



## BATTLEFIELD VIETNAM

Super Test! Aber ich finde, dass die Vietnamesen doch deutlich schlechter ausgerüstet sind als die USA. Außerdem fehlt ein Singleplayer-Modus, weshalb das Spiel meiner Meinung nach nicht über 90 Prozent kommen dürfte. Ich hätte 89 Prozent gegeben.

*Stefan Tauscher*

Ich fand den Test echt super! Allerdings möchte ich etwas zu Jörg Langers Kritik bezüglich des fehlenden Einzelspieler-Modus sagen: Zwar ist es sicher schade, dass eine Solo-Kampagne fehlt. Doch wenn ich bei Battlefield 1942 offline trainieren will, erstelle ich mir einfach ein Netzwerkspiel. So kann ich sogar genauere Einstellungen wie Bot-Anzahl und Respawn-Zeit vornehmen. Das sollte bei Battlefield Vietnam auch funktionieren.

*Jonas Zimmermann*

Der Testbericht hat mir gut gefallen, aber: Ihr habt das Preis-Leistungs-Verhältnis von Battlefield Vietnam mit »Sehr gut« bewertet. Das kann ich nicht nachvollziehen. Als großer Fan des Vorgängers wollte ich mir das Spiel gleich bestellen, aber es kostet zwischen 45 und 50 Euro. Für mich ist das Spiel aber nur ein schlichtes Addon und rechtfertigt deshalb keinen Vollpreis.

*Thomas Joham*

**GameStar** Das Preis-Leistungs-Verhältnis verrät, ob der Verkaufspreis angesichts der erwarteten Spielzeit fair ist. Bei über 100 Stunden LAN- und Online-Schlachten erreicht Battlefield Vietnam selbst für 50 Euro einen sehr guten Wert.

Eure Konkurrenz-Magazine haben auf einen Test verzichtet, da die Version deren Ansicht nach unvollständig und verbuggt war. Warum habt ihr die Version getestet und nicht noch eine Ausgabe auf das fertige Spiel gewartet?

*Laurent Weber*

**GameStar** Im Gegensatz zu anderen Zeitschriften hatten wir länger Zeit, unser Heft fertigzustellen. Dadurch konnten wir die finale Goldmaster-Version von Battlefield Vietnam testen. Die Aussagen der Konkurrenz beziehen sich auf eine Betaversion.

## SACRED MULTIPLAYER-TEST

Der Mehrspielermodus von Sacred ist so verbuggt! Wie könnt ihr dem Spiel nur eine so hohe Wertung geben?

*Patrick Bahr*

**GameStar** Die 87 Prozent beziehen sich auf den Einzelspielermodus (das haben wir auch klar in unserem großen Test in Ausgabe 3/04 geschrieben). Die

Wertung wird nicht dadurch schlechter, dass der Multiplayer-Part verbuggt und spielmechanisch unausgereift ist – was wir im Übrigen mit »Multiplayer: Mangelhaft« bestraft haben.

Ich finde es eine Unverschämtheit, was Ascaron sich da erlaubt. Nicht nur, dass Sacred verbuggt ist, nein: Auch die Patches verschlimmern das Spiel eher, als dass sie es verbessern. Ein überempfindlicher Kopierschutz verhindert bei vielen Spielern das Starten des Programms, nachdem sie Patch 1.0.3.8 installiert haben. Andere können keine Verbindung zu Mehrspieler-Servern herstellen. Spielstände werden nicht geladen, Charaktere vertauscht. Ich bin sehr enttäuscht, dass Ascaron aus alten Fehlern nichts lernt und die Käufer mal wieder total vercohlt!

