

LESERBRIEFE DEZEMBER

ROME

Zuerst habe ich von Rome nicht viel gehalten, selbst nachdem ich die Demo gespielt hatte. Doch als ich dann den Interaktiven Test dazu angesehen hatte, fing ich an, mich für das Spiel zu interessieren. Und als ich mir auch den Test im Heft durchlas, erwischte ich mich sogar dabei, zu überlegen, ob ich mir das Spiel kaufen sollte. Letztendlich konnte ich mir den Strategie-Knaller einfach nicht entgehen lassen und bin total begeistert! Sowas liebe ich an eurem Heft!

Patrick Bühring

Ich habe mir vor wenigen Minuten Rome gekauft und wäre an der Kasse beinahe umgefallen, als ich sah, dass es nur 39,99 Euro kostet. Ich finde es super,

dass mal wieder ein Spiel auf dem Markt erscheint, das man für weniger als 50 Euro kaufen kann, trotz gutem Handbuch und einer sehr schönen Beilage. Vielleicht nehmen sich andere Publisher ja ein Beispiel daran.

Florian Beeres

Rome ist für mich die Enttäuschung des Jahres. Zwei Jahre gewartet und dann doch nur Strategie-Alltagskost, verquirlte Menüs und sich wiederholende Missionen. Für mich so spannend wie Teebeutel-Weitwurf für Einarmige. Ich spiele da lieber das überzeugende Dawn of War.

Thorsten Albers

Im Rome-Preview in GameStar 9/2003 schreibt Ihr, dass Creative Assembly einen Schlachtkarten- und Weltkarten-



Editor plant. In der fertigen Version gibt es den nicht. Wird er nachgeliefert?

Julian Neustädt

GameStar Nein, im Moment ist kein Karteneditor für Rome geplant. Falls sich Creative Assembly umentscheiden sollte, werden wir darüber berichten.

Michael Graf

DAWN OF WAR

Ich finde es ausgesprochen schade, dass mit der 40K-Lizenz bisher kein einziges



Rome: »Ich finde es super, dass mal wieder ein Spiel auf dem Markt erscheint, das man für weniger als 50 Euro kaufen kann, trotz gutem Handbuch und schöner Beilage.«

FIRMA AM PRANGER



Vor kurzem habe ich beim Online-Händler Amazon das Spiel Rome gekauft. Ich habe Rome installiert, kann es aber aufgrund von »Emulierungsprogrammen« auf meinem PC nicht spielen. Ich nehme an, dass damit meine Brennsoftware gemeint ist. Die brauche ich aber sehr oft und habe deshalb keine Lust, sie ständig zu deinstallieren, nur um Rome zu spielen. Dass das Spiel nicht zusammen mit einer Brennsoftware läuft, stand weder auf der Packung noch auf Amazon.de. Jetzt würde ich das Spiel gerne umtauschen. Der Händler meint, ich hätte mich vorher in Internet-Foren informieren müssen und hätte somit kein Recht auf einen Umtausch. Stimmt das?

Helge Pösche



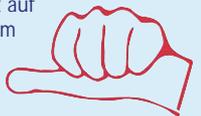
Der Online-Versandhändler Amazon.de verweigert den Umtausch bei Kopierschutz-Problemen.

Rome ist nur ein Beispiel für die Probleme, die viele Spieler inzwischen mit dem Kopierschutz haben – die Spiele lassen sich erst installieren, wenn Brennprogramme vom Rechner gelöscht werden (siehe Report auf Seite 214). Die Informationspolitik der Hersteller und der Händler ist zur Zeit mangelhaft: Auf der Rome-Packung wird zum Beispiel nur erwähnt, dass das Spiel »kopierschutzgeschützt« sei, nicht aber, mit welchen Programmen es sich nicht verträgt. Ob der Kopierschutz ein Rückgabegrund ist, wenn das Spiel nicht funktioniert, sehen Verkäufer und Ver-

braucherschützer unterschiedlich. Jürgen Schröder vom Verbraucherschutz Nordrhein-Westfalen stellt klar: »Spiele mit diesem Kopierschutz haben einen Mangel, und ich kann mein Geld zurück verlangen!« Christine Höger, leitende Pressesprecherin bei Amazon.de, antwortet auf unsere Bitte um Stellungnahme:

»Amazon.de unterstützt seine Kunden dabei, fundierte Kaufentscheidungen zu treffen – dazu zählen neben unabhängigen Kundenrezensionen auch die Informationen zu Systemvoraussetzungen. Wir arbeiten mit den Spieleherstellern zusammen, um auf unserer Website die Systemvoraussetzungen und -beschränkungen so aktuell und umfassend wie möglich abzubilden. Dabei sind wir auch auf die Informationen seitens der Hersteller zu Unverträglichkeiten mit anderer Software angewiesen. Das Fehlen einer solchen Information allein berechtigt jedoch nicht zur Rückgabe eines benutzten Games. Unsere Rücknahmegarantie besagt, dass eingeschweißte oder versiegelte Datenträger nur in der Einschweißfolie bzw. mit unbeschädigtem Siegel zurückgenommen werden. Aus Kulanzgründen nimmt Amazon.de das Produkt in diesem Ausnahmefall zurück und erstattet dem Käufer den Kaufpreis.«

Helge Pösche bekommt sein Geld zurück, das Entgegenkommen durch Amazon.de ist aber eine Ausnahme. Alle anderen Kunden müssen sich vor dem Kauf informieren, ob sich ein Kopierschutz mit Programmen auf ihrem Rechner verträgt. Diese Angaben will Amazon.de in Zukunft auf die Webseite stellen – immerhin ein Teilerfolg. Trotzdem raten wir im Zweifelsfall zum Kauf im Fachmarkt – dort wird bei gerechtfertigten Problemen in der Regel auch geöffnete Software zurückgenommen.



Probleme mit dem Support? Leere Versprechungen von Herstellern? Abzocke beim Online-Händler? Schildern Sie uns Ihren Fall, und schicken Sie ihn als E-Mail mit dem Betreff »Firma am Pranger« an brief@gamestar.de!

Computerspiel entstanden ist, das der Vielseitigkeit der Tabletop-Vorlage gerecht wird. Schon zum dritten Mal nach dem bugverseuchten Chaos Gate und dem nicht zu ertragenden Fire Warrior weist ein Spiel mit einer Lizenz von Games Workshop gravierende Mängel in der Umsetzung auf. Warum haben die Programmierer keinen vernünftigen Singleplayer-Modus eingebaut?

Matthias Wruck

Ich verstehe nicht, wie Daniel Matschijewsky schreiben kann, »Fans der Tabletop-Vorlage werden ihre Lieblingseinheiten auf dem Bildschirm wiedererkennen.« Kein Fan der Welt wird seine Lieblingsfigur auf dem Bildschirm wiedererkennen, weil der Großteil nicht umgesetzt, sondern neu erfunden wurde. Außerdem gibt es im Tabletop-Spiel keinen Basisbau. Wer das Original kennt, sollte diese Fälschung nicht kaufen.

Alexander Neuhaus

GameStar Relic hat die Tabletop-Vorlage nicht 1:1 übernommen, sondern für den PC adaptiert. Das ist legitim – was auf dem Spielbrett funktioniert, ist nicht unbedingt auch für temporeiche Partien am Computer geeignet. Letztendlich zählt der Spielspaß mehr als die Originaltreue.

Daniel Matschijewsky

NHL 2005

NHL 2005 hat nicht allzu viel mit Eishockey zu tun. Dass die KI (die in NHL 2004 sehr schwach war und sich dieses Jahr laut Test »leicht gesteigert« hat) 10 von 10 Punkten erhält, halte ich für einen Witz. Breakaways am laufenden Band, hektische Aktionen und Body-Check-Festivals führen bei mir nicht zu einem realistischen Spielgefühl. Electronic Arts fehlt einfach ein anständiger Konkurrent bei Eishockeyspielen. Pro Evolution Soccer 3 hat im Vergleich zu FIFA gezeigt, dass man ein Fußballspiel auch so programmieren kann, dass es Spaß macht und zudem noch einen gewissen Simulationsanspruch besitzt.

Max Sasse



NHL 2005: »Breakaways am laufenden Band, hektische Aktionen und Body-Check-Festivals.«

GameStar Unsere KI-Wertung ist gerechtfertigt, denn die computergesteuerten Sportler spielen gut zusammen und checken stets im richtigen Moment. Auch der Realismus stimmt: Ohne Taktik und schlaue Spielzüge gewinne ich kein Match. Dass sich das Spieltempo gegenüber NHL 2004 gesteigert hat, ist allerdings richtig. Wer das nicht mag, ändert in den Spieloptionen folgende Werte (danke für den Hinweis an die Fanseite MyNHL):

Wert	Einstellung
Checkhärte	0
Check Schwierigkeit	7
Spielgeschwindigkeit	0
Turbo	1
Antritt	1
Regeneration	1

Michael Graf

Wo sind um Himmels willen die »passenden Kommentare«, die ihr in eurem Wertungskasten lobt? Ich höre keine!

