



PANZERS

Ich möchte euch für den rundum gelungenen Panzers-Test loben, besonders die Videos waren super. Ein Strategiespiel – derzeit ja nicht unbedingt das beliebteste Genre – aufs Cover zu nehmen, zeigt Mut und Selbstbewusstsein. Eine Frage habe ich aber zu dem Artikel: Warum hat Sportexperte Heiko Klinge Panzers getestet? Oder ist er ein Allrounder?

Marten Jensen

GameStar Ich mag Strategietitel genauso gern wie Sportspiele und andere Genres – bin also schon ein Allrounder. Im Strategiebereich habe ich unter anderem bereits *Commandos 3* und *Praetorians* getestet.

Heiko Klinge

Erstmal möchte ich euren ausführlichen Panzers-Test loben. Allerdings fielen mir in der Schlacht-Analyse einige Fehler auf: So verschoss der Panzerwerfer 42 in der Realität keine Granatgeschosse, sondern Raketen. Auch konnte die Katjuscha nur mit sehr viel Glück (also einem direkten Treffer auf dem Motorgrill) bei einem Tiger Schaden anrichten. Außerdem war der Panther dem T-24/85 weit überlegen! Seine 75mm-Kanone war durchschlagskräftiger und zielgenauer als die russische 85mm-Kanone des T-34. Ein Duell zwischen beiden Fahrzeugen konnte der Panther

leicht aus zwei Kilometer Entfernung für sich entscheiden, während der T-24 erst ab 1200 Meter eine Chance hatte.

Tibor Klüver

GameStar Respekt vor soviel Fachkenntnis! Panzers hat aber nicht den Anspruch, die Schlachten historisch genau auf den PC zu transportieren. Die Entwickler verzichten in einigen Punkten zugunsten der Spielbarkeit auf Realismus.

Euer Test zu Panzers ist echt gelungen. Eines ist mir jedoch aufgefallen: In eurem Wertungskasten steht, dass Panzers nur Stereo-Sound bietet. In der Demo wird aber Dolby Surround unterstützt. Ist euch da ein Fehler unterlaufen? Oder unterscheidet sich die Demo in dieser Hinsicht vom Endprodukt?

Bastian Hörmann

GameStar Weder noch: Demo wie fertiges Spiel bieten Stereo-Sound, der Raumklang täuschend echt simuliert. Wenn Sie eine Surround-Anlage angeschlossen haben, kommt das Stereo-Signal zusätzlich auch aus den hinteren Boxen – so entsteht der Eindruck, es handle sich um Surround-Sound.

Wo liegen denn die Unterschiede zwischen der deutschen und englischen Version von Panzers? Sind alle Soldaten Roboter und die Panzer fahrende Toaster?

Oder beschränkt es sich auf die vermutlich nicht vorhandenen Nazi-Symbole?

Marc Kastner

GameStar Die Unterschiede liegen in für den Spielspaß unwichtigen Details: So wurden einige Ortsnamen geändert beziehungsweise in der Sprachausgabe durch einen Summton unkenntlich gemacht. Kirchen lassen sich durch Beschuss in der deutschen Version nicht vollständig zerstören.

KOLUMNE: DIE CHANCE FÜR PCS

Was mich immer wieder an GameStar stört, ist die Stimmungsmache gegen Konsolen. Die vorige Ausgabe war diebezüglich besonders schlimm. Markus Schwerdtels Kolumne hat mich ehrlich gesagt ziemlich empört. Die angesprochene technische Unterlegenheit ist doch Quatsch – mal abgesehen davon, dass die technische Seite eines Spiels ja sicher nicht das Einzige ist, was zählt. Um *Far Cry* oder *Doom 3* in voller Grafikqualität zu genießen, braucht man einen PC für mindestens 2.000 Euro. Eine Konsole kostet ein Zehntel davon und bietet mit Spielen wie *Fable*, *Rallisport Challenge 2*, *Resident Evil 4* und *Jade Empire* vergleichbare Grafikpracht ohne nerviges Aufrüsten und Inkompatibilitäten.

Marcel Hegnauer

GameStar Es ist eine Tatsache, dass der PC im Jahr 2004 den aktuellen Konsolen technisch weit überlegen ist – das war auf der E3 deutlich zu sehen. Und wie in der Kolumne schon steht: Dieses Bild kann sich mit dem Erscheinen der neuen Geräte 2006 gründlich ändern.

