



HALF-LIFE-DEBAKEL

Ich fand euren Bericht zu Half-Life 2 spannend wie einen Krimi. Aber habt ihr schon mal daran gedacht, dass diese ganze Aktion von Valve geplant sein könnte und der Cracker nur eine imaginäre Figur in einem raffinierten Publicity-Schachspiel ist? Die Version im Internet ist vielleicht nur der Ersatz für eine Demo, und bei dem Source-Code handelt es sich um eine veraltete, unbrauchbare Version. Genau wie bei einer normalen Demo enthält die Internet-Version nur Teile des fertigen Spiels – auch dies könnte Teil einer Strategie sein. Ich bin überzeugt, dass diese Theorie korrekt ist. Denn mit der Quellcode-Textwüste kann der Datendieb nichts anfangen. Die Konkurrenz auch nicht, da sie sonst wegen Urheberrechtsverletzung vor Gericht kommt. Und die empfindlichen Steam-Passagen wollte Valve nach den letzten Crashes wahrscheinlich sowieso überarbeiten. Bleibt ein perfekter Plan, um Zeit zu schinden und Spieler aufmerksam zu machen. Denn jeder Zocker, der bis dahin noch nichts von Half-Life 2 gehört hatte, ist durch den angeblichen Datendiebstahl aufmerksam geworden.

Name ist der Redaktion bekannt

Erst suggerieren mir Valve und ATI, dass ich eine Radeon-Grafikkarte brauche, um Half-Life 2 flüssig zu spielen. Dass

ein Millionendeal zwischen den beiden Firmen schon längst unter Dach und Fach war, wurde mit nach den umstrittenen Benchmark-Tests klar, in denen ATI den Mitbewerber Nvidia klar übertrumpfte. Dann gibt's auf einmal gestohlenen Quellcode und eine Pre-Alpha-Version im Internet. Diese Maßnahmen hat Valve meiner Meinung nach sehr gut durchdacht und selbst eingeleitet, um den Release-Termin ins zweite Quartal 2004 hinauszuzögern. Gutgläubige Käufer sitzen jetzt auf ihrer neuen ATI-Grafikkarte, haben einen Gutschein für Half-Life 2 in der Hand und fühlen sich veräppelt, während sich die Strategen von Valve und ATI mit prall gefüllten Taschen gegenseitig auf die Schultern klopfen.

Mario Zagorc

GameStar Es gibt keine Beweise, dass Valve und ATI die ganze Aktion absichtlich gestartet haben. Noch dazu wäre es unlogisch, wenn sich Valve absichtlich seine Geschäftsgrundlage kaputt macht.

Ich frage mich, warum jeder den Erscheinungstermin von Half-Life 2 so lange geglaubt hat. Da Valve das Spiel erstmals im April dieses Jahres präsentierte, wusste ich gleich, dass es 2003 nicht mehr kommt. Unreal 2 wurde im März 2001 vorgestellt und erschien im Februar 2003. Doom 3 erblickte im Februar 2001 das Licht der Öffentlichkeit und kommt

erst 2004 in die Läden. Von Duke Nukem Forever (erste urkundliche Erwähnung: 1997) ganz zu schweigen. Was ich damit sagen will: Fast jedes ambitionierte Actionspiel verschiebt sich oft und fast schon regelmäßig. Mit etwas Pech erscheint Half-Life 2 erst Anfang 2005. Dass Valve beim Termin so dreist gelogen hat, ist extrem unprofessionell.

Jan Hendrik Jungebold

GameStar Uns ist bewusst, dass gerade bei großen Titeln Verschiebungen an der Tagesordnung sind. Allerdings vermittelte Half-Life 2 in den Präsentationen einen so fertigen Eindruck, dass der genannte Termin realistisch schien. Es wäre außerdem nicht fair, Spieleherstellern pauschal Verschiebungen zu unterstellen.

Ich finde es eine Riesensauerei, dass Valve das Spiel noch nicht so weit entwickelt hatte wie behauptet. Wenn das mit Half-Life 2 jetzt noch so lange dauert wie vermutet, kaufe ich mir lieber Stalker oder Far Cry.

