

LESERBRIEFE

TITAN QUEST

Da ich ein Fan von Diablo 2 bin und euer Testbericht von Titan Quest durchweg positiv war, habe ich mir das Spiel sofort am Erscheinungstag gekauft. Entsetzt habe ich feststellen müssen, dass es wegen massivster Bugs völlig unspielbar ist. Viele meiner Freunde haben mit extremen Grafikfehlern und unzähligen Abstürzen zu kämpfen. Auch die Internetforen sind voll von solchen Meldungen. Ich persönlich habe Titan Quest nicht einmal zum Laufen gebracht. GameStar sollte in den Testberichten viel stärker vor solchen völlig unspielbaren Programmen warnen. Euer Kasten »Titanische Käfer« auf Seite 103 lässt in keinsten Weise auf so ein fehlerhaftes Programm schließen. Ich werde das Spiel wieder zum Händler zurückbringen.

Max Boegl

Ich bin von eurem Test zu Titan Quest enttäuscht. Ihr habt das Spiel auf Herz und Nieren geprüft? Das ist ein Schlag ins Gesicht für jeden, der das Spiel gekauft hat. Ihr schreibt, dass das Spiel einige kleine Bugs hat, jedoch sieht die Wahrheit ganz anders aus. Viele können das Spiel wegen des Kopierschutzes nicht einmal starten.

Hunderte User beschwerten sich lautstark im offiziellen Forum. Der neue Patch hat kaum jemandem geholfen. Abstürze sind an der Tagesordnung, alle vorstellbaren Bugs sind vorhanden, von Grafikfehlern über Soundprobleme bis hin zu totalen Abstürzen des Rechners.

Felix Meyer

GameStar Die geschilderten Bugs sind in unserem Test nicht aufgetreten (man konnte ja an unserem Video sehen, dass es problemlos läuft), sonst hätten wir selbstverständlich davor gewarnt. Das Problem: Es gibt Tausende grundverschiedener PC-Konfigurationen – wir können das Spiel aber unmöglich auf allen testen. Somit können wir nie ganz ausschließen, dass auf anderen Rechnern Fehler auftreten.

Michael Graf

Wenn ihr das Spiel ständig mit Diablo 2 vergleicht, dann solltet ihr auch schreiben, was Titan Quest besser macht. Und das ist eine Menge. Bessere Gegner-KI, größeres Inventar (zusätzliche Taschen), stapelbare Tränke, verlernbare Skills sind nur paar der markantesten Unterschiede. Eintönige Gegner? Also mir begegnen in Diablo 2 selbst im fünften Akt die gleichen Gegner,

bei denen nur die Hautfarbe anders ist. Die Grafik bei Diablo 2 ist aus heutiger Sicht nur noch hässlich. Das Szenario von Titan Quest ist unter Action-Rollenspielen angenehm unverbraucht und nicht so abgelutscht wie die 08/15-Fantasy-Welt. Auch online scheint das Spiel auf große Begeisterung zu stoßen.

Robert Rulaff

KOLUMNE MAL UNTER UNS, ELECTRONIC ARTS UND DICE!

So ganz verstehe ich Petras Aufregung leider nicht. Sicher hat sie in der Sache Recht: EA »glänzt« seit Jahren nur durch immer wieder marginal veränderte Aufgüsse der immer gleichen Spiele oder auch durch das zuverlässige Kaputtmachen eingekaufter Spielideen (Earth & Beyond, C&C und jetzt wohl leider auch Warhammer Online: Age of Reckoning). Nur: Irgendwas muss Electronic Arts wohl auch richtig machen, denn wie sonst ist es zu erklären, dass die Spieler auch weiterhin »Battlefield Milchstraße« und »FIFA Worldcup 2046« kaufen werden? Wäre EA mit seiner Masche nicht erfolgreich, hätten sie ihr Geschäftsmodell schon längst geändert. Hand aufs Herz: Wäre ich der Chef von EA und würde auch weiterhin von jedem jährlichen Vollpreis-Patch meiner Spiele Millionen verkaufen, auch ich würde meine Entwicklungsabteilung zugunsten der Marketingtruppe eindampfen. Klappt doch alles super! Und was den Battlefield-Serverbrowser angeht: Wer testet denn solche Spiele und sollte uns Leser darauf hinweisen, dass der Browser bei der neuesten Battlefield-Version schon wieder nicht geht, und das Programm dann auch entsprechend abwerten?