Markus Schwerdtel

COVERBILD

Meiner Meinung nach handelt es sich um eines der hässlichsten Covers, die jemals die GameStar »zierten«. Geschmäckler mögen verschieden sein, aber das Heft hat bei mir einen Platz ganz unten im Stapel gefunden, wo es hoffentlich niemand sonst zu sehen bekommt.

Christian Heitzer

GameStar Da stimme ich Ihnen voll zu – und ich verantworte als Chefredakteur das Cover! Leider haben wir trotz wochenlangem Bemühungen keine bessere artwork auftreiben können, wollten aber trotzdem Panzers als Titelthema bringen.

Jörg Langer

THIEF 3

Als eingefleischter Thief-Fan bin ich mit eurer Wertung nicht einverstanden – 85 Prozent sind zu wenig! Die Grafik ist super und in der Demo habe ich keine der von euch erwähnten Bugs und Mängel finden können. Und einige NPCs haben in den Thief-Titeln doch schon immer verrückt gespielt, frei nach dem Motto: »Ich bin eine dumme Wache und laufe halt gegen die Wand.« Dies und die schlampige Lokalisierung finde ich nicht so schlimm, ich hätte dem Spiel eine Wertung von über 90 Prozent gegeben.

GameStar Sicher verzeiht ein Fan der Serie den einen oder anderen Fehler. Wir bewerten allerdings streng objektiv: Vor schweren KI-Patzern oder Atmosphäre-Killern wie schlecht übersetzten Dialogen müssen wir einfach warnen.

Firma am Pranger

UBISOFT™

Ich habe mir Splinter Cell 2 zugelegt und bin sehr enttäuscht. Es scheint Kompatibilitätsprobleme mit ATI-Karten zu geben. So werden die für die Atmosphäre wichtigen Schatten teilweise extrem grobklötzig und mit starker Stufenbildung an den Kanten dargestellt. Dabei hilft es nichts, die Anti-Aliasing-Einstellungen zu ändern – die Stufen bleiben. Die Grafik-Optionen im Spiel scheinen überhaupt keinen Einfluss zu haben: Es sieht immer gleich aus. Die Unzufriedenheit darüber kann in vielen Foren nachgelesen werden, doch von Ubisoft fehlt bislang eine Stellungnahme.

Nico Reimer

GameStar Wir haben nachgehakt und den Fall bei Ubisoft vorgelegt. Hier die Antwort von, Karsten Lehmann, PR-Manager der Firma:

»Das Problem ist keiner bestimmten Grafikkarte oder einem Treiber zuordenbar. Vielmehr handelt es sich um einen Grenzfall, der bedingt durch das Lichteffect-System von Pandora Tomorrow an sehr wenigen Orten im Spiel auftritt – je nachdem, in welcher Auflösung (abhängig vom PC-System) gespielt wird. Im Detail: Die Technik des »Depth Shadow Mapping« in Pandora Tomorrow erlaubt Schatten von Objekten und Charakteren, in denen sich der Spieler versteckt. Die Designer

standen im Entwicklungsprozess vor der Wahl: Gleichbleibend hohe Frame-Raten zu jedem Zeitpunkt zu gewährleisten, oder in seltenen Fällen diesen niedrig aufgelösten Schatten zu verhindern. Entschieden hat man sich zugunsten der flüssigen Performance. Trotzdem wurden diese pixeligen Schatten absolut minimiert. Die verbleibenden Grenzfälle wären nur zu verhindern, wenn man in den betroffenen Levels die Ausleuchtung so stark verändert hätte, dass die Splinter-Cell-typische Schleich-Action dort nicht mehr möglich gewesen wäre.«

GameStar Wenn das Problem wirklich nur »an sehr wenigen Orten im Spiel« auftreten würde, könnten wir die Entwickler verstehen. Da sich aber sehr viele Spieler über die Pixelschatten beschwerten, ist der geplante Kompromiss zugunsten der Framerate wohl nicht aufgegangen. Das hätte spätestens in der Qualitätssicherung von Ubisoft auffallen müssen. So müssen Käufer jetzt mit dem Problem leben – Abhilfe gibt's nicht. Immerhin ist der Hersteller so ehrlich, den Grund einzugehen, statt ihn auf Treiber oder inkompatible Hardware zu schieben. Bei Splinter Cell 3 macht es Ubisoft hoffentlich besser.



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!

Endlich ist es soweit: Thief 3 kommt! Eure erstklassiger Testbericht hat mir das Warten nicht verkürzt, sondern eher noch schwerer gemacht. Doch was muss ich am Ende des Artikels lesen? Keine deutsche Sprachausgabe, nur Untertitel! Obwohl ich die ersten beiden Teile liebe, werde ich mir Thief 3 nicht kaufen – selbst wenn es über 90 Prozent bekommen hätte. Denn dieses kundenfeindliche Verhalten von Eidos werde ich auf keinen Fall unterstützen. Das habe ich damals bei Deus Ex auch so gemacht.

