

LESERBRIEFE FEBRUAR

HALF-LIFE 2 UND STEAM

Soeben las ich euren Bericht »Experiment Half-Life 2« in GameStar 2/2005. Meine Meinung ist damit gebildet. Dieses Spiel kaufe ich mir nicht! Half-Life 2: hui, Steam: pfui. Eine Aktivierung wie bei den neuesten Microsoft-Produkten ist okay, dieses Recht gestehe ich dem Hersteller zu, aber für jeden Programmstart? Mal zum Vergleich: Wer will ein Auto fahren, das von heute auf morgen grundlos stillgelegt werden kann, obwohl man keine Ordnungswidrigkeit begangen hat? Wer will ein Auto fahren, das man nur mit einem Mobiltelefonanruf bei VW starten kann? Wenn das Auto von Rover ist und Rover Insolvenz anmeldet, bleibt es ja auch nicht fahrtüchtig im Straßengraben liegen. Ich bin ein ehrlicher Käufer, der sich von Valve persönlich für ein Fehlverhalten bestraft fühlt, das ich nicht begangen habe. Das kränkt mich.

Marco Huppert

Einige meiner Freunde und ich haben Half-Life 2 gekauft. Ich wollte es gerade auspacken, da fällt mein Auge auf die GameStar. Schnell war mir klar, dass ich das Spiel ungeöffnet zurückgebe. Alle meine Freunde werden es nach dem Lesen dieses Artikels und nach Besichtigung bei einem Freund zurückgeben. Wir wollen keine Kontrolle, ob und wann und wie oft wir welches Spiel spielen. Wir kaufen kein Spiel, das uns vorschreibt, ob wir ein Brennprogramm auf unserem Rechner haben. Kein »Big Brother is watching you«!

Martin Mandel

Das Internet macht's möglich, DSL sowieso: Wer braucht sich heute noch ein Spiel zu kaufen? Wie wir eigentlich alle wissen, schaden wir Spieler uns durch Raubkopien nur selbst. Ich weiß das, und dennoch häuft sich die Zahl der gebrannten CDs, die bei mir herumliegen. Mein Gewissen beruhige ich damit, dass ich nach wie vor Top-Titel (mit Genuss) kaufe. Jetzt zur Weihnachtszeit fiel mir auf, dass die Spiele auf diese Weise massiv

an Wert verlieren, und zwar nicht nur an materiellem Wert. Wenn ich ein Spiel geschenkt bekomme, das ich mir nicht sowieso kaufen würde, kann ich mich noch darüber freuen? Würde mich nicht sogar das »verschwendete« Geld reuen? Da es für mich früher etwas vom Schönsten war, eine neue Spielepackung in Händen zu halten, stimmte mich das ziemlich nachdenklich. Inzwischen finde ich, dass Valve uns nicht schikaniert, sondern das einzig Richtige macht, indem sie Raubkopien unterbindet. Okay, Steam ist undurchsichtig (Danke für euren Bericht!), aber dennoch ist es Valve gelungen, einen effektiven Kopierschutz zu entwickeln. Die anderen Spielehersteller täten uns einen Gefallen, wenn sie es Valve gleich tun würden. Hier wäre aber eine gemeinsame Plattform wichtig, damit der Konkurs eines Herstellers nicht zum Ende eines Spiels führt.

Name ist der Redaktion bekannt

CHRONICLES OF RIDDICK

Als Fan der Filme um Riddick konnte ich das PC-Spiel nicht an mir vorbeigehen lassen. Eigentlich erwartete ich von dem Programm nicht allzu viel, da bei Spielen zu Filmen oftmals die Lizenz und nicht die Software gute Verkaufszahlen garantiert. Doch was ich bei Riddick erleben durfte, ließ mir den Atem stocken. Grandiose Grafik, authentischer Sound, und das Beste – Riddick in einer packenden Story, die selbst meinen bisherigen Favoriten Half-Life 2 knapp vom Thron meiner Lieblingsspiele gestoßen hat. Da sehe ich gerne über die geringe Spielzeit (wie ihr sie auch in eurer Wertung bemängelt) hinweg, denn das, was mir in

dieser kurzen Zeit geboten wird, ist bislang unerreicht und nahezu perfekt.