Hagen Balke

GameStar Wenn in Ihren Soundoptionen der Eintrag »Sounds auf dem Eis« aktiviert ist, hören Sie nur das Kufenkratzen, aber keine Kommentare. Sie sollten die Option abschalten, dann plappern auch die Sprecher über das Geschehen auf dem Eis.

Michael Graf

ERRATA

Auch in der GameStar-Redaktion schlägt der Fehlerteufel zu. An dieser Stelle gestehen wir die größten Heft-Bugs der Ausgabe 11/2004. Wenn Sie Fehler bemerken: Schicken Sie uns einen Leserbrief!

POST MORTEM

»1997 arbeitete Bioware mitnichten an Baldur's Gate 2, sondern immer noch am ersten Teil der Reihe, der erst Ende 1998 erschien«, tadelt unser Leser Christoph Winkler zu Recht Roland Austinats peinlichen Ausrutscher im Rückblick auf Neverwinter Nights. Um den geknickten US-Korrespondent vollends zu demütigen, schiebt Christoph eine Anekdote nach: »Dass die Arbeiten an Neverwinter Nights so früh begannen, lässt sich sogar anhand Baldur's Gate 1 belegen: Geht man den Weg vom Freundlichen Arm nach Nashkell zum ersten Mal, begegnet man Lord Foreshadow, der von den wunderbaren Nächten in Niewinter schwärmt.«

BUDGET-LISTE

Da lässt man Mick Schnelle ein einziges Mal die Budget-Liste machen, schon verschiebt er die Telefonnummern zu den falschen Herstellern. Wer verwirrt am Hörer hing, bei dem entschuldigt sich Herr Schnelle hiermit persönlich: »Tut mir leid, ich mach's nie wieder!« Genau. Macht er auch nicht. Denn die Budget-Liste gibt's ab jetzt nicht mehr, die Tabelle wird Teil der Budget-Startseite.

RESTRICTED AREA

»In meinem Restricted-Area-Test nenne ich eine Heldin konsequent Nina, obwohl die im Spiel eigentlich Victoria heißt«, gesteht Markus Schwerdtel unter Tränen. Die Redaktion nennt ihn ab jetzt konsequent Rüdiger.

Victoria »Nina« Williams aus Restricted Area.

DIE VORLETZTE

Doom 3 ein Kinderspiel? Ich dachte zuerst, das muss ein Scherz sein, aber ich glaube echt, dass ihr das irgendwie ernst meint. Meiner Meinung nach sollten Kinder wie auf dem Bild lieber mit Lego spielen – es lernt aus Doom 3 gar nichts, sondern stummt nur ab. Wie kann man nur solche Dummheiten gutheißen?

Simon Mallow

Zynismus und Sarkasmus sind etwas Wunderbares, wenn sie sich auf etwas Absurdes beziehen und dabei witzig sind. Weder das eine noch das andere

trifft hier zu. Vielleicht schreibt ihr das nächste Mal über so etwas Interessantes wie Thief 3 als Therapie für Kleptomane oder Diablo 2 in der Bibelstunde. Tut den Lesern nur einen Gefallen: Druckt es nicht ab.

René Masurek

Die Vorletzte war selten so genial wie in der letzten Ausgabe! Dickes Lob an den Redakteur und seinen morbiden sowie makaberer Humor. Ihr denkt offensichtlich auch an eure etwas älteren Leser.

Martin Still

GameStar Ich hätte nicht gedacht, dass diese Vorletzte so kontrovers diskutiert werden würde. Denn die Seite ist schlicht Satire – auf ihr machen wir uns über Spiele lustig und wollen weder abstumpfen noch beleidigen. Dennoch werden wir künftig stärker auf solche Konfliktherde achten.

