

Käferalarm im Tal der Erbauer

# Leserbriefe

Verbuggt und instabil? Heftige Probleme mit dem Gothic-2-Addon

Die Nacht des Raben verursachten eine Flut empörter Leser-Zuschriften.

Die Nacht des Raben: »Piranha Bytes hat wieder mal ein unfertiges (und noch dazu teures) Produkt auf den Markt gebracht.«



## Gothic 2: Die Nacht des Raben

Piranha Bytes hat wieder mal ein unfertiges (und noch dazu teures) Produkt auf den Markt gebracht. Zuerst funktioniert die Installation nicht, dann lädt das Programm vier Minuten, bis das Spiel endlich startet. Und die Entscheidung, ob man noch mal von vorn anfangen will oder mit seinem alten Charakter weiterspielt, hätten die Entwickler lieber den Käfern überlassen sollen.

*Johannes Maurer*

Seitdem das Spiel verkauft wird, beschweren sich viele Fans in Internet-Foren über schwere Programmfehler. Neben gravierenden Story-Bugs (Verschwinden wichtiger Leichen, fehlende Gesprächsoptionen und Ähnliches) haben zahlreiche Käufer Probleme, das Addon wegen seines überempfindlichen Kopierschutzes überhaupt zu installieren. Davon steht aber kein Wort in eurem Test!

*Florian Phillip*

**GameStar** Bei unserem Test hatten wir weder mit inhaltlichen noch mit technischen Fehlern zu kämpfen. Viele Story-Bugs entstehen »traditionell« bei den Gothic-Spielen, weil man bestimmte Quests erledigt, Charaktere anspricht oder Gebiete besucht,

bevor es das Programm vorgesehen hat. Der inzwischen veröffentlichte Hotfix 2.5a behebt jedoch die schlimmsten inhaltlichen Fehler wie den »Leichen-Bug«. Technische Probleme kann es laut Jowood vor allem durch CD-Filtertreiber von Brennsoftware, Viren, fehlende Service-Packs, im Hintergrund laufende Programme (Virens Scanner) oder durch von Spyware veränderte Systemdateien geben – da hilft auch kein Patch.

Wie immer habt ihr ein super Heft abgeliefert. Jedoch hätte ich eine Frage zum Video des Gothic-2-Addons: Warum habt ihr da Cheats benutzt? Der Charakter wird von Bluthunden und Orks angegriffen, aber der Lebensenergie-Balken des Helden bleibt unverändert.

*Alexander Jost*

**GameStar** Sie haben Recht, wir haben in diesem Fall ausnahmsweise Cheats verwendet, um die neuen Gebiete und Monster zu zeigen. Videos müssen aus produktions-technischen Gründen eher früh fertig sein, das Testmuster erreichte uns jedoch sehr spät – daher die zeitsparende Schummellei.

**Jörg Langer kritisiert, dass man im Addon wieder bei null anfängt und der alte Charak-**

ter nutzlos ist. Sicher, ich würde auch gerne meinen Level-46-Drachenjäger weiterspielen, aber wie soll das bei der Gothic-Spielmechanik gehen? Es gibt keine Erfahrungspunkte-Obergrenze, und man kann das Spiel sowohl mit Level 20 als auch 40 beenden – da ist Balancing unmöglich. Und ehe ich mir meinen geliebten Charakter gezwungenermaßen auf einen Addon-Startlevel kastrieren lasse, fange ich doch lieber komplett von vorn an.

*Wanja Schulz*

## Jedi Knight 3

Ich möchte mich für die Titelstory zu Jedi Knight 3 bedanken. Sie trifft voll meinen Geschmack und hat meine Meinung über das Spiel bestätigt.

*Jan Antoni*

Euer Test ist wirklich sehr gut gelungen, nur unterlief euch ein schwerer Fehler: Als alter Star-Wars-Hase bemerkte ich sofort, dass ihr mit dem Scharfschützengewehr gar

## So erreichen Sie uns:

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

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

E-Mail: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Webseite: [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: [tech@gamestar.de](mailto:tech@gamestar.de)

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an: [cd@gamestar.de](mailto: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](mailto:idg@csj.de)

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



Auf CD/DVD: aktueller Patch 2.5a

nicht auf Boba Fett gezielt haben könnt. Der starb ja in Episode 6, wie soll er dann zehn Jahre später plötzlich wieder leben?

*Oliver Peneder*

**GameStar** Das Star-Wars-Universum umfasst mehr als nur die Kino-Filme. Im Buch »Die mandalorianische Rüstung« von K. J. Weter können Sie nachlesen, wie sich der quicklebendige Boba Fett aus dem tödlichen Schlund des Sarlacc befreit, in den er in Episode 6 unfreiwillig gefallen war.