Alexander Schwaßmann

Petra, du hast mehr als Recht! Als ich das erste Mal bei euch von Battlefield 2142 las, hielt ich es für einen Aprilscherz. Dann sah ich den Trailer auf eurer DVD und war schockiert. Kein Scherz! EA macht Ernst! Allein schon der Titel lässt einen denken, »Battlefield, die 2142ste«. Bitte EA und Dice, das muss doch nicht sein. Ihr selbst



Titan Quest: »Wenn ihr das Spiel ständig mit Diablo 2 vergleicht, dann solltet ihr auch schreiben, was Titan Quest besser macht als der Blizzard-Titel. Und das ist eine Menge.«

FEHLER!



Battlefield 2142: »Wäre ich der Chef von EA und würde von jedem Vollpreispach Millionen verkaufen, würde ich auch meine Entwicklungsabteilung zugunsten der Marketinggruppe eindampfen.«

macht damit euren ehemals so einzigartigen Titel zu einem Einheitsbrei. Lasst euch Zeit. Denn mit der werdet ihr auf wirkliche (sinnvolle) Innovationen kommen. Und soviel vorweg: Das Szenario lässt mich kälter als sonst irgendwas.

Cedric Borsche

Ein Schelm, wer Böses dabei denkt! Funktionierte Battlefield 2 doch seit dem letzten Update so toll (was sind schon ein paar Abstürze am Tag?), und der Serverbrowser auch! Da freuen sich doch alle Leute, mit denen ich Battlefield 2 spiele, glatt auf BF 2142. Oder auch nicht. Ehrlich gesagt hat niemand wirklich Lust auf das neue BF, warum auch? BF2 ist ein Jahr nach Veröffentlichung immer noch in der Beta-Phase, und die Auszeichnungen bekommen die Spieler mit jedem neuen Patch stärker hinterher geworfen. Ist ja auch sinnvoll: Wer in BF2 schon alle Awards und Badges hat, sucht was Neues – da kommt ein neues Battlefield doch gerade recht.

Peter Breuer



Sexspiele: »Damit wird propagiert, dass andere Menschen Gebrauchsgegenstände für die eigene Unterhaltung sind.«

Eurer Meinung zum Massenphänomen Battlefield kann ich nur beipflichten. Es ist eine Frechheit, was sich so mancher Publisher in Sachen Support heutzutage leistet. Das aufgeführte Beispiel Battlefield 2 ist dabei nur eines von vielen, zeigt aber am ehesten, wie sehr sich die Publisher heute um Profit kümmern, jedoch nicht mehr um die Community und deren Bedürfnisse. Ich werde manchmal das Gefühl nicht los, dass die Entwickler nach dem Gold-Status komplett zu anderen Projekten übergezogen werden und damit keine Zeit mehr für Patches bleibt. Gerade bei dem von euch erwähnten Publisher Electronic Arts wird das Nichtveröffentlichen von Patches zum Exzess getrieben.

Marco Schmitz

LET'S TALK ABOUT SEX, BABY

»Was ist so schlimm daran, einen nackten Körper zu zeigen?«, fragt die Designerin Brenda Brathwaite. Gegenfrage: Ist es jedem Ehemann gleichgültig beziehungsweise angenehm, wenn Nacktbilder seiner Frau veröffentlicht sind? Ist es jeder Ehefrau gleichgültig beziehungsweise angenehm, wenn ihr Mann sich Nacktbilder von anderen Frauen anschaut? Aber selbst wenn es nicht um die Darstellung echter Menschen, sondern nur um Computergrafik geht: Auch damit wird propagiert, dass andere Menschen Gebrauchsgegenstände für die eigene Unterhaltung sind. Bereits deshalb sind erotische Videospiele grundsätzlich abzulehnen.