Pascal Schneiders

Ich habe mir aufgrund eures Tests The Chronicles of Riddick gekauft und bin einfach hin und weg. Nicht nur, dass die Grafik und Handlung spitze sind. Nein, die Entwickler haben auch an die Kunden gedacht. Ein Spiel auf DVD – das ist immer noch zu selten. Ich hatte zuerst in Panik den CD-Key gesucht und schon Angst, dass ich das Spiel zurückbringen muss. Aber nein, es gibt gar keinen CD-Key, was die Installation natürlich viel einfacher macht. So ist es gut!

Marc Röder

GameStar Zwar kommen inzwischen immer mehr Spiele auf DVD heraus, aber zu spät – DVD-Brenner verbreiten sich zu Preisen ab 60 Euro rasant. Die Chance, DVDs als Kopierschutz zu nutzen, haben die Spielehersteller verschlafen.

Markus Schwerdtel





Chronicles of Riddick: »Grandiose Grafik, authentischer Sound, eine packende Story, die selbst Half-Life 2 vom Thron meiner Lieblingsspiele gestoßen hat.«

BATTLEFIELD 2

Petra schrieb im Artikel: »Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht – ich finde den Diebstahl beim Genre-König Joint Operations überhaupt nicht schlimm.« Die Entwickler »klauen« meiner Meinung nach in diesem Fall nicht, sondern verbessern sich sozusagen gegenseitig. Der Conquest-Modus brachte mehr taktische Tiefe als Capture the Flag; Joint Operations setzte einen drauf und förderte den Teamgeist mit Extra-punkten. All das fiel Dice bei Battlefield 1942 noch nicht ein, weil es das erste Spiel mit diesem Modus war, aber diese »Fehler« wurden von anderen Entwicklern behoben und werden zukünftig (hoffentlich) nicht wieder gemacht.

Oliver Süßmann

Als ich das Video zu BF2 gesehen habe, hab ich mich wahnsinnig gefreut. Die Grafik ist klasse und übertrifft die alte bei weitem. Nur sind mir leider auch Design-Schnitzer aufgefallen: Warum drehen sich nicht alle Reifen beim Jeep? Warum versinken die Panzerketten im Boden? Welcher Wind weht so seltsam, dass sich die Flaggen so bewegen!? Ich finde, das stört die Atmosphäre des Spiels, die sonst eigentlich klasse gelungen ist. Mal sehen, was Dice da noch so verbessert!

Arne Baumann

GameStar Klar, das Video zeigt eine Beta-Version, in der längst noch nicht alles

so aussieht wie im fertigen Spiel. Dice bastelt zur Zeit noch an den Details von Battlefield 2 – hoffentlich auch an diesen.

Petra Schmitz

KRIEGSSPIELE

In Ihren Artikeln bewerten Sie Spiele wie Call of Duty, Medal of Honor oder auch Battlefield als heftig, aber spaßig. Dabei »spielt« man dort den 2. Weltkrieg – das global schlimmste Ereignis, das es je gab. Sie spielen etwas, in dem 55.293.500 Menschen ihr Leben gelassen haben, Sie spielen etwas, das geprägt war von Tod, Leid und Schmerz. Sie spielen somit auch mit der Würde ihrer Eltern, Großeltern, Urgroßeltern, ja mit der Würde eines jeden Menschen, der in diesem Krieg Schmerz erleiden musste. Allein der Gedanke, an diesem Schmerz Spaß zu haben, ist nicht nur hochgradig sadistisch, sondern sollte in jedem Menschen einen Weckschrei hervorrufen.