Gratulation zu diesem genialen Artikel! Aber ihr schreibt auf dem Cover, ihr hättet das Spiel exklusiv getestet. Wieso gibt's dann in der PC Games auch ein Review?

*Klaus Rimbauer*

**GameStar** Zu diesem Thema gibt es folgende Aussage von Publisher Activision: »Die Activision Deutschland GmbH hat Jedi Knight 3: Jedi Academy exklusiv an GameStar vergeben. GameStar sollte das erste Magazin in Deutschland sein, das den ersten offiziellen Test von Jedi Academy im Heft hat«. Wir wissen nicht, welche Version PC Games verwendet hat, da es das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu kaufen gab. Mehr zum Thema »Exklusivtest« lesen Sie im Editorial.

**Raumschiff GameStar**

Ein Riesenlob für die Folge »Showdown«, es war die beste, die ich jemals gesehen habe! Besonders gut haben mir die Comebacks vom Weisen Mann vom Berge, Doktor Test und Beeper gefallen. Und dann noch das Terminator-3-Zitat »Sprich zu der Hand!« Das war einfach nur genial!

*Stefan Braun*

**Tron 2.0**

Über die Meinung von Florian Stangl kann ich mich nur wundern. Die Atmosphäre ist

spitze, die Grafik passt dazu und ist meiner Meinung nach auch besser als »Befriedigend«. Die Story ist auch klasse, es gibt super Cutscenes, und man fühlt sich wirklich in einen Computer hineinversetzt. Die Kritik, das Szenario sei im Vergleich zu Half-Life 2 und Doom 3 »uncool«, kann ich nicht nachvollziehen.

*Matthias Bohlen*

Endlich ist mal jemand meiner Meinung: Ich habe mir von meinem Sohn schon eine Menge Kritik anhören müssen, weil ich die Grafik von Tron 2.0 einfach nur fade finde. Ich habe den Film im Kino gesehen und mag ihn. Aber das Spiel: Nein, danke!

*Bernhard Schmelzer*

**Games Convention 2003**

Das Angebot an PC-Spielen auf der GC hat mich schon etwas enttäuscht. Doch Jörg Langer hat den Tag mit seinem genialen Auftritt bei der Redaktions-Fragestunde gerettet. Absoluter Höhepunkt der Show: der Leuchtkugelschreiber-Schwertkampf zwischen Jörg Langer und dem Stanglnator!

*Benjamin Körner*

Die GC 2003 war ein voller Erfolg, euer Stand war super! Dank an alle Redakteure, die mein GameStar-Heft signierten und unbezahlbar machten!

*Christopher Krüger*

Die von mir heiß erwartete Raumschiff-GameStar-Nacht lief nicht perfekt: Die Wartezeiten zwischen den einzelnen Filmen waren zu lang. Und dass ihr zu Beginn die ersten sechs Folgen und dann die von 16 bis 21 gezeigt habt, hat mich gestört. Ich bin aber trotzdem geblieben und hatte insgesamt meinen Spaß mit den Videos.

*Werner Hahn*

Ich habe auf der GC 2003 eines der Mädels am GameStar-Stand angesprochen und



Games Convention 2003: »Dank an alle Redakteure, die meine GameStar signierten und damit unbezahlbar machten!«

mich voll in sie verschossen! Als sie mich angesehen hat, war es um mich geschehen. Sie ist 1,60 bis 1,65 m groß, schlank, hat dunkle Haare (zu einem Zopf gebunden), wunderschöne dunkle Augen und meiner Meinung nach einen leichten Akzent einer osteuropäischen Sprache. Jetzt wollte ich wissen, ob es irgendeine Möglichkeit gibt, diese Frau zu kontaktieren? Ich würde alles dafür tun, nur um den Familienstand und das Alter der jungen Dame zu erfahren!

*Name ist der Redaktion bekannt*

**GameStar** Wir versuchen, die nette Messe-Aushilfe zu finden und – so sie einverstanden ist – einen Kontakt herzustellen.

**Knightshift**

In eurem letzten Heft musste ich einen enttäuschenden Artikel zum Genre-Mix Knightshift lesen. In einer Vorschau mit dem Ersteindruck »Sehr gut« wurde das Spiel von Patrick Hartmann noch als potenzielle Konkurrenz zu Neverwinter Nights ausgewiesen. Und jetzt bekommt das Spiel nur 69 Prozent, das kann ich nicht glauben.