*Florian Jäger*

Ich will nicht behaupten, dass Kritik an Entwicklern falsch oder gar unangebracht ist. Aber sie sollte nicht wie ein pauschales »Ist doch Müll« klingen. So wirkt nämlich der Nachtest von Sacred. Das Spiel ist erst kurz im Handel, das Feedback der Spieler trudelt jetzt erst nach und nach bei Ascaron ein. Und euch fällt nichts Besseres ein, als schlechte Stimmung zu verbreiten! Diablo 2 war zu Beginn auch verbuggt und erst nach einigen Patches im Mehrspiel-

ermodus spielbar. Lasst in Zukunft den Entwicklern mehr Zeit für Bugfixing.  
*Dominik Blake*

**GameStar** Die Entwickler haben Zeit fürs Bugfixing – nämlich bevor das Spiel verkauft wird. Der Multiplayer-Modus enthält in der fertigen Version erhebliche technische Macken und ist auch vom Design her unausgereift. Daran gibt's nichts zu beschönigen, entsprechend deutlich ist die Kritik im Test.

## TRAUMSPIELE 2004: STORY

Ich habe den Artikel mit großem Interesse gelesen. Die Aussage »Im Gegensatz zum Kino kommt es in Spielen bei nahe immer zu einem Happy End« verwundert mich allerdings. Die meisten populären Titel haben meines Wissens noch unerwartete, offene oder gar dramatische Enden. Beispiele dafür sind unter anderem Deus Ex, Fallout, Max Payne 2, Diablo 2, WarCraft 3: Frozen Throne. Aber egal wie ein Spiel ausgeht: Das Wichtigste für mich ist, dass ein Ende glaubwürdig und plausibel erscheint.  
*Walter Heil*

## CLAN-SPONSORING

Nachdem ich euren Artikel gelesen hatte, fragte ich bei diversen Unternehmen wegen Kooperationen an. Bis jetzt hatte ich noch keinen Erfolg, aber: Aus Jux habe ich Müllermilch angeschrieben. Nach zwei Tagen Ungewissheit kam zwar eine Absage, aber immerhin hatte sich die Firma mit dem Thema beschäftigt – das hatte ich gar nicht erwartet.  
*Markus Thomsen*

## SPLINTER CELL 2

Ich fand euren Test zu Splinter Cell 2 einfach genial, vor allem die ausführliche Vorstellung des Multiplay-



### Firma am Pranger

#### ATI

Ich habe mir eine Ati-Grafikkarte Asus 9600XT gekauft, der ein Half-Life-2-Gutschein beilag. Natürlich wollte ich mich gleich bei Ati registrieren lassen, damit ich Half-Life 2 sofort nach Release bekomme. Die Steam-Version interessiert mich nicht, da ich das Spiel verpackt und mit Handbuch möchte. Jetzt erwartet Ati von mir, dass ich folgende Sachen ins US-Hauptquartier der Firma schicke:

- eine Fotokopie von meinem Gutschein
- den aus der Verpackung ausgeschnittenen Strichcode beziehungsweise vollen Produktnamen. (Kopien werden nicht akzeptiert)
- eine Kopie vom Kassenzettel
- ein unterschriebenes Formular

Dann muss ich, wenn Half-Life 2 endlich erscheint, auch noch die Versandkosten von Kanada nach Deutschland zahlen. In Anbetracht dessen, dass das Spiel nicht gleich mitgeliefert wurde, ist das schon sehr kundenfeindlich. Dass ich Ati aber zusätzlich genanntes Material zuschicken soll (dessen Sinn ich mir nicht erklären kann), wirkt für mich so, als wollte die Firma Besitzer der Half-Life-2-Gutscheine mit dem umständlichen Prozedere abwimmeln.

*Andreas Hoffmann*

**GameStar** Wir haben nachgehakt und den Fall von Herrn Hoffmann bei Ati vorgelegt. Hier die Antwort von Sebastian Aruta, Customer Care Manager der Firma:

»Es tut uns leid, wenn Ihnen das Prozedere zum Einlösen des Gutscheins zu kompliziert erscheint. Aber: Half-Life 2 ist lizenzierte Software. Wir sind Valve gegenüber gesetzlich verpflichtet, sicherzustellen, dass jeder Gutschein nur einmal eingelöst wird. Was Ihnen umständlich erscheint, ist die übliche Vorgehensweise bei vielen Retail-Produkten im Software-Bereich. Die Gebühr in Höhe von 10 Dollar dient lediglich unserer Kostendeckung für Verwaltung, CD-Herstellung und Versand. Als Bonus bietet Valve allen Gutschein-Besitzern bis zum Release von Half-Life 2 ein umfangreiches Software-Paket (unter anderem Counterstrike) zum Download oder auf CD an. Informationen dazu finden Sie unter [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK C43.«