*Pater Rolf Hermann Lingen,
Römisch-Katholischer Priester*

Die Fehler sind wieder da, weil die Resonanz auf unsere Kontaktanzeigen in der letzten Ausgabe ausgeblieben ist – nun ja, niemand scheint eine Vorliebe für blutige Hackduelle zu haben. Aber Tippfehler sind ganz groß im Kommen! Vielleicht sollten wir es zukünftig damit versuchen.

REPORT: LET'S TALK ABOUT SEX, BABY!

Wir wissen (noch) nicht, welche seltsame Vorlieben Roland Austinat hat, aber in seinem Report über die Konferenz zu Sex in Spielen, schrieb er: »Nehmen wir den Playstation-2-Actionhit God of War: Held Kratos befriedigt darin in einem Minispiel zwei Gespielinnen gleichzeitig. Die Kamera schwenkt währenddessen auf den Nachttisch, auf dem eine Vase züchtig hin und her schwankt.« Unser Leser Stefan Weiß fragt stellvertretend für alle, welcher Art der Nachttisch ist (Joghurt oder Pudding?) und wieso er eine Vase auf sich rumschwanken lässt? Roland?

TEST: TITAN-QUEST

»Diese originelle Mischung aus Meisterschaft und Talentverbesserung verlangt Taktik.« So schrieb Michael Graf im Test von Titan Quest. Dominik Raab und Oliver Rose freuen sich über den neuen und bisher geheimen Charakter und wollen nun wissen, ob man bei entsprechender Wahl als Praktikantenshaft startet und dann einfach hochlevelt. Wir beantworten diese Frage, wenn die Praktikanten Pia und Patrick auf Stufe 20 sind.

INTERAKTIV: BRIEFMARKEN

Sehr geehrter Tim Wägelöhner, Frau Praktikantin Pia Dettmer (so bestimmt niemals auf Stufe 20) bedauert den kleinen Vertipper unter Ihrer Einsendung enorm, lässt Ihnen aber ausrichten, dass »Wägelöhner« bedeutend hübscher klingt und Sie doch alsbald über eine Namensänderung nachdenken sollten.

(Anm. d. Red.: Noch viel besser wäre ja »Tagelöhner«, finden wir. Damit kann man nämlich noch mehr Schindluder betreiben. Außerdem hätten wir so ein »T« auf Halde.)

ROME: ALEXANDER

Dominik Vilsmaier macht es wie ein großer Feldherr: Erst schmiert er Michael Graf Honig ums Maul, lobt seinen Test in glühenden Farben, wiegt ihn so in Sicherheit – um ihn dann hinterrücks damit zu überfallen, dass Alexander der Große ja nun korrekterweise Makedonier und nicht Mazedonier war.

(Anm. der Red.: Wieso eigentlich nicht gleich Matzedonier? Klingt total putzig, und wir hätten noch ein »T« mehr!)

PREVIEW: SILVERFALL

Da behauptet Christian Schmidt, dass das Action-Rollenspiel keinen Multiplayer-Modus im Stile des Battlenets bekommen wird. Wie gut, dass auch Entwickler und Publisher uns lesen. Christian Streil, Marketing Manager von Flashpoint, korrigiert: Es wird auch bei Silverfall etwas Vergleichbares zum Battlenet geben. Wie genau das aussieht und welche Funktionen es bietet, ist allerdings noch nicht final entschieden.

(Anm. d. Red.: Unser Christian ist zwar ungeheuer süß, Recht hat aber trotzdem der andere.)