Felix Baumann

GameStar Actionspiele sind keine Abbildungen der Geschichte, sondern reglementierte Wettkämpfe gegen den Computer (wie in Call of Duty und Medal of Honor) oder gegen andere Spieler (wie in Battlefield). Die Kriegsszenarien dienen dabei gern als Rahmen, weil Freund, Feind, Umgebung und Waffen bekannt und leicht nachvollziehbar sind. Das hat in erster Linie praktische Gründe. Diesen

Spielen Kriegsverherrlichung oder Geschichtsklitterung vorzuwerfen, greift dneben – sie wollen nicht belehren, sondern unterhalten. Trotzdem bleibt der Einwand berechtigt: Ob ein unermesslich schrecklicher Weltkrieg die Vorlage für ein Unterhaltungsspiel sein darf, muss und kann nur jeder Mensch für sich entscheiden. GameStar gibt durch genaue Beschreibungen des Szenarios und der Spielhandlung die Anhaltspunkte dafür.

Gunnar Lott

Wir alle können in den täglichen Fernsehberichterstattungen sehen, dass Plünderung, Folter und Vergewaltigung fast wie selbstverständlich zum Krieg gehören. Das ist unmenschlich und zu verurteilen. Doch in erster Linie bedeutet Krieg die massive Auslöschung von Menschenleben. Darüber regt sich aber niemand auf. Wir killen in Viet-



Battlefield 2: »Die Entwickler verbessern sich gegenseitig.«

FEHLER!

Sie kennen das: Sie möchten nachts um drei nur noch schnell den zehnteiligen Artikel zu *Erotic Empire* abgeben, da rutscht Ihnen im Kaffeeausch ein Tippfehler in den Text. Kann passieren, ist ja nicht schlimm! Wir verzeihen Ihnen das. Und Sie uns sicher auch die harmlosen Ausrutscher, die uns in der Ausgabe 2/2005 auf ganz ähnliche Weise passiert sind. Wenn Sie in diesem Heft Fehler bemerken: Schicken Sie uns einen Leserbrief!

SPIELE-NEWS

»Der Bomber, der bei der News zu *Act of War* durchs Bild rauscht, ist kein B-52, sondern ein B-2!«, schrien gleichzeitig fünfzehn unserer Leser auf – neuer Fehlermeldungsrekord! André Ganschow schickte sogar Bilder mit, »um die Unterscheidung zukünftig zu erleichtern.« Wir sagen es an dieser Stelle gern und deutlich: Schuld war Markus Schwerdtel! Dem Ex-Zivi fehlt offenbar elementare Erfahrung mit milliardenteurem Kriegsgerät, weshalb sein Gehalt bis auf weiteres in den GameStar-B2-Fonds umgeleitet wird.

ARMIES OF EXIGO

»Man kann die Einheiten in *Armies of Exigo* aus einer Schlacht zurückziehen, wenn es nicht ganz so rosig für die eigenen Jungs aussieht«, weiß Robert Kurda. »Ihr müsst nur im Optionsmenü das Häkchen bei »Angriff mit der rechten Maustaste deaktiviert setzen.« »Aber... aber... wie soll ich das denn ahnen!«, stammelte Daniel Matschijewsky und forderte frech, stattdessen »die Optionsmenü-Designer zu bestrafen«. An sich eine gute Idee, aber die waren nun mal nicht greifbar, er schon, und zwanzig Sack Kartoffeln schälen sich auch nicht von alleine.

MOD-NEWS

Deathball 2.3 ist eine Mod für *UT 2004*, auch wenn Fabian Siegmund sie in den *Mod-News Battlefield 1942* zuordnet. »Dabei hab ich mich schon gefreut, die Mod zu spielen!«, seufzt Samuel Stocker. Kann Fabian in diese traurigen Augen schauen? Zur Zeit nicht, aber in ein paar Tagen vielleicht wieder.

SPORT-ANLAUF

Dominik Perri rang mit der Neuwertung von *Anstoss 2005* in Heiko Klings Sportanlauf: »Bei der Zusammenrechnung hat Heiko statt 8 Balancepunkte nur 5 aufgezählt und die Atmosphärenpunkte komplett vergessen!« Nun ja – Heiko hat mal in einer Bank gearbeitet. Das mag strafmildernd sein, 20 Schläge mit dem Rechenschieber auf die nackten Zehlfinger sind aber auch so noch schmerzhaft genug.

