

LESERBRIEFE FEBRUAR

HALF-LIFE 2

Ich habe Half-Life 2 inzwischen durchgespielt und finde das Spiel an sich absolut genial. Nur wird mir insgesamt viel zu wenig erklärt. Die Spannung und Atmosphäre baut sich über das ganze Spiel hinweg auf, so dass man eigentlich nur darauf wartet, endlich zu erfahren, um was es eigentlich geht – und dann verpufft am Ende alles. Ich saß frustriert vor dem PC und war irgendwie sauer.

Cornelius Praxmarer

Half-Life 2 hat mir gut gefallen. Am Ende hatte ich jedoch den massiven Ein-

druck, dass das Spiel abgeschnitten wurde. Zu viele Dinge wurden nicht erklärt. Alles in allem habe ich das Gefühl, ein halbes Spiel gekauft zu haben.

Arno Wagner

16. November – es ist der Tag des Erscheinens von Half-Life 2, das Warten hat ein Ende! Leider sind es noch etwa neun Stunden, bis ich aus einem schon ziemlich dezimierten Stapel im Media Markt endlich mein Exemplar nach Hause tragen darf. Kaum angekommen, meiner Frau ein kurzes »Hey, hab noch zu tun!« zugerufen, verschwinde ich an den Rechner. DVD eingeschoben... und

der Leidensweg beginnt. Gut 97 Minuten später (inklusive Installation, Registrierung, Steam-Aktualisierung) war ich ziemlich frustriert. Half-Life 2 ist ohne Zweifel das beste Spiel seit langem, aber das »Vorspiel« und der Zirkus bei jedem Start vermiesen mir alles. Die Ladezeiten und der Aktualisierungsversuch von Steam sind schlichtweg unzumutbar. Wenn das die Zukunft der Spiele ist, werde ich diesen wahrscheinlich doch noch abschwören müssen.

Thorsten Schlee

Ich war entsetzt, als mein Blick auf das Cover der Ausgabe 1/2005 fiel. Das dort abgebildete »Artwork« von Gordon Freeman erinnert mit Blutspritzern, höchst bedrohlicher Haltung und stechendem Psycho-Blick an einen Serienmörder, der gerade dabei ist, eines seiner Opfer zu zerlegen. Ich finde die Wahl des Titelbildes äußerst abstoßend – zumal es dem Inhalt des zugehörigen Spiels Half-Life 2 sicherlich nicht gerecht wird. Den Verantwortlichen bei GameStar sollte doch bewusst sein, dass Computerspiele ohnehin schon einen schweren Stand in der Öffentlichkeit haben, was den Vorwurf der Gewaltverherrlichung angeht. Wenn nun noch renommierte Spielmagazine wie Ihres solche Bilder auf der Titelseite bringen, ist dies dem Ansehen unseres Hobbys in der Gesellschaft sicherlich nicht zuträglich.

Frederik Dohr

GameStar Das Titelbild unserer Ausgabe 1/2005 ist notgedrungen nur ein Ausschnitt aus einer größeren Szene; komplett war es auf Seite 52 im Heft abgebildet (siehe Bild links). Dort ist klar eine Science-Fiction-Kulisse mit abstrakten Gegnern zu sehen. Auch die bullige Rüstung des Helden Gordon Freeman weist das Bild als Fiktion aus, die weniger real und bedrohlich wirkt als etwa ein Gangster-Rapper, der auf dem Plattencover eine Pistole auf den Betrachter richtet. Wir erstellen die Titelbilder übrigens nicht selbst, sondern bekommen die Illustrationen von den Spielefirmen zur Verfügung gestellt; insofern ist jedes Bild auch ein Beispiel der aktuellen Spieleästhetik.