**GameStar** Wir verstehen die Argumente von Ati. Trotzdem dürfen deutsche Käufer eine unbürokratischere Lösung erwarten: Die 3D-Karten-Packung erweckt schließlich für den flüchtigen Beobachter den Eindruck, er erhalte (kurzfristig!) das Spiel Half-Life 2. Für uns wäre etwa eine Kooperation von Ati und Software-Händlern denkbar gewesen, bei denen Kunden den Gutschein direkt gegen Half-Life 2 tauschen können.



er-Modus. Jetzt kann ich es kaum noch bis zum Release aushalten, danke!  
*Christoph Chatziagiannis*

Ich möchte ja nicht kleinlich erscheinen, aber Patrick Hartmann hat einen physikalischen Logikfehler im Meinungskasten (oder haben es die Entwickler gar falsch programmiert?): Er sagt, dass er auf das nächste Donnerrollen achten muss, weil danach angeblich ein Blitz zuckt. Da aber die Lichtgeschwindigkeit größer ist als die des Schalls, blitzt es erst, danach kommt das Donnerrollen. Mein Physiklehrer wird stolz auf mich sein!  
*Jonas Anders*

**GameStar** Ihr Lehrer darf stolz auf Sie sein, aber nicht Patrick hat das verwechselt: Das ist ein (vermutlich absichtlicher) Fehler der Entwickler. Wären Blitze und



Splinter Cell 2: »Ich fand euren Test zu Splinter Cell 2 einfach genial, vor allem die ausführliche Vorstellung des Multiplayer-Modus.«

Donner in realistischer zeitlicher Abfolge, würde das Licht-Dunkel-Spiel nicht funktionieren. Dass dabei die Naturgesetze nicht haarklein eingehalten werden, merkt man in der Haut von Sam Fisher in der Mission vor lauter Adrenalin gar nicht.

## GamePro 5/2004 mit DVD – jetzt am Kiosk!

**Titelstory:** Wird der PS2-Shooter Killzone wirklich besser als Halo? GamePro hat die Macher in Amsterdam besucht! Mit Spielszenen und Interview auf DVD!

**Angespielt:** Metal Gear Solid 3, Ninja Gaiden, Onimusha 3, Silent Hill 4 u.v.m.

**Im Test:** Champions of Norrath, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Harvest Moon: A wonderful Life, Alias u.v.m.

**Report:** Was taugen Handyspiele?

**Technik:** Was tun, wenn die Konsole kaputt ist?

## SPIELE PROGRAMMIEREN

Ich will zusammen mit ein paar Freunden ein eigenes Spiel programmieren. Es wäre hilfreich, wenn ihr zu dem Thema mal einen Bericht bringt. Damit wir beispielsweise wissen, welche Programmiersprache sich am besten eignet und welche Bücher zum Thema gut sind. Das würde sicher auch viele andere Leser interessieren.

Johannes Pulz

**GameStar** Wir denken zurzeit darüber nach, das Thema wieder mal aufzugreifen. Bis dahin gilt: Den besten Einstieg bieten Editoren zu bekannten Spielen (etwa UnrealEd), bei denen viele Einstellungen über leicht nochvollziehbare Script-Befehle geändert werden können. Generell ist C++ die beste Programmiersprache, wobei sich zahlreiche Fachbücher speziell dem Thema Spieleentwicklung mit C++ widmen.

## SAM & MAX 2 FREELANCE POLICE

Toll, jetzt ist der Abend hin! Nach eurer Preview hatte ich mich so sehr auf Sam & Max 2 gefreut, und jetzt stampft LucasArts das Spiel ein! Ich finde es eine Schande, dass die Firma nach Full Throttle 2 schon zum zweiten Mal die Arbeiten an einem Adventure im fortgeschrittenen Stadium einstellt.

