

Wer nicht schreibt, bleibt stumm

Leserbriefe

Die überwiegende Mehrzahl Ihrer Zuschriften hat sich für MPEG-Videos ausgesprochen. Hier nochmal unsere Bitte an Besitzer »schwächerer« Rechner: Schreiben Sie uns, wenn bei Ihnen die Videos in MPEG nicht vernünftig laufen. Aus Platzgründen werden wir sonst die AVI-Videos weglassen.

GAMESTAR TV IN AVI

Ich habe einen etwas schwachen Rechner (aktuelle Spiele laufen natürlich schon), und hätte nichts dagegen, wenn die Videos im MPEG-Format sind. Aber man könnte doch zusätzlich die AVI-Version bringen. Dann hätten andere Leser auch was davon. *Christian Mettke*

GameStar Bevor wir einem guten Teil unserer Leser die Videos vorenthalten,

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.

packen wir wieder das AVI-Format dazu. Doch das würde jede Ausgabe bedeuten, auf mehrere Patches, Treiber oder Tools verzichten zu müssen (nicht auf Demos – die haben Vorrang vor den Videos). Da bislang nur ganz wenige Zuschriften weiterhin AVI-Videos verlangt haben, sind in diesem GameStar erstmals alle Videos nur im MPEG-Format.

MPEG RUCKELT

Als GameStar TV zusätzlich auf MPEG geliefert wurde, war mir das eigentlich egal. Aber als dann in der letzten Ausgabe auch noch die AVI-Version weggelassen wurde, war ich empört. Da ich eine langsame Maschine besitze, ruckelt die MPEG-Version unerfreulich.

Marcel Bütikofer

Ich gehöre leider noch zu denen, die einen etwas schwächeren Rechner (Pentium 60) besitzen. Ich kriege euer MPEG-Video nicht ruckelfrei zum Laufen. Deshalb bitte ich euch, die AVI-Videos auf der CD zu behalten. Noch eine Frage: Sind die Minimum-Hardwareangaben von den Herstellern oder testet ihr das selber?

Janne Hyötälä

GameStar Auf einem Pentium 60 müßten die MPEG-Videos eigentlich laufen. Vielleicht helfen folgende Tricks: Bildschirmauflösung auf 640x480 setzen, dann wirken die Videos auch ohne Vollbild größer. Oder die Darstellung von Truecolor (24 Bit) auf Highcolor (16 Bit) ändern. Wenn das nichts bringt, testweise auf 256 Farben gehen – auch das könnte helfen. Falls es an Deinem CD-

Laufwerk liegen sollte, hilft das Kopieren der Videos auf die Festplatte.

Zu den Minimum-Angaben: Die stammen von uns. Die offiziellen Minimalanforderungen der Hersteller sind übrigens in Einzelfällen nicht etwa zu niedrig, sondern zu hoch angesetzt. Beispiel Wing Commander 5: Obwohl im Handbuch von einem Pentium 166 (ohne 3D-Karte) zu lesen ist, läuft das Spiel schon auf 133ern ganz ordentlich.

KNAPPE LÖSUNGEN?

Einspruch: Die Komplettlösungen im GameStar sind völlig in Ordnung! Sie helfen bei Problemen, ohne zuviel zu verraten. Man kann doch nicht allen Ernstes verlangen, daß ihr Lösungen bis ins letzte i-Tüpfelchen anbietet. Das würde erstens den Rahmen des GameStar sprengen, und zweitens den informativen Charakter verfehlen. Mit ein wenig Phantasie und Gehirnakrobatik bleiben Computerspiele genau das, was sie sein sollen: spannend und herausfordernd.

Dieter Moser

Wo sind bloß die echten Spieler geblieben? Rätsel knacken, sich der Herausforderung stellen und nur an den hartnäckigsten Stellen in die Lösung schauen. Auch in unserer Hotline (und die existiert schon eine Computer-Ewigkeit) kommen in letzter Zeit immer mehr Fragen zu winzigen Kleinigkeiten in Spielen. Auch wir benutzen gerne mal Cheats oder Komplettlösungen. Aber das Erfolgserlebnis, wenn ein Spiel ohne Cheat oder Tip geschafft wurde, ist doch unbezahlbar. Oder?

Mitarbeiter der Sega-Hotline

Ich nutze Komplettlösungen nur als Hilfestellung, wenn es gar nicht mehr weitergeht. Im übrigen halte ich es nicht für sinnvoll, jeden Schritt bis ins Detail zu erklären, da so der Spielspaß flöten geht. Ich persönlich halte die von euch erwähnte Vielfalt an Lösungen für wesentlich vorteilhafter als eine zehn Seiten lange Lösung.

Jens Dahmen

GameStar Neben weiteren Zuschriften mit diesem Tenor erreichten uns wieder solche, die dem Leserbrief von Timo Handel (»Lösungen zu ungenau«) beipflichteten. Das einhellige Argument: Wenn man an einer Stelle wirklich fest-

hängt, will man eine möglichst präzise Hilfestellung bekommen. Wir versuchen, bei besonders wichtigen Lösungen beide Lager zufriedenzustellen – siehe zum Beispiel die Komplettlösung von *Mysteries of the Sith* im letzten Heft.