Gunnar Lott



GameStar-Titelbild: »Bedrohliche Haltung und stechender Psycho-Blick eines Serienmörders.«

LESERBRIEF DES MONATS

»Es gibt Antikriegsfilme, aber kann es Antikriegssimulationen geben?«

In der Antwort auf einen Leserbrief in der Ausgabe 1/2005 schreibt Christian Schmidt: »Der Trend geht zu größerem Realismus und einem authentischen Spielgefühl, dafür bieten sich historische Schauplätze besonders an.« Ich bin seit einigen Tagen erstaunt darüber, dass ich das Spielen von Kriegssimulationen einfach so und ohne es zu hinterfragen vor mir selbst rechtfertigen kann. Um es auf die Spitze zu treiben: In der Simulation begeistert mich ein gelungener Napalmangriff in Battlefield Vietnam, in der Realität stoßen mich Berichte über den Einsatz dieser Waffe ab. Die Rechtfertigung für diese Diskrepanz ist die Unterscheidung zwischen Spiel und Realität. Wenn



Shellshock 'Nam 67: »Abscheu und strikte Ablehnung von Kriegsverbrechen.«

nun aber der Trend zu größerem Realismus geht, was ist dann das daraus resultierende Spielgefühl? Ich erinnere mich, dass ihr vor kurzem ein Vietnam-Spiel dafür kritisiert habt, dass der Spieler dort gezwungen wurde, Kriegsverbrechen zu begehen. Zynisch betrachtet stellt dies aber einen Grad des Realismus dar, der zu einem (authentischen) Spielgefühl führt: Abscheu und strikte Ablehnung dieses Verhaltens. Die Basis dafür ist aber, die Simulation von Kriegssituationen als solche generell zu akzeptieren.

Wenn man nun aber z.B. den Anfang von Saving Private Ryan und Medal of Honor vergleicht, stellt man fest, dass die Anfangszene im Film grausam und menschenverachtend wirkt, im Spiel dagegen sehr aufregend ist und sogar Spaß macht. Bis zu welchem Grad kann man ein Interesse daran haben, solche Situationen zu erleben bzw. zu »spielen«? Es gibt Antikriegsfilme, aber kann es auch Antikriegssimulationen geben? Wo ist meine persönliche Grenze und wann steige ich aus? Wann »Kriege« ich genug (um mal Herrn Siegmund abgewandelt zu zitieren)? In Anbetracht der momentanen Nachrichtenlage sage ich: Ich will zu Battlefield 2 keine Falludscha-Mod (die es zweifelsohne geben wird).

Jan Oppermann

GameStar Computerspiele machen Kriegshandlungen zum Unterhaltungsgegenstand: Ein Kampfeinsatz im Spiel muss motivierend sein, denn im Gegensatz zum Film geht die Handlung nur weiter, wenn der Spieler aktiv wird. Wenn sich Spiele wie die Vietnam-Simulation Shellshock darauf berufen, die Gräueltaten des Kriegs darstellen zu wollen, dann ist das Heuchelei: Zum einen machen sie den Spieler zum Handelnden und damit zum Mitschuldigen, zum anderen sind die Kriegsverbrechen als Teil des Spielablaufs auch Teil der Unterhaltung. Die Kernfrage lautet ganz richtig: Wo ist die persönliche Grenze? Das muss jeder Erwachsene (denn nur für die sind Kriegsspiele in der Regel freigegeben) für sich entscheiden. Unsere Verantwortung als Spielmagazin ist es, klar auf fragwürdige Inhalte hinzuweisen. Das haben wir im Fall von Shellshock getan und werden es auch in Zukunft machen.

Christian Schmidt

VOLLVERSIONS-DVD

Danke, GameStar! Diese Vollversionen sind genau das, was ich an langweiligen Wintertagen brauche! Am allermeisten freute ich mich auf MDK 2, aber auch Freespace 2 ist ein Topspiel. Ihr seid und bleibt mein Lieblingsheft, denn ihr tut was für eure Leser!

Kevin Nieberle

Mit Fallout 2 habe ich seit Jahren mal wieder ein Wochenende komplett am PC spielend verbracht – so wie zur guten alten Schulzeit. Ab und zu spicke ich in die Tipps und stelle fest: Ich spiele Fallout 2 bisher gänzlich anders. Überraschend und beruhigend, einen nicht-linearen Spielverlauf vor sich zu haben. Großen Respekt an euch für die Idee, fünf tolle Vollversionen zu Weihnachten in eine Extra-DVD reinzupacken, das hat neben euch kein anderes Heft!

Iven Cloesen

SCHLACHT UM MITTELERDE

Dass Gandalf den Balrog unbeschadet besiegt und Boromir überleben kann, ist (vielleicht) kein Schnitzer im Storydesign von Schlacht um Mittelerde. In einem Spiel kann man, anders als in Buch oder Film, einen alternativen Weg beschreiten. Dementsprechend dürfen im Spiel auch solche Veränderungen in der Handlung auftreten.