PET

WÄCHTER DER NACHT

Als der Testcheck auf eurer DVD beim Spiel Wächter der Nacht angelangt war, war ich schockiert, als Christian Schmidt behauptete, dass der Anspruch auf dem russischen Markt nicht so gehoben sei wie hier in Deutschland. Er beschwichtigte zwar, dass das nicht fies gemeint sei, aber das hilft auch nicht viel. Ich war schon mehrfach in Russland, mein Vater ist regelmäßig dort und ich habe einige Freunde in Moskau und auch in kleinen Dörfern drum herum. Daher weiß ich aus erster Hand, dass die Ansprüche genauso hoch sind wie in Deutschland. Ich kenne allein mindestens 50 Leute dort, die Oblivion, Battlefield 2 oder F.E.A.R. spielen.

Matthias Jattke

GameStar Keine Frage, dass russische Spieler genauso viel Wert auf Qualität legen wie alle anderen. Meine flapsige Bemerkung bezog sich auf den russischen Entwicklermarkt, denn dort wird zum großen Teil belanglose Durchschnittsware produziert, die regelmäßig auf unseren Schreibtischen landet. Uns macht schon stutzig, dass hochkarätige Firmen wie Nival tolle Spiele wie Heroes of Might & Magic 5 oder Blitzkrieg 2 für den internationa-

len Vertrieb herstellen, auf dem eigenen Heimatmarkt aber nur Dutzendware wie Wächter der Nacht entsorgen. Dennoch: Sowas kommt in allen Ländern vor, hier in Deutschland ja auch.

Christian Schmidt

XFX GEFORCE 7950 GX2 570M XXX

In der Ausgabe 08/06 wird auf Seite 138 eine Geforce 7900 GTX mit anderen SLI-Dualchip-Geforce verglichen. Zwei Seiten später wird sie mit einer X1900 XTX verglichen. Das ist ja auf den ersten Blick nichts Ungewöhnliches, aus dem dazugehörigen Text geht außerdem hervor, dass bei beiden Tests die gleichen (wenn nicht sogar dieselben?) Testrechner verwendet wurden. So weit, so gut. Wie kommt es nun, dass die Geforce, wenn sie mit anderen ihrer Art verglichen wird, nur auf 28 Frames bei F.E.A.R. (1600x1200, 4xAA, 8xAF) kommt, bei dem Vergleich mit der Ati-Karte allerdings stolze 44 Frames erreicht? Entweder es handelt sich hierbei um einen Fehler meinerseits und ich hab irgendwas überlesen, oder die Geforce entwickelt gegen ihren Konkurrenten einen speziellen, für mich nicht nachvoll-

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

SPIELE-VIDEOS

Wie zeichnet die Redaktion die Spiele-Videos auf?

Bei besonders hardwarefressenden Programmen greifen wir auf die gute alte Kamera zurück, die wir an die Grafik- und Soundkarte anschließen, und zeichnen so die Videos auf Mini-DV-Bänder auf. Die meisten Programme lassen sich aber wunderbar mit Fraps > [WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: G110 aufnehmen. Dafür benötigen Sie allerdings idealerweise zwei Festplatten. Das Video sollte auf die Platte geschrieben werden, auf der nicht das Spiel läuft. Sonst ruckelt es so stark, dass die Videos nutzlos werden.

FRÜHERE HEFTE

Kann man eigentlich irgendwo noch ältere Ausgaben der GameStar beziehen?

Sie finden ältere Hefte aus den Jahren 2004 bis 2006 sowie die Archiv-CD der Jahre 2001 und 2002 in unserem Archiv-Shop > [WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: G111. Das Gesamtarchiv liegt online im Premium-Bereich von GameStar.de.

ziehbaren Ehrgeiz. Die Tabelle auf Seite 140 zeigt außerdem 1600x1200, während im Text von 1280x960 Bildpunkten die Rede ist. Liegt da etwa der Hund begraben?