WAS KOSTEN DIE VIDEOS?

Zunächst mal möchte ich ein dickes Lob loswerden. Ich habe mich schon des öfteren dabei ertappt, wie ich Spieletests komplett gelesen haben, die mich von der Thematik her eigentlich gar nicht interessieren. Das muß wohl am Schreibstil liegen! Das monatliche Filmchen ist zugegebenermaßen immer sehr lustig, und ich bin überzeugt, daß es euch viel Spaß macht, diese Teile zu drehen. Allerdings frage ich mich, ob die Produktionskosten für die Videos nicht in ähnlicher Höhe liegen wie die Kosten für die Lizenzierung einer Vollversion...

Thorsten Ludwig

GameStar Dieses Argument wäre berechtigt, wenn unsere Videos von professionellen Schauspielern und einem mittelgroßen Filmteam gefertigt würden. Aber GameStar TV funktioniert so: Eine Handvoll Laiendarsteller (die das Kleingedruckte in ihrem Redakteurs-Arbeitsvertrag nicht gelesen haben) hampelt vor einer Digitalkamera herum, und unser Einmann-Filmstudio Toni Schwaiger macht daraus dann die monatliche GameStar-Folge. Solange das uns (und euch!) Spaß macht, ist alles okay – und kostet vor allem keine Unsummen.

INDIZIERUNGEN

Ich habe in meinem ganzen Leben noch

nie einen 16jährigen mit 'ner Kettensäge 'rumlaufen sehen, der einen auf Doom gemacht hat. Sind wir wirklich so sensibel, daß man uns vor uns selbst beschützen muß? Ich bin 16 Jahre alt und spiele 3D-Shooter relativ gerne. Aber ich bin kein hirnloser Zombie geworden, der nur noch daran denkt, Leute aufzuschlitzen. Ich sehe ein, daß es sensible Leute gibt, die anfangen zu zittern, wenn sie Pixelblut sehen. Aber wer zwingt diese armen Menschen, sich solche Spiele anzutun? Besser als Indizierungen wären ernsthafte Altersfreigaben, die jeder Verkäufer einhalten müßte.

Patrick Sanguinius

Ich finde die Indizierung von Quake 2 absolut sinnlos. Jeder (vor allem Kids), der dieses Spiel haben will, bekommt es auch. Notfalls als Kopie. Ein Blick in die Zeitung genügt – Anzeigen wie »Quake 2, Shadow Warrior, Duke Nukem 3D, 20 bis 40 Mark« sind keine Seltenheit. Außerdem ein Beispiel zu einem indizierten Film: *From Dusk Till Dawn* wurde indiziert. Doch kürzlich lief der Film auf dem Pay-TV-Sender Premiere. Diese Version war sogar um etwa eine Minute länger als die Videofassung. Die Brutalität in diesem Film steht der von Quake 2 in nichts nach.

Peter Fortunato

Quake 2 finde ich keinesfalls zu brutal. Es gab durchaus schon »schlimmere« Spiele. Nehmen wir doch mal das (inzwischen) Uralt-Spiel *Rise of the Triad*. Hier konnte man sich u.a. daran ergötzen, um Gnade flehende Feinde zu erschießen. Ich finde, daß die Spiele sogar eher zivilisierter geworden sind.

Warum setzt die Spiele-Industrie nicht einfach auf einen »Parental Lock« wie bei Duke Nukem 3D? *Matthias Göbel*

GameStar Das Entschärfen von brutalen Spielen oder die Ausstattung mit einer Art »Kindersicherung« scheitert oft am Unwillen der (zumeist amerikanischen) Programmierer. Activision Deutschland hätte vor Weihnachten gerne eine »zumutbare« Version von Quake 2 auf den hiesigen Markt gebracht, doch id Software hatte dazu keine Lust.

ACTION-CHARTS

Ich finde euer Magazin recht übersichtlich und begrüße die Charts, die in jedem Genre auftauchen. Sind Spiele mit gleicher Prozentzahl gleich gut? Ich sehe nie, daß sich zwei denselben Chart-Platz teilen. In den Action-Charts hat ein »Indiziertes Spiel« die ersten fünf Ausgaben eine Wertung von 88% gehabt; seit GameStar 3/98 ist es einen Prozentpunkt schlechter geworden. Wenn Eure Wertungen fest sind, welche Punktzahl ist dann die richtige?

Siegfried Keim

GameStar Bei gleicher Prozentzahl entscheiden wir, welches von zwei Spielen den besseren Platz bekommt. Beispiel *Battlezone*: Obwohl das 3D-Strategiespiel sehr innovativ ist und mit 89% belohnt wurde, haben wir es hinter *Age of Empires* (ebenfalls 89%) gesetzt, weil uns letzteres ein bißchen besser gefällt. Das angesprochene »Indizierte Spiel« wurde in Ausgabe 3/98 durch ein anderes ersetzt, das wir um einen Prozentpunkt schlechter einstufen.