Robert Günter

GameStar Natürlich haben Entwickler die Freiheit, eine Geschichte kreativ anzupassen. Aber dann müssen die Veränderungen Sinn ergeben. Dass Boromir am Leben bleibt, hat keinen Einfluss auf die Handlung. Das Spiel geht genauso weiter, als wäre er gefallen. Zudem haben Sie trotz der Story-Freiheiten keine Wahlmöglichkeit: Gandalf überlebt den Kampf mit dem Balrog jedes Mal, einen alternativen Erzählverlauf gibt es nicht.

Mick Schnelle

VAMPIRE 2

Vampire 2 Bloodlines ist voll von Bugs, die so offensichtlich sind, dass es fast schon weh tut. Sogar das Intro ist kaputt, quasi jede Cutscene ist falsch dargestellt. Fällt dem Tester sowas nicht auf?

Michael Karg

GameStar Im Test von Vampire 2 habe ich auf auftretende Grafik- und Soundfehler hingewiesen – die Vampire sogar zwei Punkte in der Wertung kosten. Denn die Fehler tauchen nicht nur im Intro auf, sondern ziehen sich durch das ganze Spiel.

Michael Graf

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Ihr behauptet, es gäbe keine Story in Medal of Honor: Pacific Assault. Irrtum! Einige der Szenen stammen wohl aus den jüngsten Kriegsfilmern. Der Angriff

auf Pearl Harbor erinnerte mich sehr an Michael Bays gleichnamigen Film (vor allem die explodierende »Arizona«). Der Dschungel auf Guadalcanal kommt mir aus »Der Schmale Grat« bekannt vor; auch die Aufmachung der Spielverpackung hat große Ähnlichkeit mit der des Films. Der Angriff auf Tarawa wiederum erinnerte an »Windtalkers«, wo die Marines Saipan angriffen.

Daniel Lübbert

Diesen Monat habe ich mich so gut vergnügt wie schon lange nicht mehr, als ich mir das Video zu Medal of Honor: Pacific Assault anschaute. Selten habe ich so über den Witz und Charme eines Videos gelacht. Euer Trainee Fabian Siegmund hat da ein echtes Glanzstück an Witz und Intelligenz abgeliefert.

Tarik Ibelaidene



Medal of Honor Pacific Assault: »Das Video von Fabian Siegmund ist ein Glanzstück an Witz und Intelligenz.«

FEHLER!

Jetzt ist schon wieder was passiert! Ungnädige Leser halten uns die Schnitzer der Ausgabe 1/2005 vor. Warum? Weil wir danach gefragt haben. Wenn Sie Fehler in einem unserer Artikel bemerken sollten: Schicken Sie uns einen mahnenden Leserbrief!

SKI RACING

Jürgen Schöner blieb fast der Kaiserschmarrn im Hals stecken: »Der bekannte Österreicher heißt weder Mayr, Meyr, Meier, Mayer noch Meyer, sondern Hermann Maier. Gerade Heyko Klyngge sollte das wissen!« Wusste er auch, sagt er, schrieb aber »aus Jux« bzw. »aus Versehen« was anderes hin. Strafe: Acht Tassen Jagertee auf Ex (»Hahaha! Easy!«), dann die Weltcup-Abfahrt in Kitzbühel runter (»WAAAAaaahhh«).

HALF-LIFE 2

Es muss spätnachts gewesen sein, als sich den zombiehaft trägen Gedanken unseres Chefredakteurs Gunnar Lott folgende Passage des Half-Life-2-Tests entwand: »...ins Dorf Ravenholm (eine Hommage an Zombiefilme wie From Dusk Till Dawn). Klar, dass André Kampka, Christoph Engels und Christoph Herndler da im Fernsehsessel rotieren: »Erstens gibt es in From Dusk Till Dawn keine Zombies, sondern Vampire! Und zweitens habt ihr »Till« auch noch falsch geschrieben. Ihr habt wohl eher an Dawn of the Dead oder Day of the Dead gedacht, was?« Genau. Die sieht sich Herr Lott zurzeit zum zwanzigsten Mal an, mit ungebrochenem Enthusiasmus (festgebunden).