Jeff Meyer

Warum wurde Sam & Max 2 eingestellt? Weil der Markt gerade keine Adventures will? Das ist doch völliger Blödsinn! Weil das Spiel nicht gut genug ist? Kaum, denn nach Einschätzung der Entwickler und vieler Spielermagazine in aller Welt hat Sam & Max 2 das Potenzial zum Top-Titel! LucasArts ist sehr kurzsichtig, denn Adventures sind gerade wieder schwer im Kommen.

Benjamin Boerner



Sam & Max 2: »Ich finde es eine Schande, dass die Firma schon zum zweiten Mal ein Adventure im fortgeschrittenen Stadium einstellt.«

### F.A.Q.

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

### WORLD OF WARCRAFT

Wird man World of Warcraft auch im LAN oder auf eigenen Servern spielen können? Wenn nicht: Wie hoch wird die Monatsgebühr sein?

**GameStar** World of Warcraft ist ein reines Online-Rollenspiel und kann nur auf den offiziellen Servern von Blizzard gespielt werden. Die Monatsgebühr dürfte wie bei Konkurrenzprodukten um die 12 Dollar betragen.

### HALO KOOP-MODUS

Gibt es einen Patch, der die PC-Version von Halo um den Koop-Modus erweitert?

**GameStar** Nein, trotz zahlreicher Fanbeschwerden wird Entwickler Gearbox wohl keinen Koop-Patch mehr nachliefern.

## UMTAUSCH VON SPIELEN

Meine Original-CD/DVD von Spiel XY ist defekt. Woher bekomme ich Ersatz?

**GameStar** In der Garantiezeit (sechs Monate ab Kaufdatum) sind Händler dazu verpflichtet, defekte Software gegen Vorlage des Kassenzettels und des kaputten Datenträgers kostenlos umzutauschen. Nach der Garantie können Sie sich direkt an den Hersteller des Spiels wenden.

## LESER BASTELN

Ich möchte diese gebastelte Grafikkarte gerne von euch gegen die originale WinFast A380 Ultra TDH von Leadtek umgetauscht bekommen. Vielen Dank!

Stephan Hildebrandt



**GameStar** Frechheit siegt, jedenfalls manchmal: Unser Hardware-Chef Michael Trier war von der gebastelten Grafikkarte sehr angetan und versucht, Ihnen ein echtes Modell zu besorgen. Aber, liebe Leser: Schicken Sie uns jetzt bitte keine selbst gebastelten TFT-Monitore oder Surround-Boxensysteme – der Tausch wäre einmalig.

## DTM RACE DRIVER 2

Ihr verliert in der Preview kein Wort darüber, ob Rennen im LAN und Internet im Gegensatz zum Vorgänger synchron laufen werden. Im ersten Teil funktionierte dies nicht, was damals der größte Kritikpunkt war. Falls das beim zweiten Teil wieder der Fall sein sollte, werde ich auf einen Kauf verzichten.

Stefan Bruders

**GameStar** Die Programmierer schreiben den Netzwerk-Code laut Codemasters komplett neu, wobei diesmal besonders viel Wert auf Synchronität zwischen allen Spielern gelegt wird. Allerdings lässt sich das erst im Test überprüfen, weshalb wir in der Vorschau nicht darauf eingegangen sind.

## ANNO 1503

Was glaubt Sunflowers, wer sie ist? Erst vertröstet die Firma Fans anderthalb Jahre und verschiebt immer wieder die Veröffentlichung des Mehrspieler-Patches. Und nun gibt sie bekannt, dass es doch keinen geben wird – angeblich, weil die Programmierer die Probleme nicht lösen können. Was soll das? Ich werde mir jedenfalls nie mehr ein Produkt von Sunflowers kaufen. Ein Strategiespiel ohne Multiplayer, das ist eine Frechheit! Ich überlege ernsthaft, ob ich Anno 1503 zu Sunflowers schicke und mein Geld dafür zurück verlange.

Martin Strohbach

## 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.