*Stefan Korkisch*



**GamePro 11/2003 mit DVD – jetzt am Kiosk!**

- Titelstory:** Alles über Metal Gear Solid: Vorschau zu Metal Gear Solid 3 & Twin Snakes (Cube). Mit Spielszenen auf DVD! Plus: Vergleich der Schleich-Spiele, Metal-Gear-History
- Angespielt:** Doom 3, Manhunt, Final Fantasy: Crystal Chronicles, Prince of Persia u.v.m.
- Im Test:** Knights of the Old Republic, Jak 2: Renegade, Viewtiful Joe, Fire Warrior u.v.m
- Tipps:** Booklet zu Knights of the Old Republic, Tipps & Moves zu Soul Calibur 2 u.a.
- Extra:** Großes Wendeposter zu Beyond Good & Evil und Prince of Persia!

**GameStar** Es kommt vor, dass Spiele nicht das Potenzial ausschöpfen, das sie im Vorfeld gezeigt haben. Aber 69 Prozent ist keine schlechte Wertung, denn nach GameStar-Kriterien besagt sie: »Überdurchschnittlich, immer noch okay für Fans des Genres.«

**Report: Verstümmelte Spiele**

Die USK sollte sich im Klaren darüber sein, dass sie durch ihre Entscheidungen die Spieler in Österreich und in der Schweiz bevormundet. Die bekommen nämlich die gleichen verstümmelten Spiele wie die Deutschen, obwohl in den Ländern das strenge Jugendschutzgesetz nicht gilt – ich finde das ungerecht. *Roman Baum*

Bei Anpassungen besteht immer die Gefahr, dass selbst durch kleine inhaltliche Änderungen Zusammenhänge verloren gehen

und die Atmosphäre leidet. Warum lösen die Publisher das Problem nicht, indem sie – wie bei Videos und DVDs üblich – zwei Versionen (USK 16 und USK 18) anbieten? *Heiko Rettkowitz*

**GameStar** Das hat wirtschaftliche Gründe: Altersgerechte Versionen von PC-Spielen zu erstellen, ist aufwändiger und teurer als bei Filmen, wo einfach geschnitten wird und die »harten« Szenen entfallen.

**Serious Sam: 2nd Encounter**

Vielen Dank für Serious Sam: 2nd Encounter! Ich habe es sofort installiert und konnte mich stundenlang nicht mehr losreißen. Ich freue mich schon auf die nächste Geburtstags-GameStar! *Georg Heinzle*

Danke, schon wegen der Vollversion hat sich der Umstieg auf die »Unzensuriert«-Version gelohnt! *Michael Müller*

**GameStar TV**

Ein superdickes Lob für die immer wieder erfrischenden und überraschenden Ideen der Redaktion! In diesem Fall für die neueste Informationsquelle GameStar TV im Premium-Bereich der Homepage. Da ich alles archiviere, eine Frage: Könntet ihr die News-Sendung auch auf CD/DVD packen? *Simon Papel*

**GameStar** Die Archivierung übernehmen wir für Sie: Alle Sendungen können Sie jederzeit im Premium-Bereich anschauen.

**Linux für Einsteiger**

Ich habe eben den Bericht gelesen und möchte Ihnen dafür danken! Ich nutze Linux schon länger und denke ebenfalls, dass es mittlerweile eine echte Alternative zum allmächtigen Windows ist. Die einzigen Probleme sind meiner Meinung nach die teilweise komplizierte Konfiguration sowie die derzeit noch mangelnde Unterstützung durch die Hard- und Softwarehersteller. *Stefan Hamacher*

Mit dem Bericht habt ihr der Linux-Spieler-Community einen großen Gefallen getan. Alle großen Entwickler sollten endlich diesen Markt entdecken, damit man im Idealfall kein WineX mehr braucht. Bioware und id Software gehen ja bereits in diese Richtung. Jetzt müssen nur noch Firmen wie Blizzard und Valve nachziehen, denn objektiv betrachtet ist Linux das bessere und vor allem stabilere Betriebssystem. *Tobias Madison*

Ich habe schon öfter versucht, auf Linux umzusteigen. Aufgrund der mangelnden

**Die Gewinner 09/2003 S. 163**

- Rainer Andres, Völklingen • Christian Antlinger, Lechaschau • Jan Antoni, Münsingen • Thomas Böhrer, Meerbusch • Mirko Cagnin, Meran • Konstantin Faust, Remscheid • Christian Gautsch, München • Simon Hagen, Kuppenheim • Daniel Hawig, Kisselbach • Philipp Heeb, Rheineck • Sebastian Hirschberg, Dortmund • Ralf Hofstetter, Dielheim • Leif Kochanowski, Hörup • Martin Loidl, Siegersbrunn • Michael Lusser, Fußberg • Nicole Manzat, Fellbach • Daniel Marklewitz, Hamm • Michael Morawetz, Höchberg • Roland Sams, Bad Ischl • Markus Telzerow, Hagen • Thomas Wagner, Pegnitz • Jeanette Waller, Bonn • Alexander Weber, Stadtbergen • Thomas Weißbuhn, Friedrichsroda • Hans-Jörg Winzen, Dreieich • Jan Zippel, Böhme *Wir gratulieren!*