Martin Boehme

Der Bericht über das Half-Life-Debakel hat mich sehr schockiert. Als Programmierer habe ich Mitleid mit dem Valve-Team: Die ganzen wichtigen Funktionen neu zu schreiben ist ein Haufen Arbeit, gerade weil der Code bereits sehr ausgereift war.

Raffael Hannemann



POSTER

Das Doppelposter war spitze! Ich konnte mich am Anfang gar nicht entscheiden, welche Seite ich nehmen soll, doch jetzt hängt Sam Fisher an meiner Wand. Ich würde mich freuen, wenn Ihr dem Heft regelmäßig Poster zu aktuellen Top-Titeln beilegen würdet.

Benjamin Klatte

Danke für das Poster! Ich hatte mir schon eine Zeitlang überlegt, wie ich an PC-Spiele-Poster komme, um meine Zimmerwände zu schmücken. Und da kam mir das Poster in der letzten GameStar gerade recht. Sonst gibt es so was ja eigentlich nur (und auch das zu selten) als Beilage von Spielen. Könntet ihr ein Poster von aktuellen Spielen nicht zur Standardausstattung der GameStar machen? Das wäre auch ein Vorsprung vor der Konkurrenz.

Jonas Wieschmann

MAX PAYNE 2

Ich habe den Titel sofort gekauft und ihn mit Freude durchgespielt. Dennoch war ich sehr erleichtert, dass ihr dem Spiel keine 90er-Wertung gegeben habt. Denn so gut die Story, Musik und Physik-Engine auch sind: es ist viel zu kurz.

Simon Sparlinek

Was für ein Spiel! Die Story fesselt von Anfang bis zum Schluss. Die Entwickler haben es geschafft, dass mir Max und Mona in kurzer Zeit sehr ans Herz gewachsen sind. Die düstere Stimmung, das trübe Regenwetter und die tiefe Stimme des Helden ergeben einen unwidersteh-

Firma am Pranger

CREATIVE LABS

Ich möchte an dieser Stelle anhand meines Falls die Versorgung mit Treibern für meine Soundkarte (Creative Labs Soundblaster Life!) schildern. Der Support Service des Herstellers ist meines Erachtens eine Zumutung. So wollen die Herren mir eine CD verkaufen, auf denen vernünftige Treiber zu finden sind. Die gibt es aber nicht im Internet zum Download. Wie kann denn so was sein? Für die CD soll ich knapp 1,50 Euro per Kreditkarte (habe ich nicht) bezahlen. Um den Betrag geht es nicht, 1,50 Euro wären mir vernünftige Treiber sicher wert. Aber andere Firmen wollen ja auch kein Geld dafür.

Alexander Kleintje

GameStar Wir haben nachgehakt und den Fall bei Creative Labs vorgelegt. Hier die Antwort von Michael Deinhardt aus der Marketing-Abteilung der Firma:

»Alle Treiber sind bei Creative als Download erhältlich. Einige Produkte benötigen Zusatzsoftware, um alle Funktionen auszunutzen – genau das ist bei Ihrem Leser der Fall. Aufgrund der zusätzlichen Komponenten ist der Gesamtumfang einer Sounkarten-Installations-Software mehrere Hundert Megabyte groß. Deshalb wurde die

Option des CD-Versands bei uns eingeführt. Die meisten unserer Programm- und Treiber-CDs enthalten lizenzpflichtige Software, wie MP3-Encoder, weshalb wir eine Art Schutzgebühr erheben. Die Zahlung per Kreditkarte ist zugegebenermaßen für einige Kunden problematisch. Bei anderen Verfahren wie Nachnahme würden die Bearbeitungsgebühren jedoch leicht auf 15 Euro steigen. Nichtsdestotrotz arbeiten wir momentan an downloadbaren Treiber- und Programmpaketen, um Kunden mit der nötigen Bandbreite alles zum Download anzubieten.«

GameStar Gerade eine so namhafte Firma wie Creative Labs hätte eher damit anfangen müssen, Soundkarten-Installations-Software als Komplettpaket zum Download bereitzustellen – die Anzahl der DSL-Anschlüsse steigt schließlich schon seit Jahren stetig. Da Kreditkarten hierzulande wenig verbreitet sind, sollte die Firma für deutsche Kunden darüber hinaus eine alternative Zahlungsmöglichkeit ohne Aufpreis anbieten.



lichen Mix. Okay, die Spielzeit ist mit knapp zehn Stunden wirklich kurz. Aber: Diese Stunden sind perfekt und stecken so manches Spiel in die Tasche, mit dem ich über 30 Stunden verbrachte. Ich habe Max Payne 2 lieber gespielt als Unreal 2, Age of Mythology und Mafia zusammen.