Diese Szene aus Half-Life 2 erinnerte Gunnar an den Hollywood-Film From Dusk Till Dawn – kompletter Unfug!

SCHLACHT UM MITTELERDE

Johannes Averhoff hat gewissenhaft im Herrn der Ringe nachgeblättert: »Aragorn heilt seine Mitstreiter bestimmt nicht mit Lembas-Brot, sondern durch Königskraut bzw. Athelas!« Gefällt uns gut, wie unsere selbstbewussten Leser die Schuldigen in- zwischen persönlich tadeln: »Als alte Fans des Buches sollten die Kollegen Schwerdtel und Schnelle das eigentlich wissen.« Das saß! Müssen wir da noch nachtreten? Na klar, schließlich kriegt man nicht jeden Tag die Chance, Kollegen mit Komplettausgaben von Tolkiens Werken zu bewerfen.

SZENE-NEWS

Redaktions-Liebling Heiko kriegt ständig Briefe von Leserinnen. Zum Beispiel den von Sandra: »In der Ausgabe 01/05 habe ich auf Seite 14 den Kurzbericht von World of Warcraft gelesen und mich gefragt, ob es stimmt, dass sowohl das Ein-Monats-Abo als auch das Drei-Monats-Abo 13,99 Dollar kosten (weil ich das unlogisch fände).« Danke, Sandra. Richtig hätte es heißen müssen: Das Ein-Monats-Abo kostet 14,99 Dollar. Das entspricht ungefähr dem neuen Monatslohn von Heiko.

FEHLER!

»Beim Durchlesen der GameStar ist mir aufgefallen, dass ich in der Fehler-Rubrik genannt wurde«, entdeckte Markus Bruse erfreut, »nur ist mein Name Markus Bruse und nicht Markus Bruss«. Oh. Sorry. Leserbrief-Onkel Christian, der die Fehler-Rubrik betreut und zufälligerweise auch die Strafen festlegt, sprach von einem »sympathischen Ausrutscher« und sah in »gerechtfertigter Milde« von Konsequenzen ab.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Wenn schon die Leser belehren, dann richtig: Der Betrieb von Neonleuchten unterm Auto ist in Deutschland verboten, das ist korrekt. Was aber außerdem nicht erlaubt ist, sind die »Spinner« – in Deutschland sind alle beweglichen Teile außen am Auto verboten. Übrigens: Die Street-X-Strecken sehen nicht nur aus wie die Drift-Strecken aus dem Vorgänger, das sind größtenteils auch die Drift-Strecken aus dem Vorgänger.

Christian Overbeck

Ich habe sehnsüchtig auf Need for Speed Underground 2 gewartet, aber jetzt bin ich sauer auf Electronic Arts. Es kann doch nicht sein, dass ich erst ins Internet gehen muss, wenn ich eine Multiplayer-Partie über LAN spielen möchte! Alle, die wie ich auf LAN-Partys stehen, die aber kein Internet haben, gucken in die Röhre. So langsam übertreiben die Firmen ihre Schutzprogramme – und am Ende erwischt es immer die ehrlichen »Deppen«. So schneidet man sich nur ins eigene Fleisch, liebe Spielehersteller! PS: Euer Heft gefällt mir immer besser, und Dank eurer guten Spielberichte zockt jetzt sogar meine Frau am PC. Da habt ihr Unmögliches möglich gemacht.

Ferhat Gündogdu

DIE REDAKTION

Großes Lob an euch für eure neue Video-Serie »Die Redaktion«. Ich fands wirklich lustig und würde mich freuen, wenn ihr das fortsetzt, da Raumschiff GameStar ohne Jörg keinen Sinn mehr hat.

Benjamin Klatte

Ich muss zugeben, dass ich mich nach anfänglicher Begeisterung in letzter Zeit nicht mehr sonderlich für Raumschiff GameStar interessiert habe. Umso mehr freue ich mich über »Die Redaktion«: Bei der ersten Folge der neuen Serie blieb bei meinen Freunden und mir kein Auge trocken! Vor allem Markus Schwerdtel als bayerischer Choleriker hat es uns angetan. Ich freue mich jedenfalls schon auf die nächste Folge – weiter so!

