Jump-and-run, das sich vernünftig steuern lässt. Und dann sind da noch die unendlich langweiligen Strategiespiele à la C&C. Was finden Leute daran, stundenlang Gebäude aufzubauen und Armeen zu züchten, wenn dann nach einem dreiminütigen Kampf alles vorbei ist? Außerdem sind PC-Spiele weit teurer als Konsolenspiele: immerhin durchschnittlich 3.069 Mark, da man ja bei jedem neuen Programm einen neuen PC da-



Sind Playstation-2-Spiele besser und billiger?

zukaufen muss, damit das Ganze überhaupt ruckelfrei läuft. Also, ich werde mich in Zukunft ausschließlich meiner PS 2 und Dreamcast widmen, die kaum schlechtere Grafik bieten. *Alexander Wnuck*

GameStar Wer einen neuen PC kauft, kann derzeit gut zwei Jahre mithalten. Und wenn man am Ende dieser Zeit auch die Auflösung herunterschrauben muss, so ist man doch immer noch besser bedient als mit einer älteren Konsole, deren angejahrte Grafik man nicht mit einer Investition von ein paar hundert Mark aufpeppen kann.

F1 Racing Championship

Die von euch kritisierten KI-Mängel bei F1 Racing Championship sind doch ganz rea-



Die PC-WELT 6/2001 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!

Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren, Updates & Treiber • Die Top 10: Free- und Shareware
Titel: Test und Tipps: Spezial-Tools für professionelle Anwender
Hardware: Ratgeber: PC-Fehlermeldungen • Auf Heft-CD: Monitoring-Software • Im Testcenter: Die PC-WELT-Top-150
Software/Online: Windows-Tricks: Originelle Lösungen für schwierige Probleme • Neue Programme für Sie getestet

Die PC-WELT im Juli mit CD – ab 05.06. am Kiosk

Antiviren-Programme unter der Lupe • Auf CD: Die aktuellen Treiber-Updates für Sie • Spionageabwehr für Ihren PC

listisch. Wie man am letzten Katastrophen-Rennen in Brasilien sah, haben die Entwickler das Fahrverhalten von Bruchpiloten wie Barrichello oder Verstappen im Grunde eigentlich nur wirklichkeitsgetreu simuliert.

Dirk Koschorek

Quicksave

Da spielt man zehn Jahre jedes Spiel ohne Schummeln, ohne Saven, und ihr sagt, dass Spiele ohne Speicherfunktion schlecht sind. Wenn man heutzutage jemandem beim Spielen über die Schulter schaut, sieht das doch so aus: Levelstart. Quicksave. Weiter. Quicksave. Tür öffnen. Quicksave. Habe vergessen, Waffe zu laden. Quickload. Waffe geladen. Quicksave. Durch die Tür, Gegner in Sicht. Quicksave. Bin getroffen. Quickload. Schuss abgefeuert. Quicksave. Quickload. Quicksave. Kein Bock mehr. Quicksave. Spiel verschwindet im Schrank.

Mark Rauschenberg

GameStar Der Quicksave kann tatsächlich Spannung und Aufbau eines Spiels zerstören, wenn man so spielt, wie Sie beschrieben haben. Aber so ist es ja auch nicht gedacht: Die Save-Funktion soll vermeiden, dass man ständig Szenen noch mal spielen muss, was ja auch nicht unbegrenzt Spaß macht.

Preview-Ersteindruck

Ihr macht den Ersteindruck bei Previews manchmal viel zu gut. Ihr habt noch nie die Bewertungen »Grottenschlecht« oder »Totaler Schrott« verteilt. Das Schlechteste ist »Passabel«. Warum?

Tobias Mayer

GameStar Zu Spielen, bei denen abzusehen ist, dass sie nichts taugen, machen wir erst gar keine Preview – dazu ist uns der Platz im Heft dann doch zu schade.

Screenshots

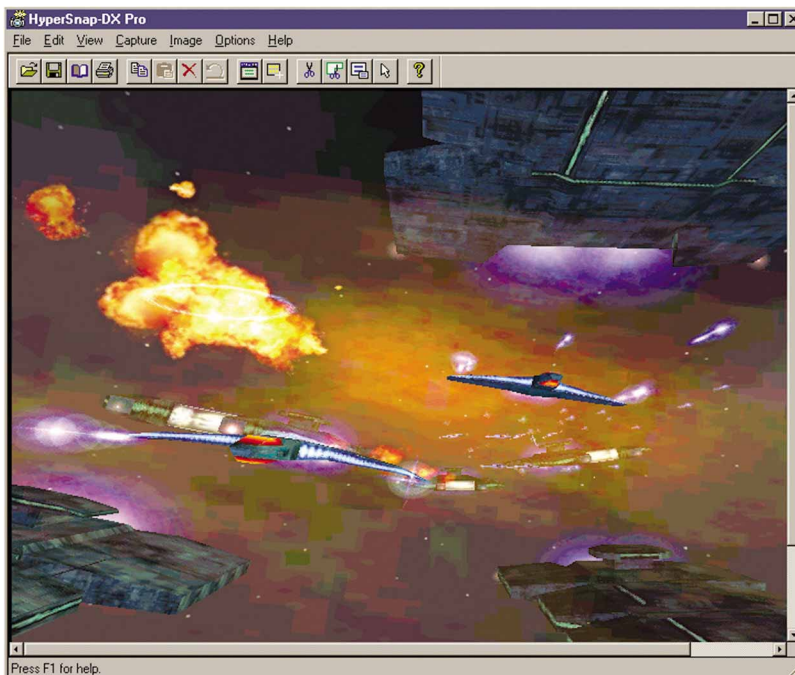
Ich habe eine Frage: Wie macht ihr die Screenshots für das Heft? Benutzt ihr ein Capture-Programm und wenn ja, welches? Gibt es eine Möglichkeit, meine Playstation 2 so an den PC anzuschließen, dass ich von den Spielen Bilder machen kann?