Reiko Hamel

GameStar Natürlich sind komplett lokalisierte Spiele optimal. Was uns bei Thief 3 stört, ist aber gar nicht mal die fehlende deutsche Sprachausgabe, sondern die lieb-

lose Übersetzung der Texte. Von Eidos, ansonsten für hochwertige Lokalisierungen bekannt, haben wir da mehr erwartet.



Thief 3: »Keine deutsche Sprachausgabe, nur Untertitel! Obwohl ich die ersten Teile liebe, werde ich mir Thief 3 nicht kaufen.«



GamePro 8/2004 mit DVD – jetzt am Kiosk!

- Titelstory:** Driv3r: 6-Seiten-Test der PS2- und Xbox-Versionen. Mit Video und Action-Rennspiel-Check.
- Im Test:** Onimusha 3, Thief: Deadly Shadows, Full Spectrum Warrior, Shadow Ops, Disgaea u.v.m.
- Previews:** Colin 2005, Silent Hill 4, TimeSplitters 3, Battlefield: Modern Combat, Ghost Recon 2 u.a.
- Im Technik-Teil:** Kabelkunde: der richtige Anschluss, Zubehör-Tests, Einkaufsführer u.a.

BATTLEFIELD VIETNAM EDITOR

Ich habe mich schon oft daran versucht, bin aber wegen den schwer verständlichen, englischen Menüs jedes mal kläglich gescheitert. Als ich dann eure Anleitung entdeckte, habe ich auf dieser Basis die ersten Maps gebastelt. Jetzt kann ich endlich mit meinen Freunden auf selbst erstellten Karten zocken, vielen Dank!

Florian Braun

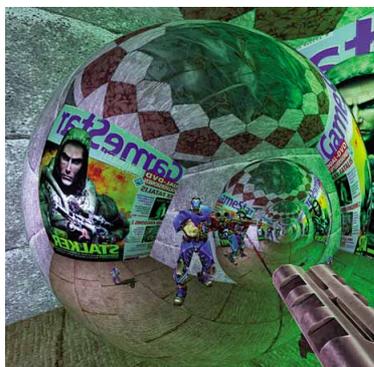
3D-GRAFIK 2006

Riesenlob an Daniel Visarius: Der Report über moderne Grafik hat ein hohes Niveau! Besonders gut hat mir gefallen, dass man den Artikel ohne Vorkenntnisse versteht. Mit etwas Ahnung von der Materie kann man aber aus jedem Satz noch ein Stückchen mehr herauslesen. Die Diskussion über Raytracing fand ich sehr interessant, auch wenn ich daran zweifle, dass sich dieses interessante Verfahren jemals bei Computerspielen durchsetzen wird.

Marius Goppelt

Ich habe den Artikel mit großem Interesse gelesen. Allerdings möchte ich hinzufügen, dass es auch Echtzeit-Raytrac-

3D-Grafik 2006:
»Besonders gut hat mir gefallen, dass man den Artikel ohne Vorkenntnisse versteht.«