Alexander Lippmann

GameStar Im Test der XFX Geforce 7950 GX2 570 XXX haben wir alle Grafikkarten in F.E.A.R. stets mit aktivierten Soft Shadows getestet, was beim Test der Radeon X1900 XTX mit Kantenglättung und anisotropher Filterung nicht der Fall war. Das erklärt den

GameStar

i n t e r a k t i v

In der letzten Ausgabe baten Deep Silver und wir Sie um das Nachstellen des Heldenpärchens Nina Kalenkov und Max Gruber aus dem Adventure Geheimakte Tunguska. Hier sehen Sie die drei stolzen Gewinner, die von Deep Silver am Messesamstag (26.8.2006) auf die Games Convention eingeladen werden.



Die Originale: Nina und Max



Severin Bauer und Freundin



Ulrike Eisenhut und Freund



Lydia Eichhorn und Freund

Erinnerung an die nächste Aufgabe

Bereits in der 08/06 baten wir Sie um Fotos von sich und einer GameStar im gemeinsamen Sommerurlaub. Der Wettbewerb läuft noch bis zum 8. September 2006. Senden Sie uns Ihre Schnappschüsse mit Ihrer vollständigen Postadresse!

Ihre Werke schicken Sie bitte an:
IDG Entertainment Verlag
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de,
Betreff: »Urlaubsgrüße«

Unterschied zwischen 44 und 28 Frames – die Soft Shadows des Monolith-Shooters zehren stark an der Performance. Zudem hat sich ein kleiner Tippfehler in den Text auf Seite 140 eingeschlichen. Wie in der Tabelle müsste dort auch »F.E.A.R. (1600x1200, Soft Shadows)« stehen.

Daniel Visarius

SATIRE

Ich kenne eure Satiren, die immer am Ende der GameStar stehen. Da diese immer so lustig sind, habe ich mir gedacht, ich schreibe mal selber eine, damit ihr mal eine Denkpause einlegen können. Deswegen meine Bitte: Druckt die Satire in der nächsten GameStar ab.

Stefan Hofmann

12 GAMESTAR-SUCHT-ANZEICHEN

1. Deine Lieblingsnachrichten heißen GS-TV.
2. Deine Lieblingsfernsehserien heißen Raum, schiff GameStar und Die Redaktion.
3. Du wunderst dich, dass es auch Zeitschriften ohne DVD gibt.
4. Deine letzten Worte sind: »Oh mein Gott, wir werden alle sterben!«
5. Nach einem Autounfall sagst du: »Das war selbstverständlich ein geplanter Crash!«
6. Am Ende des Tages kommt der Drucker.
7. Du wunderst dich, dass im Fernsehen keine Computerspiel-Testvideos laufen.
8. Du wunderst dich, dass am Himmel keine GameStar-Sterne zu sehen sind.
9. Du bewertest deine Freundin beim Sex mit 67 von 100 Punkten.
10. Du wunderst dich beim Durchlesen der Tageszeitung, wo die lustigen Fußnoten sind.
11. Dein Lieblingscomic ist der GS-Fotoroman.
12. Du willst mit Raumschiff GameStar statt mit dem Flugzeug in den Urlaub fliegen.

GameStar Das wäre dann erledigt, Stefan. Gestatte uns die Frage, ob es bei deinem Suchttest wohl möglich wäre, die Punkte 4 und 5 zu tauschen und sie ganz ans Ende zu schieben? Ansonsten wären die Ergebnisse wohl eher unvollständig und somit nicht auszuwerten. Und nur 67? Woran liegt es? Grafik? Waffen? Balance? Schwierigkeitsgrad? Kein freies Speichern? Stefan?