Florian Mackenberg

Als ich neulich Max Payne 2 spielte, kam meine Oma ins Zimmer und wollte mit mir reden. Also habe ich das Spiel pausiert – genau in einem Moment, als man Mona in einer Nahaufnahme sehen konnte. Da sagte meine Oma: »Das ist doch die Sissi aus Verbotene Lieber!« Sachen gibt's...

Alexander Petrenz

GameStar Da musst du deine Oma berichtigen: Das reale Vorbild von Mona Sax heißt Kathy Tong und ist Modell und Schauspielerin. Im Internet unter dem >WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK 80 finden Mona-Fans weitere Informationen und Bilder.



Max Payne 2: »Diese Stunden sind perfekt und stecken so manches Spiel in die Tasche, mit dem ich über 30 Stunden verbrachte.«

TERMIN-VERSCHIEBUNGEN

Seit Anfang diesen Jahres werden neue Spiele angepriesen, die fantastische, tolle DirectX-9-Funktionen unterstützen. Die Spieler freuen sich drauf und kaufen sich für viel Geld eine neue Grafikkarte. Dann heißt es von den Spielefirmen



GamePro 1/2004 mit DVD – jetzt am Kiosk!

Titelstory: Final Fantasy – erste Fakten zu FF XII. Plus: Alles über die Spiele, den Kult. Mit HistoryCheck auf DVD!

Angespielt: Max Payne 2, Harvest Moon, Socom 2 u.v.m.

Im Test: Medal of Honor: Rising Sun, Ghosthunter, 1080° Avalanche, Project Gotham 2, Herr der Ringe: RdK u.v.m.

Specials: Soundsysteme unter 200 Euro, Alles über das Neo Geo MIT Video-DVD & Fantasy-Babes-Kalender!

plötzlich: »Och, wir haben zwar als Release-Termin September 2003 angegeben, aber wir verschieben unseren Titel mal auf nächstes Jahr«. Besitzer neuer Karten hätten sich den Kauf also sparen können. Alle Spiele, die eine neue ATI- oder Geforce-Karte ausnutzen, erscheinen erst in ferner Zukunft – wenn vermutlich auch die teuer gekaufte Hardware billiger wäre. Ich bin dafür, dass GameStar oft verschobene Spiele beim Test abwertet. Schließlich täuschen die Spielefirmen falsche Tatsachen vor.

Robin Degle

GameStar Sicher ist das von Ihnen beschriebene Szenario ärgerlich. Kaufen Sie teure Hardware deshalb lieber erst, wenn die Titel tatsächlich erschienen sind. Eine Abwertung verschobener Titel halten wir für unangebracht. Wir beurteilen nur die Qualität bei Erscheinen, nicht die Vorgeschichte eines Spiels.

FIFA 2004

Als langjähriger Fan der Serie habe ich mir Fifa 2004 sofort geholt. Da ich zuvor die Demo gespielt hatte, wusste ich, was mich erwartet. Doch dann folgte die böse Überraschung: Keine LAN-Unterstützung mehr! Dabei haben mir und mei-



Fifa 2004: »Wenn es die zukünftige Produktpolitik von EA ist, Multiplayer nur noch in einer kontrollierten Umgebung stattfinden zu lassen, war FIFA 2004 mein letztes Spiel von dieser Firma.«