Stefan Parzl

GameStar PARZL! Dös soll a lobenda Leserbrief sei!? Sakra, dös geht VUI BESSA! Hopp, schnappst da glei nauomi an Griffel und schreibst an g'scheiden Briaf, sunst kriegst a Gnackwatschn, dass'd fünf Paar Schua zum Bremsn brauchst!

Markus Schwerdtel

F. A. Q.

HALF-LIFE 2 MULTIPLAYER

Wird es im Zuge der Veröffentlichung des Multiplayer-Parts zu Half-Life 2 zu einer Punktaufwertung kommen?

GameStar Nein. Der Multiplayer-Part eines Spiels fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern bekommt eine eigene Note. Abgesehen davon ist der Ende November nachgereichte Mehrspieler-Part mit seinen gerade mal zwei Karten eher eine Dreingabe zum Hauptprogramm als eine ausgereifte Erweiterung.

RÄTSELRUBRIK

Warum führt ihr nicht mal eine (Kreuzwort-)Rätselrubrik ein?

GameStar Hübsche Idee, passt aber nicht recht in ein PC-Magazin. Wir nutzen den Platz im Heft lieber für interessante Berichte oder schlagen einem Test eine weitere Seite zu. Ein Kreuzworträtsel interessiert nur einen kleinen Teil unserer Leser.

SERIOUS SAM

Die beiden Namen Serious Sam: The Second Encounter und Serious Sam 2 stehen doch für das gleiche Spiel!?

GameStar Nein, tun sie nicht. Serious Sam: The Second Encounter folgte auf das erste Serious Sam, war aber »nur« eine Neuauflage mit neuen Levels, erweitertem Waffenarsenal und mehr Gegnern. Der echte Nachfolger wird Serious Sam 2 heißen und ist seit einigen Jahren in der Entwicklung.

Wo war die Pointe bei der Sache mit dem Drucker am Ende von »Die Redaktion«?

Markus Brucherseifer

GameStar Weit entfernt von schäbigem Slapstick-Humor ist die Drucker-Episode aus unserem Video in erster Linie ein kritischer Kommentar zur menschlichen Kälte in einer kompetitiven Gesellschaft.

Christian Schmidt



Die Redaktion: »Kritischer Kommentar zur menschlichen Kälte.«

ONLINE-SPIELE

Titel mit eigener Online-Community verändern sich im Laufe der Zeit stark. Spiele wie Online-Taktik-Shooter oder -Rollenspiele verdienen es, dass man ihre Welt wieder besucht. Ich will wissen, wie sich ein Spiel und die Community entwickelt. Oft fürchte ich, eine Spieleperle zu verpassen, bloß weil das Spiel zur Zeit der Veröffentlichung noch nicht reif war und die Community später erblüht ist.

Thomas Eber



Saga of Ryzom: »Anfangs noch nicht reif.«

GameStar Die GameStar-Redaktion besucht regelmäßig die Online-Welten neu, wenn Addons zu Spielen erscheinen. Positive Veränderungen in der Community fließen dann auch in die Wertung ein. Wenn ein Spiel bei der Veröffentlichung

noch nicht reif sein sollte, ist das übrigens kein Kavaliärsdelikt, sondern ein Ärgernis – immerhin müssen die Käufer für das unausgewogene Programm bezahlen (jüngstes Beispiel: Saga of Ryzom).

Gunnar Lott

DIE VORLETZTE

In unserer Schule haben wir das Thema »Satire« durchgenommen; wir sollten ein Beispiel mitbringen. Also schnitt ich die Doom-3-Satire aus GameStar 11/04 aus. Als ich sie vorgelesen habe, haben alle gelacht, selbst mein Lehrer. Es war die beste Satire, die mitgebracht wurde.

Lucas Coring

84 Punkte für Kondomi Volleyball?! So eine Frechheit! Der neue Patch (v.1.1) erlaubt dem Spieler, sein eigenes Kondom zu entwerfen, wobei man auch Skins von realen Kondomherstellern downloaden kann. Auf Fansites gibt es schon die meisten anderen Skins, allerdings ohne Lizenz. Außerdem ist 5.1-Sound enthalten, so dass ich höre, woher der Ball kommt. Die Grafik basiert auf der genialen Diablo-Engine. Ich schlage vor: Mindestens 95 Punkte im Nachttest!