JOINT OPERATIONS: ESCALATION

Im Test zum *Joint Operations-Addon Escalation* bescheinigt Fabian Siegmund den Javelin-Raketen eine Mindestdistanz von 700 Metern. »Welcher Infanterist greift schon Panzer über solch eine Entfernung an?«, fragt sich Björn Hansen kopfschüttelnd. Richtig sind 75 Meter. Heiko kann »da keinen Unterschied feststellen«, wir dagegen schon: Fabian muss zu Verständlichzwecken Petra 75 und Mick 700 Meter weit tragen.

WEIHNACHTSIDEEEN

Grinsend deutete unser *GameStar-Layouter* Roland einen Tag nach Heftschluss auf den Weihnachtsgeschenke-Artikel mit Mick Schnelle: »Im Intro werden zwölf nutzlose Ideen angekündigt, im Text sind's dann aber nur elf!« Nun kann man streiten, ob eine nutzlose Idee mehr oder weniger das Kraut fett macht, aber Strafe muss sein: Weil er den Fehler nicht schon einen Tag früher bemerkt hatte, musste Roland ohne Suppe ins Bett.

PIRATES!

»Wie wär's mit einem Atlas für die gesamte Redaktion?«, fragt Peter Graff, dabei ist nur einer Schuld am strengen Tadel: »Im aktuellen Heft behauptet Christian Schmidt beim *Pirates!*-Test, dass es in der Südsee spielt. Das ist natürlich falsch! Typische Inseln der Südsee sind z.B. Tahiti, Kiribati und Bora-Bora, die man allesamt bei *Pirates!* nicht ansteuern kann, da das Spiel in der Karibik spielt.« Schön erklärt! Zwar faselte Christian zunächst von Kontinentaldrift, wusste dann aber doch eine passende Strafe vorzuschlagen. Zur Zeit reist er auf Verlagskosten sowohl in die Südsee als auch in die Karibik, um sich persönlich ein Bild von den Unterschieden zu machen.

namszenarien jede Menge Schlitzaugen, obwohl es doch IHR Land ist? Egal, wenn Grafik und Steuerung gut sind! Wir spielen in *Weltkrieg-Zwei*-Szenarien Offiziere der Nazi-Horden, die gerade in das brennende Warschau einmarschieren, um die letzten polnischen Soldaten zu vernichten. Na und, solange wir nicht die Verhungerten und die Ausgebombten zu Gesicht bekommen! Man sollte über Kriegsverbrechen nicht so sprechen, als ob der Krieg an sich kein Verbrechen wäre. Sonst sitzt man bald der Illusion vom »sauberen Krieg« und dem »chirurgischen Eingriff« auf.

Es wäre bitter, sich einer willkürlichen Trennung von »guten« und »schlechten« Gewaltdarstellungen in PC-Spielen hinzugeben, nur um sich bei *Battlefield 2* als Amerikaner in der Mandchurei nicht fragen zu müssen, was man da eigentlich so genau verloren hat.

Pierre Stuckenschmidt

THE FALL

Trotz Patch 1.6 ist und bleibt *The Fall* unspielbar! Regelmäßige Abstürze, Questbugs und fehlende Features lassen den Spielspaß schnell vergehen. Die Bewertung eines offensichtlich unfertigen Spiels mit 82 Punkten gibt mir Rätsel auf. Ich wünschte, *GameStar* würde in Zukunft ihre Leser vor solchem Murks deutlicher warnen und den Publisher und die Entwickler für ihre kundenfeindliche Praxis abstrafen.

Michael Wäckerlin

GameStar Weil die Verkaufsversion unspielbar war, haben wir den Test um einen Monat verschoben. Mit dem Patch 1.5 konnten wir *The Fall* durchspielen, Abstürze gab's zum Schluss gar nicht mehr.