Wir gratulieren

GEWINNER NOVEMBER 2003

Markus Abegg, Aurich • Andreas Amtmann, Hamburg • Thomas Baumgärtner, Freiburg • Christoph Buchta, Coburg • Matthias Buhl, Siegen • Manuel Focht, Stuttgart • Markus Frei, Stockach • Marcel Galliani, Helmbrechts • Thomas Golla, Wolfenbüttel • Lutz Hellmig, Ratingen • Christian Hoffmann, Magdeburg • Marcus Hopfen, Stelle • Daniel Jeschke, Stein • Tobias Kemberg, Düsseldorf • Norbert Kreklau, Düsseldorf • Klaas Kuhlmann, Schleswig • Robert Liepert, Mertingen • Florian Mallmann, Flensburg • Mirko Nehm, Solingen • Mario Niehues, Buchenberg • Markus Rein, Schriesheim • Dieter Schmidt, Rastede • Rainer Schmidt, Kiel • Rudolf Schnabel, Heidelberg • Jan Stowaner, Berlin • Olaf Thom, Frankfurt **Wir gratulieren!**

nen Freunden doch die Netzwerk-Turniere sogar mehr Spaß gemacht als Ego-Shooter im LAN. Ausgehend von den Menüs in der Demoversion scheint es auch bei Need for Speed: Underground keine Netzwerkunterstützung zu geben. Wenn es die zukünftige Produktpolitik von EA ist, Multiplayer nur noch in einer kontrollierten Umgebung stattfinden zu lassen, war dies mein letztes EA-Spiel.

Walter Porada

GameStar Auch wir beobachten diesen Trend mit Sorge und haben das Manko in den Tests zu Fifa 2004 und NHL 2004 als Minuspunkt angeführt. In die Firmenpolitik von Electronic Arts können wir freilich nicht eingreifen, auch wenn wir den Hersteller im Namen der Spieler hiermit nochmals dazu auffordern, diese Einschränkung nicht zur Regel werden zu lassen!

Ich finde Fifa 2004 insgesamt ganz gut, aber die deutschen Sprecher nerven! Ständig wiederholen sich die Kommentare, mitunter passen die Sätze auch gar nicht zum Geschehen auf dem Rasen. Wenn bereits nach wenigen Minuten ein Spruch kommt wie: »Er konnte das Tor nicht treffen, scheinbar ist er total erschöpft!«, ist das einfach peinlich. Vielleicht kann EA das ja per Patch korrigieren, bei Fifa 2003 ging es doch auch.

Heinz Krebs

GameStar Wie im Test erwähnt lag uns nur eine Version mit dem englischen Kommentar vor. Wir haben die Beschwerden an Electronic Arts weitergegeben. Der Hersteller will die Angelegenheit prüfen und gegebenenfalls per Patch beheben.

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Im Test zu Pro Evolution Soccer 3 habt ihr die umständliche Tastenbelegung kritisiert. Zeitgemäß ist das Konfigurationsmenü sicher nicht, aber auf jeden Fall verschmerzbar. Besser hätte ich es gefunden, im Test auf den fairen Preis des Spiels hinzuweisen: Heutzutage ist es selten, dass man ein Spitzenprodukt für weniger als 40 Euro bekommt.

Jochen Splettstößer

Ein dickes Lob an euren Test zu Pro Evolution Soccer 3. Alles, was ihr gelobt habt, ist für mich absolut nachvollziehbar. Gleiches gilt für die Mängel. Dennoch hättet ihr ruhig eine 90er-Wertung geben können, Grafik und Lizenzen sind nun mal nicht alles!

Daniel Höly

GameStar Die Kritikpunkte wie der fehlende Online-Modus oder die miese Menüführung wiegen zu schwer, als dass wir dem Spiel eine höhere Wertung hätten geben können. Wenn die Entwickler diese Mängel beseitigen, hat der Nachfolger allerdings das Potenzial zum 90er.

NHL 2004

Von eurem ausführlichen Test bin ich hellauf begeistert und kann euch vollkommen zustimmen! Vor allem der motivierende Dynasty-Modus hat es mir angetan: Gleichermaßen managen und spielen ist einfach traumhaft!

Felix Neuendorf

SPLINTER CELL 2

Ich habe das Preview zu Splinter Cell 2 gelesen und wollte fragen, ob es wirklich nur den im Text beschriebenen Mehrspielermodus gibt? Ich hatte erwartet, dass man das Spiel zu zweit in einem kooperativen Modus durchspielen kann.

Viktor Weichsenbaumer

GameStar Da müssen wir Sie enttäuschen: Ein kooperativer Modus ist derzeit nicht geplant. Dafür werden die Partien Agenten vs. Söldner nach dem, was wir gesehen haben, mindestens genauso spannend wie ein Koop-Modus.

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.