Michael Graf

GECUBE RADEON 9550 PLATINUM

Ihnen ist in der Ausgabe 09/04 ein Fehler beim Test der Gecube Radeon 9550 Platinum unterlaufen: Erstens beträgt der GPU-Takt der Gecube Radeon 9550 Platinum nicht wie behauptet 250 MHz, sondern 400 MHz. Zweitens ist der Speicher nicht wie behauptet mit 400 MHz, sondern mit 500 MHz getaktet. Ich bitte um eine Richtigstellung.

Joseph Yu

Account Manager Info-Tek

GameStar Tatsächlich sind zwei Werte unserer Messergebnisse vertauscht worden: Richtigerweise wurde eine Speichertaktrate von 250 MHz (500 MHz DDR) sowie ein Kerntakt von 400 MHz ermittelt. Doch der Fehlerteufel teilte dem GPU-Takt den Wert des Speichers (250 MHz) und dem Speicher die Kerntaktrate (400 MHz) zu. Davon unberührt sind die Messergebnisse: Trotz dieses Formfehlers sind alle Benchmarkresultate korrekt.

Michael Trier

STAR WARS: BATTLEFRONT

Battlefront ist meiner Meinung nach eher mit Shootern wie UT 2004 zu vergleichen als mit Battlefield oder Joint Operations. Für ein Online-Spiel gibt es viel zu wenige Maps und damit auch zu wenig Abwechslung. Von Taktik kann eher weniger die Rede sein, stattdessen ist stumpfes Deathmatch angesagt.

Marc Wildenhof

GameStar Zu der Erkenntnis, dass Battlefront eher ein Deathmatch- als ein Taktik-Shooter ist, sind wir im Multiplayer-Test ebenfalls gekommen. Daher hat es in der Endwertung auch je einen Punkt in den Rubriken Balancing und Teamwork verloren. Gegen Genre-Referenzen wie Battlefield oder Joint Operations kommt es damit nicht an. Battlefront ist trotzdem ein tolles Spiel, wie UT 2004 ja auch.

Fabian Siegmund

PETRA UND OLIVER POCHE

Respekt für Petra Schmitz! Dass sie das Interview nicht abgebrochen und ihre Fassung bewahrt hat, finde ich Klasse. Wieso habt ihr diesen Mochtegern-Witzbold überhaupt befragt? Soweit ich sehen konnte, hat er im Gespräch nicht eine sinnvolle Bemerkung gemacht.

Jacob Wilhelm



Pocher-Interview: »Respekt für Petra Schmitz!«

GamePro 12/2004 mit DVD – ab 29.10. am Kiosk!

Titelstory: Die Giganten 2004:

Spielberichte zu Halo 2 und GTA San Andreas.

Im Test:

Pro Evolution Soccer 4, Need For Speed Underground 2, WWE SmackDown vs. Raw, Mortal Kombat: Deception, Tales of Symphonia u.v.m.

Previews:

Call of Duty: Finest Hour, Metal Gear Solid 3, Prince of Persia: Warrior Within u.v.m.

Specials:

Tokyo Game Show 2004, Sony PSP, Nintendo DS, Jobs in der Spielebranche und mehr.



SO ERREICHEN SIE UNS

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

Oder per E-Mail an:
brief@gamestar.de

Achtung: Geben Sie immer Ihren vollständigen Namen samt Adresse an. Unbedingt auch bei E-Mails beachten, da wir keine Pseudonyme abdrucken. Das erleichtert uns das Beantworten der Briefe ungemein. Wir behalten uns vor, Leserbriefe zu kürzen.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHTelmehchel« 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:

GameStar Abobetreuung
74168 Neckarsulm
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

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

Mir hat der Bericht von der Games Convention auf der DVD richtig gut gefallen. Ich war selbst auch dort und fand die Messe richtig cool! Am besten fand ich das Interview von Petra mit Oliver Pocher. Kann man die ungeschnittene Version irgendwo herunterladen?
Manuel Urban

GameStar Nein! Die herausgeschnittenen Szenen sind, nun ja... nicht wirklich jugendfrei. Die spannendsten Dialoge haben Sie im Video eh schon gehört.
Petra Schmitz

MULTIPLAYER-WERTUNG

Warum wird die Multiplayer-Funktion nicht mit in das Wertungsergebnis eingerechnet? Wo ist denn dann noch der Anreiz für Spielhersteller, z.B. den überaus beliebten, aber stets vernachlässigten Coop-Modus einzubauen? Mehr Programmieraufwand, aber keine bessere Wertung – das deckt sich nicht mit euren bisherigen Ansprüchen.
Stephan Schwarz

GameStar Den Multiplayer-Modus in die Wertung einfließen zu lassen hieße, Spiele zu bestrafen, die keinen Mehrspieler-Part haben und brauchen – etwa GTA oder Mafia. Denn die würden dann 0 Punkte bekommen. Stattdessen heben wir den Mul-

F.A.Q.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

WIE WERDE ICH SPIELE-REDAKTEUR?