Michael Schnelle

Leider kann ich den Test von *The Fall* nicht nachvollziehen. Gerechtfertigt wäre keine Wertung, bis alle schwerwiegenden Bugs beseitigt sind. Das Spiel reiht sich ein in die Reihe deutscher Titel, die dieses Jahr toll bewertet wurden,



The Fall: »Ich habe die Nase voll von Betatests!«

zu Lasten der Käufer – neben *The Fall* betraf das auch *Restricted Area* und *Sacred*; alles Spiele, die monatelange Betatest beim Kunden durchliefen, um letztlich immer noch vor Fehlern zu strotzen. Nach nunmehr fünf Patches kann die Hauptstory bei *The Fall* immer noch nicht zu Ende gespielt werden – wenn der Patch sich überhaupt installieren ließ. Für ein Vollpreisspiel ist das eine Unverschämtheit. Ich jedenfalls habe die Nase voll von unfreiwilligen Beta-tests und werde vom weiteren Kauf deutscher Titel bis auf weiteres absehen.

Benjamin Straten

GameStar Die Beispiele sind gut: Tatsächlich häufen sich deutsche Spiele, die unter schweren Problemen leiden – uns fallen da auch noch Söldner und *Anstoss 2005* ein. Im Gegensatz zu internationalen Titeln, die ebenfalls oft gepatcht werden, wiegen die Bugs deutscher Spiele so schwer, dass die Programme an der Grenze zur Unspielbarkeit balancieren. Grund genug für uns, der Bug-Schwemme in Kürze in einem ausführlichen Report nachzugehen. Außerdem achten wir weiterhin auf Fehler und beschreiben sie im Test.

Christian Schmidt

PIRATES!-VIDEO

Junker Chris! Vortrefflichen Unfug trug er da zum Anlass der Prüfung des Meier'schen Piratenlebens vor. Amüsant, wortgewandt, doch informativ füllte er die silberne Scheibe. Zum Dank und weil er uns're hässliche Tochter beim Tanze erfreute, nehm' er diesen Hut mit Feder dran – jeder Putz Lumpen auf seinem Haupte ist unserer Würde und seines Standes unangemessen.

Gouverneur Christoph Siemens

GameStar Werter Herr, es war mir eine Ehre und ein Vergnügen, Eure pfannkuchengesichtige Tochter zum Tanze auszuführen, auch wenn ihr zarter Plattfuß zuweilen arge Beulen in meine Stiefel trat. Wiewohl gelobe ich, auch in Zukunft mit spitzem Schwert und blanker Zunge über die Spielemeere zu segeln und unwürdige Freibeuter zu versenken. Ich bedanke mich für Euer Wohlwollen und verbleibe Euer ergebener Diener,

Captain Chris the Cruel

CLANTURNIER

Wir, der Stosstrupp-Steiner, haben am letzten Online-Clanturnier in *Battlefield 1942* teilgenommen und sind erst im Vier-

telfinale gegen #myrush ausgeschieden. In Ausgabe 2/2005 haben Sie auf Seite 148 einen kleinen Fauxpas begangen: In der Auflistung der Clans fehlt ein Komma zwischen Aliengaming und dem StS, so dass für den Leser der Eindruck entsteht, dass StS entweder von Aliengaming gesponsort wird oder ein Teil des Aliengaming Networks ist. Das entspricht nicht der Realität. Ich würde mich freuen, wenn Sie in einer ihrer nächsten Ausgaben diesen falschen Eindruck revidieren.

Falk Rothhaar aka StS Scheitan

GameStar Falk hat Recht. Aliengaming und StS sind zwei unabhängige Clans. Entschuldigung für den Tippfehler!

Walter Reindl

F.A.Q.

DEMOS

Die neue Ausgabe ist gut, aber die Demos sind fürchterlich! **GameStar** Wir machen die Demos nicht selbst, sondern sind auf die Versionen angewiesen, die jeden Monat von den Spielherstellern veröffentlicht werden. Deshalb kann die Anzahl, Auswahl und Qualität schwanken. Trotzdem finden Sie bei GameStar die besten verfügbaren Demos – letzten Monat waren das mit Siedler 5, Pro Evolution Soccer 4 und Flatout durchaus exzellente Titel.

SIMULATIONEN

Warum lese ich bei euch so wenig über Simulationen? **GameStar** Weil es so wenige gibt. Simulationen sind in den letzten Jahren selten geworden. Die Ausnahmen stellen wir weiterhin vor und testen sie ausführlich – etwa Pacific Fighters (GameStar 12/04) oder das kommende Silent Hunter 3. Mit Mick Schnelle haben wir einen Simulations-Veteranen im Team, der sein Lieblingsgenre genau im Auge behält.