Kai-Uwe Theurich

GameStar Wir benutzen die in vielen Spielen eingebauten Screenshot-Funktionen oder Programme wie Hypersnap DX (www.hyperionics.com). Wenn Sie die PS 2 per Grafikkarte mit TV-In an den PC anschließen, können Sie auch von den Konsolenspielen Bilder schießen.

Wertungskasten

Der neue Wertungskasten gefällt mir sehr gut. Ich habe nur einen Kritikpunkt: Wes-



Die Redaktion GameStar arbeitet mit Screenshot-Programmen wie **Hypersnap**.

halb habt ihr die CPU-Bezeichnung so sehr vereinfacht? Wenn ihr einfach als Standard »CPU mit 700 MHz« angebt, könnte damit ja sowohl ein Celeron als auch ein Athlon, Pentium III oder Duron gemeint sein. Die Leistungsunterschiede zwischen diesen Prozessoren sind doch ganz erheblich.

Thomas Kaiser

GameStar Die Angaben sind so gewählt, dass der jeweils langsamste Prozessor der genannten Megahertz-Klasse ausreicht. Wenn also in einem Kasten als Minimum »CPU mit 600 MHz« steht, läuft das Spiel auch auf einem Celeron.

Forum auf GameStar.de

Könntet ihr das Forum von GameStar.de nicht ein bisschen mehr »ins Heft bringen«? Immerhin findet dort – neben den zweiwöchentlichen Chats – die meiste Interaktion zwischen Redaktion und Lesern statt.

Martin Vallaitis

GameStar Im Forum passiert so viel, dass es kaum möglich ist, es auch nur ausschnittsweise innerhalb des begrenzten Heft-Platzes unterzubringen. Als Ausgleich übernehmen wir hin und wieder interessante Postings gekürzt auf die Leserbriefseiten. Wer das Forum noch nicht kennt: www.gamestar.de/forum/anmeldung.htm – schauen Sie doch mal vorbei.

Aldi-PC

Dank euch bin ich Besitzer eines neuen PCs! Mein Vater wollte mir eigentlich keinen kaufen, da habe ich ihm den Aldi-PC-

Artikel von GameStar.de ausgedruckt und gesagt: »Wenn GameStar schreibt, dass der sehr gut ist, dann ist er sehr gut!« Er war überzeugt – wir sind dann gleich zu Aldi gefahren, um ihn zu kaufen!

Tobias Koch

Die Gewinner 4/2001

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 4/2001, S.194:

Thies Albers, Münster • Eric Antons, Kaarst • Alexander Bischoff, Birresdorf • Michael Bleise, Aschheim • Harry Böhme, Bergkamen • Thomas Drobny, Neuss • Thorsten Düllberg, Emmerthal • Roman Dullson, Hamburg • Daniel Ertl, Nussdorf • Pascal Fallenstein, Köln • Peter Fritz, Stuttgart • Christopher Gastreich, Hildesheim • Frank Glaser, Dachau • Gerald Haas, Elsenfeld • Richard Häckel, Hildesheim • Bastian Heller, Ludwigsburg • Stefan Henkler, Paderborn • Jens Hinrichs, Papenburg • Thomas Howe, Heidemühlen • Hanno Jung, Bruchsal • Ulrich Klein, Berlin • Daniel Klusemann, Essen • Stephan Kuhlmann, Mettingen • Martin Lenz, Essen • Bernd Malz, Ansbach • Valentin Marquardt, Aichtal • Norbert Meihost, Grünstadt • Michael Meissner, Stuttgart • Claudia Merchel, Prisanewitz • Christoph Meyer, Bad Oldesloe • Frank Meyer, Niederfischbach • Ralf Morgenstern, Grafenwöhr • Thies K. Müller, Großenaspe • Rafael Pielka, Osterhofen-Altenmarkt • Markus Reitmeier, Ottoburen • Jens Sacher, Buxtehude • Philipp Sauerwein, Kranenburg • Tobias Schaller, Gröbenzell • Michael Schiefer, Magdeburg • Rainer Schmidt, Lörrach • André Schmidtke, Berlin • Martin Schnepfer, Remlingen • Dennis Schühmann, Neumünster • Falko Schulze, Prenzlau • Jörn Seifert, Gnadental • Marko Steinlechner, Leonberg. Wir gratulieren!