Mario Orthmann

GameStar Mal hergehört, Mario Orthmann: Der Einbau neuer Skins ist selbst mit Patch 1.1 nur über undokumentierte Konsolenbefehle (»/set/tuete/neu«) möglich. Umständlicher geht's wohl nicht! Den 5.1-Sound haben wir übersehen. Und hören tun wir auch nicht. Besonders nicht auf skrupellose Wertungstreiber wie Sie! Deswegen werten wir Kondomi Volleyball aus Trotz auf 83 ab. Das haben Sie davon.

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.

Hi!

Neulich wanderte ich mal wieder mit meiner Frau ziellos durch sämtliche Geschäfte unserer Stadt (d.h. meine Frau wusste sicherlich, was sie wollte, ließ mich nur mal wieder im Unklaren darüber). Gelangweilt sah ich mir die Zeitschriften in einer Auslage an -- da entdeckte ich einen Titel, der mich sofort in seinen Bann zog!

»GameStar«, las ich da -- »Deutschland sucht jetzt auch noch den Gamestar?«, dachte ich bei mir. Und fing an zu blättern...

Als ich auf Seite 3 das Gruppenfoto der zehn Protagonisten sah und in ihre entschlossenen und zuversichtlichen Gesichter blickte, überkam mich ein Gefühl des Mitleids (vor allem hoffte ich, dass die Frau in der Augen der Jury Gnade finden würde!).

»Diese armen jungen Menschen werfen ihr Leben weg, nur um einmal im Rampenlicht zu stehen und das warme Gefühl der Liebe und Geborgenheit zu spüren!«, war mein erster Gedanke, nachdem ich einen Blick auf die Statuten warf, denen Sie sich zu unterwerfen hatten. Voller Erwartung auf die Qualen der Teilnehmer blätterte ich weiter...

Als nächstes kam mir dann eine Liste der teuflischen Prüfungen zu Gesicht, denen sich diese gequälten Seelen stellen mussten: Previews, Reviews und Weissagungen über zukünftige Entwicklungen waren nur ein Teil der Pein!

Jeder der Teilnehmer wurde des weiteren dazu getrieben, sich stunden-, ja tagelang ohne Schlaf mit den unterschiedlichsten Spielen zu beschäftigen und diese zu bewerten! Manchmal wurden sogar zwei oder drei der gepeinigten gleichzeitig zu einer Stellungnahme aufgerufen, welches der Jury die Wahl wohl erleichterte.

Doch damit nicht genug!

In der Rubrik »Fehler!«, wurden dann die schlimmsten Schnitzer dieser bedauernden Geschöpfe und deren drakonische Bestrafung aufs genaueste dargestellt! Ja -- selbst Leser prügelten mittels ihrer Briefe auf die bereits am Boden Liegenden ein!

Am Ende stellte sich gar heraus, dass einige bereits seit Jahren diese unmenschlichen Anforderungen bestehen und auf den Einzug in die nächste Runde hoffen! Leider fehlte mir ein Hinweis auf mögliche Nominierungen, um das Martyrium wenigstens etwas zu verkürzen...

Aufgebracht stellte ich das Magazin wieder ins Regal -- meine Frau war mittlerweile weitergegangen und erwartete von mir einen Kommentar zu irgendeinem »nützlichen Gegenstand«, den Sie kaufen wollte.

Ich drehte mich kurz weg - sah auf Eure Zeitschrift - und dachte mir: »Habt ihr das gut! Ihr Glücklichen!«

Bernd Weissenfels

GamePro 02/2005 mit DVD – ab 31.12. am Kiosk!

Titelstory: Die Rollenspieloffensive:

Spielberichte zu **KotOR 2** und **Jade Empire**. Plus: Final Fantasy XII u.v.m.

Im Test:

Call of Duty: Finest Hour, Shadow of Rome, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, Tom Clancy's Ghost Recon 2 u.v.m.

Previews:

Splinter Cell 3: Chaos Theory, Tekken 5, Star Wars Republic Commando, Doom III

Specials:

Mobile Spaßbringer: Nintendo DS und Sony PSP - Der Launch, die Geräte, die Spiele.