Ich möchte gern Redakteur bei einer Spiele-Zeitschrift werden. Muss ich dazu eine spezielle Ausbildung machen? Und wenn ja, wer bietet so was an?

GameStar Sie sollten über eine abgeschlossene Berufsausbildung verfügen. Außerdem müssen Sie sich ausgezeichnet mit den Spielen der letzten zehn Jahre auskennen. Neben einem ausgezeichneten Gefühl für die deutsche Sprache gehören hervorragende Englischkenntnisse in Wort und Schrift zu den wichtigsten Eigenschaften eines Spielereitors. Bei uns würden Sie als Trainee anfangen, mit der Option nach zwölf Monaten als Redakteur übernommen zu werden. GameStar sucht allerdings derzeit keine neuen Redakteure. Sobald sich das ändert, werden wir Stellenanzeigen im Heft und auf unserer Homepage veröffentlichen.

SPIEL-IDEEN

Ich habe eine Idee für ein Spiel und würde mich gerne mit Gleichgesinnten austauschen. An wen kann ich mich wenden?

GameStar Im Internet finden Sie diverse Foren, in denen sich Hobbyprogrammierer und Profis austauschen. Zwei gute Anlaufstellen fin-

den Sie unter diesen Quicklink: QUICKLINK F20 (deutsch) oder QUICKLINK F21 (englisch). Zudem gibt es im Handel zahlreiche Fachbücher zum Thema Spiele-Entwicklung.

HILFE, MEIN SPIEL ZICKT!

Ich habe mir Spiel XY gekauft und installiert, aber es läuft nicht/nur fehlerhaft/stürzt ab. Was soll ich tun?

GameStar Zunächst sollten Sie die Readme-Datei lesen; möglicherweise unterstützt das Spiel eine Ihrer Hardware-Komponenten nicht. Vor dem Spielstart empfiehlt es sich, Hintergrundprozesse wie Virens Scanner sowie externe Grafikkarten-Tools wie Refresh Lock und Power Strip zu deaktivieren. Außerdem sollten alle Treiber stets auf dem neuesten Stand sein. Es lohnt sich auch, die Website des Herstellers zu besuchen: Vielleicht gibt es einen Patch, der das Spiel zum Laufen bringt. Sollte das nicht der Fall sein, hilft oft eine Anfrage in der Community: Wichtig dabei ist, das Problem exakt zu schildern. Normalerweise finden Sie auch eine F.A.Q., in der Lösungen für häufig auftretende Probleme stehen. Als letzter Schritt bleibt die technische Hotline des Herstellers. Auch hier gilt: Schildern Sie Ihr Problem genau, und halten Sie alle relevanten Systeminformationen parat.

tiplayer-Teil besonders heraus, indem wir ihm eine eigene Note geben. So gibt's faire Spielspaß-Wertungen, Sie sehen aber auch auf einen Blick, ob das Spiel für Netzduelle taugt. Beispiel Doom 3: 87 Spaßpunkte sind wohlverdient, der schwache Mehrspieler-Teil bekommt trotzdem nur die Note »Ausreichend«. Darin schlägt sich auch eine magere Spielmodi-Ausstattung nieder, etwa ein fehlender Coop-Modus.
Gunnar Lott

Hinweis – der angenehm schrammelige Garagen-Rock geht inzwischen auch den meisten GameStar-Redakteuren nicht mehr aus dem Ohr.
Gunnar Lott

WIE HEISST DIESER SONG?

Auf der Video-CD der Ausgabe 10/2004 hat ihr ein super Preview-Video zum Tennisspiel Top Spin veröffentlicht. Das Video fängt mit einem rockigen Lied an. Könnt ihr mir sagen, wie der Song heißt und von welcher Gruppe er ist?
Jonas Katins

GameStar Aber gern: Der knackige Song aus dem Intro von Top Spin stammt von The Vines und heißt »Get Free«. Vielen Dank übrigens für den