Petra Schmitz

HAUSMEISTER DANIEL

Ich musste schon zweimal hinschauen, als ich am 07. Juli 2006 abends den Fernseher einschaltete und beim Herumzappen an der TV-Serie Hausmeister Krause hängen blieb: Daniel Matschijewsky als Dackelclub-Mitglied in der Folge »Der Valentinstag!« Zu Beginn der Folge sitzt der Herr Redakteur im Stammlokal des Dackelclubs im Hintergrund und nimmt an der Valentinstags-Feier des Clubs teil. Da drängt sich mir doch angesichts des Auftritts von Fabian Sigismund in K11 vor einigen Monaten der Verdacht auf, dass der Sender SAT1 die GameStar-Redaktion in Wirklichkeit als Ausbildungscamp für Laienschauspieler und Statisten nutzt! Müsen wir vielleicht sogar befürchten, dass ihr ein Austauschprogramm entwickelt und wir demnächst ausgewählte SAT1-Seriendarsteller in der GameStar sehen dürfen? Mein persönliches Schreckens-Szenario: Alexandra Neldel übernimmt selbst den Test des nächsten Verliebt-in-Berlin-Adventures, Olli Welke macht die Berichterstattung für die Multiplayer-Videos der Pro-Evolution-Soccer- und Fifa-Spiele oder (ganz besonders schlimm!) Hugo Egon Balder moderiert den GameStar-Award.

Jan Roselieb

Sind bei euch angehende Schauspielertalente versteckt? Erst sieht man Fabian Sigismund bei K11 als mordenden Leichtathletik-Trainer, und nun den Daniel Matschijewski bei Hausmeister Krause als Dackelclub-Mitglied! Habe ich mich nur ver-guckt oder ist es wirklich der Daniel?

Patric Steinbeisser

Ich konnte meinen Augen kaum trauen! Gerade blieb ich beim Zappen kurz bei Hausmeister Krause hängen, um kurz darauf Daniel Matschijewsky als Mitglied des berühmten Dackelclubs zu sichten. Zwar ohne Text und eher im Hintergrund als Statist, aber ich war dennoch ziemlich baff, wo GameStar-Redakteure so überall vertreten sind. Wie kam Daniel zu dieser Rolle? Wer hat ihn dazu bewegt, da mitzuwirken? Eventuell Gunnars Methoden, sei-

ne Redis vor Zuspätkommen, schlampigen Artikeln etc. abzuschrecken?

Daniel Heueck

Keine Sorge: Gunnar hat nichts damit zu tun. Vor meiner Zeit bei GameStar habe ich beim Fernsehen gearbeitet, um Erfahrung für ein eventuelles Regiestudium zu sammeln. Darunter waren auch zwei Staffeln Hausmeister Krause. Eigentlich habe ich dort nur als Praktikant im Produktionsbüro gearbeitet, konnte jedoch mehrere Gast-auftritte im Dackelclub ergattern. Das war ein großer Spaß – bis auf das warme, abgestandene Kölsch. Aber wo wir schon dabei sind: Wer bis auf die Sekunde sagen kann, wo ich in Bullys Kinofilm »Traumschiff Surprise – Periode 1« auftauche, gewinnt einen kleinen Preis. Die Antwort schicken Sie einfach bis zum 14. August an danielm@gamestar.de. Viel Glück!

Daniel Matschijewsky

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Lyonel-Feiningger-Str. 26
80807 München

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

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

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-DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Abobetreuung

Tel.: 01805 / 99 98 03 12 Cent/Min.

Fax: 07132 / 959-166

E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

GamePro 09/2006 mit DVD - ab 28.07 am Kiosk!

Titelstory: Lasst euch überraschen!

Im Test: Prey, GTA Liberty City Stories, Formel 1 06, Winback, Over G Fighters, Syphon Filter: Dark Mirror (PSP), Field Commander (PSP) u.v.m..

Previews: Call of Duty 3, Dead Rising, Haze, Need For Speed: Carbon, Killzone: Liberation (PSP), Castlevania Portrait of Ruin (NDS) u.v.m.

Specials: Resident Evil - Das Dossier
GamePro & die Games Convention 2006