Spielekompatibilität bin ich immer wieder bei Windows gelandet. Nach dem sehr guten Artikel gelobe ich aber feierlich, XP ein für allemal von meiner Festplatte zu verbannen und Linux zu meinem einzigen Betriebssystem zu küren. *Ole Marach*

Ich fand euren Artikel über Linux super. Aber: Habt ihr euch den Client für Neverwinter Nights schon mal angeschaut? Der ist 1,2 GByte groß und damit für ISDN-Nutzer wie mich viel zu groß zum Download. Aber davon abgesehen hat mich euer Artikel ziemlich »Linux-geil« gemacht. *Christian Becker*

In diesem Crash-Kurs stecken so viele Informationen drin, dass man locker zehn bis 20 Seiten daraus machen könnte. Damit sich das alternative Betriebssystem weiter etabliert, müssen die Linux-Freaks aber endlich mal ihre Arroganz ablegen und Einsteigern helfen. Ich fände es gut, wenn Linux und andere Betriebssysteme einen festen Platz in GameStar (als Rubrik oder zumindest Angabe im Wertungskasten) finden würden. Ansonsten entstünde der Verdacht, dass der Bericht nur dazu dient, die aufmüpfige Linux-Community eine Zeit lang ruhig zu stellen. *Sven Romeike*

**GameStar** Wir beobachten die Betriebssystem-Entwicklungen genau und nehmen dabei Linux sehr ernst. Derzeit lohnt sich eine feste Rubrik oder die Umgestaltung des Wertungskastens aber noch nicht. Bei großen Tests werden wir künftig auf eine vorhandene Linux-Unterstützung hinweisen.



**GameStar hakt nach: Activision**

Im April ist meine CD mit Jedi Knight 2 im Laufwerk in viele Einzelteile zerbrochen. Ich habe Activision per E-Mail kontaktiert und erhielt als Antwort, dass sie das Spiel gegen Vorlage der Originalrechnung umtauschen würden. Da ich die Rechnung nicht mehr hatte, einigte ich mich mit Activision darauf, dass der Umtausch auch bei Einsendung der Originalverpackung, des Handbuchs und der CD-Teile klappt. Ich schickte das Paket einige Zeit später weg, legte aber dummerweise kein Begleitschreiben bei. Ich warte immer noch auf die Ersatzversion. Seitdem habe ich weitere Mails geschrieben, um meinem Wunsch Nachdruck zu verleihen. Einmal wurde ich an eine andere Kontaktadresse verwiesen, ein anderes Mal wurde mir mitgeteilt, dass mein Vorhaben geprüft werde und ich alsbald eine Antwort bekommen würde – sie kam bis heute nicht. Dass sie das Spiel nicht ohne große Umschweife umtauschen, ist in Zeiten von Raubkopien und Tauschbörsen ja schon verwunderlich, aber dass sie es scheinbar nicht mal für nötig halten, mir zu antworten, ist in meinen Augen der Gipfel der Dreistigkeit. *André Schuder*

**GameStar** Wir haben nachgehakt und den Fall bei Activision vorgelegt. Hier die Antwort von Torsten Hübschmann aus der Support-Abteilung der Firma:

»Nach Rücksprache mit unserer Support-Hotline konnten wir den Fall »auflären«. Grund für den nicht erfolgten Austausch war das fehlende Begleitschreiben, das eine Zuordnung des Pakets unmöglich machte. Grundsätzlich sollten Spiele nur nach Rücksprache mit dem Support eingeschickt werden.

Um derartigen Missverständnissen und Fehlern zukünftig vorzubeugen, haben wir die E-Mail-Adresse produkttausch@activision.de eingerichtet, unter der Kunden jederzeit den Stand des Tauschs erfragen können. Da wir das gewünschte Spiel nicht mehr vorrätig haben, schicken wir Herrn Schuder als Ersatz den Nachfolger Jedi Knight 3: Jedi Academy.«

**GameStar** Eine so vorbildliche Reaktion wie die von Activision wünschen wir uns von allen Herstellern.