BATTLEFIELD 2

Wird Battlefield 2 einen Singleplayer-Modus oder Bots haben? **GameStar** Genau wie Battlefield Vietnam wird Battlefield 2 keine Kampagne für Solospieler enthalten. Der Entwickler Dice will aber Bots einbauen, damit Solisten am Rechner zumindest Übungsspiele gegen KI-Gegner austragen können.

HL2-TEXTADVENTURE

Gibt's das Half-Life-Textadventure aus Ausgabe 2/05 wirklich? **GameStar** Nein. Christian hat sich für die Satire-Seite das klassische Infocom-Adventure Zork als Vorbild genommen und die vier Screenshots originalgetreu gefälscht. Auch wenn wir's selbst gern spielen würden, ein komplettes Textadventure zu Half-Life 2 existiert nicht. Aber vielleicht findet sich ja ein Hobbyentwickler, der eine Textadventure-Episode zu Half-Life 2 schreiben mag...?

HYPESTAR

Ein großes Lob für eure extrem kreative HypeStar! Ich habe wirklich Tränen gelacht. Sowohl die Grundidee als auch die Umsetzung sind euch super gelungen – leider im Gegensatz zur »Redaktion«, die eigentlich auch sehr witzig sein könnte, dem alten Raumschiff GameStar im Moment aber noch lange nicht das Wasser reichen kann.

Robert Fies

Für was habt ihr eigentlich dieses große unhandliche Heft mit diesen unseriösen Artikeln (nennt sich glaub' ich »GameStar«) als Zugabe beigelegt?

Daniel Blank

Also 'nen Bier wäre mir eine weitere Ausgabe von HypeStar schon wert.

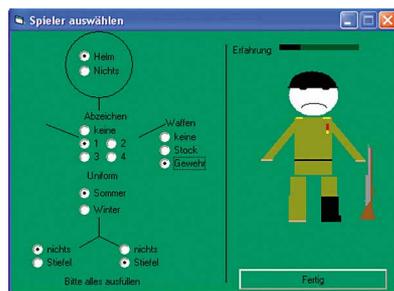
Dominik Waldmann

Ich wollt nur schnell sagen: Ich liebe euch! Recht herzlichen Dank für die Aufmerksamkeit.

Patrick Nowack

Vorgestern hat mein Freund in der Schule die Abobeilage HypeStar mitgenommen. Da ich an dem Tag eh nichts mehr zu tun hatte, hab ich versucht, die Preview zu »Der Zweite Weltkrieg« nachzuprogrammieren. Viel Spaß damit!

Mario Nawrath



Auf CD und DVD: Mario Nawraths geniale Weltkriegs-Umsetzung nach der HypeStar-Vorlage.



HypeStar: Als Belohnung für ihre Treue bekamen alle Abonnenten mit der GameStar-Ausgabe 2/2005 die 16-seitige Heft-Parodie.

GameStar Genial! Die ganze Redaktion stand um den Monitor und hat Tränen gelacht. Für Mario war uns das ein GameStar-Jahresabo wert. Wer mitlachen will: Wir haben den Originalartikel und Marios »realistische« Weltkriegs-Simulation auf die CD und DVD gepackt.

Michael Graf

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
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-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

A. B. O. Verlagsservice GmbH
Ickstattstraße 7
80452 München
E-Mail: idg@csj.de

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

GamePro 03/2005 mit DVD – ab 28.I. am Kiosk!

Titelstory: Willkommen in der Horror-Hölle: Spielberichte zu Resident Evil 4, Devil May Cry 3 und Cold Fear.

Im Test: Mercenaries, Shadow of Rome, Suikoden IV, Mario Tennis, UEFA Champions League 2005 u.v.m.

Previews: Gran Turismo 4, TimeSplitters 3, Viewtiful Joe 2, Altered Beast, FIFA Street

Specials: Nintendo DS und Sony PSP: Die neuesten Spiele / Jahresrückblick 2004