Mitmachen und gewinnen

DIE GEWINNER DER VERLOSUNG JUNI 2004

Sven Bahnsen, Hamburg • Eugen Barykin, Bad Fridrichshall • Christian Bauer, Reute • Matthias Berchtold, Innsbruck • Kornelia Berger, Chemnitz • Karsten Bock, Söhlde • Dirk Braunbach, Weidenthal • Kai Bütje, Otobrunn • Alexander Caspari, Overath • Daniel Czyz, Kirchheim • Angela Dargel, Gelsenkirchen • Markus Dehardt, Wattenscheid • Dennis Dumann, Neumarkt • Detlef Eckardt, Stuttgart • Simon Elze, Stuttgart • Guido Evler, Cuxhaven • Marcus Fasel, Essen • Sebastian Fecht, Nürnberg • Felix Fiegel, München • Christian Fleaca, Möglingen • Ulf Folz, Brotdorf • Andreas Fuchs, Vermold • Theo Maximilian Germann, Speyer • Dominik Götz, Schwandorf-Kronstetten • Florian Hambach, Winnenden • Daniel Hawig, Kisselbach • Christoph Heidinger, Unterhaching • Candid Hildebrandt, Selm • René Hildenbrand, Ehingen • Nicolai Hofmann, Kehl-Kork • Kai Höger, Norderstedt • Florian Hoppe, Recke • Arnd Hünneke, Berlin • Michael King, Lauterbach • Marco Kreuzer, Nordhausen • René Kümmel, Senzig • Christian Kurtz, Hellenthal • Florian Lambers, München • Thomas Lehmann, Meerane • Henning Markötter, Berlin • Jean-Pierre Mierke, Freiburg • Axel Mutschler, Kirchheim • Manuel Neumann, Beselich • Danny Niemann, Hamm • Stefan Oliva, Gelnhausen • Kai Oltmann, Glückstadt • Volker Raiss, Hochheim • Christian Rduch, Dorsten • Christian Reiner, Buggingen • Patrick Sallich, Pirmasens • Jan Schaper, Schieren • Andreas Scheerschlich, Oberhausen • Roman Schmidt, Pleinfeld • Rainer Schmidt, Hamburg • Hartmut Schneemann, Göttingen • Wolfgang Sengotta, Marl • Martin Späth, Esslingen • Linus Stetter, Stuttgart • Sebastian Stilgenbauer, Maxdorf • Daniel Straßner, Warthausen • Gregor Stück, Duisburg • Norbert Trende, Göttingen • Olaf Vollbrecht, Hohensee • Eugen Wagner, Buchen • Michael Weigel, Pflugdorf • Stefan Werdelmann, Bergheim • Editha Winkens, Nettetäl • Michael Wittmann, Klosterneuburg • Max Wohlke, Weinheim • Stefan Zeitinger, Nürnberg • Frank Zimmer, Villingen-Schwenningen

Wir gratulieren!

F.A.Q.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

»FEHLENDE« ARTIKEL

In der vorigen GameStar habt ihr für die nächste Ausgabe den Test zu Spiel XY angekündigt. Im neuen Heft fehlt der versprochene Test aber, warum?

GameStar Wir planen die Heftinhalte für die jeweils nächste Ausgabe anhand offizieller Release-Termine. Hersteller verschieben aber immer wieder die Veröffentlichung von Spielen, die wir dann natürlich nicht testen können. Daher sind die Angaben in der Heftvorschau wie angegeben immer ohne Gewähr.

SPIELIDEE, UND JETZT?

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 treffen. Zwei gute Anlaufstellen finden Sie unter diesen Quicklinks ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F2](#) (Deutsch) [F21](#) (Englisch). Zudem gibt's 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. Auch ein Besuch der Hersteller-Website lohnt sich: Oft gibt es einen Patch, der das Spiel zum Laufen bringt. Sollte das nicht der Fall sein, hilft womöglich eine Anfrage in der Community. Zu fast allen Titeln gibt es auf der offiziellen Website ein Forum. Wichtig dabei ist, das Problem exakt zu schildern und genaue Informationen zum PC zu geben. Normalerweise finden Sie auch eine F.A.Q., in der Lösungen für häufig auftretende Probleme stehen. Als letzter Schritt bleibt die Hotline des Herstellers. Auch hier gilt: Schildern Sie Ihr Problem genau und halten Sie alle relevanten Systeminformationen parat.

ing auf Rechnern gibt, die nicht die Leistung von 48 Prozessoren brauchen. Unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F19](#) findet sich zum Beispiel eine entsprechende Demo. Mit reduzierter Auflösung erhält man sogar auf handelsüblichen PCs halbwegs ordentliche Frame-Raten.

Markus Eberle

GameStar Keine Bange, das Termin-Update ist wieder da – und ab der nächsten Ausgabe wird es sogar größer sein als vorher. Da die E3-Hitlisten die Release-Daten der wichtigsten Spiele enthalten, haben wir das Termin-Update in der vergangenen Ausgabe ausnahmsweise weggelassen.

TERMIN-UPDATE

Wo zum Geier ist mein geliebtes Termin-Update in der E3-Ausgabe geblieben? Wenn ich das Heft in die Hand bekomme ist das immer die erste Seite, die ich lese. Ich hoffe, das Termin-Update ist im nächsten Heft wieder dabei.

Jan Mortensen

SO ERREICHEN SIE UNS

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

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Tipp: Je eher Sie uns schreiben, desto wahrscheinlicher ist es, dass Ihr Brief in der nächsten Ausgabe gedruckt wird. 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:

Dialog-Service-Center GmbH
Konrad-Zuse-Str. 6, 74172 Neckarsulm
E-Mail: gamestar@d-s-center.de
Service-Nummer: 01805/99 98 03!

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

0,12 Euro/Minute