

Schöne Grüße aus der Zukunft

Leserbriefe

Seltene Verwandtschaften in Deus Ex 2, Wärmereste in Splinter Cell und ein fettes Mousepad – diesen Monat geht's auf den Leserbrief-Seiten abwechslungsreich zu.

Deus Ex 2

Deus Ex 2 scheint ja das Spiel 2003 schlecht hin zu werden. Schon als ich Alex Denton in seinem Behälter in Area 51 sah (in Teil 1), habe ich gehofft, ihn in einem möglichen Nachfolger zu steuern. Nach eurer Preview kann ich es kaum noch erwarten. Allerdings: J.C. Denton kann doch nicht sein Vater sein (schließlich haben sie die gleiche Kennung), Alex also auch kein Nachfolger. Wenn Warren Spector so was sagt, dann widerspricht er sich selbst.

Karsten Kupper

Toller Bericht über Deus Ex 2. Wenn es ein Spiel gibt, für das ich sofort meinen Rechner aufrüsten würde, dann dieses. Gerade nach der Lektüre eurer Preview wird mir wieder klar, dass kein anderes Programm derart viele Stärken zu haben scheint: Tolle Grafiken, innovative Spiele-Elemente, eine echte und spannende Story. Dazu die Möglichkeiten der Physik-Engine. Außerdem natürlich noch jede Menge Atmosphäre.

Holger Schencker

Täusche ich mich, oder wirkt die Grafik von Deus Ex 2 ein wenig durchwachsen? Die 3D-Figuren gefallen mir ja wirklich gut, aber auf einigen der Bilder sieht die Umgebung

nicht besonders detailliert aus, sondern für meinen Geschmack fast schon steril.

Michael Tamora

GameStar Das wirkt auf einigen der bislang veröffentlichten Screenshots so, aber in Bewegung ist Deus Ex 2 grafisch über jeden Zweifel erhaben. Vor allem die tollen Licht- und Schatteneffekte haben uns gefallen – und im Laufe der Entwicklung soll sich da sogar noch einiges verbessern.

Splinter Cell

Warum wettet ihr so oft gegen Konsolenspiele? Ich nenne nur die Preview zu Splinter Cell: Über die Speicherfunktion kann man sich streiten, aber die Steuerung war doch bei der Xbox-Fassung in Ordnung. Egal, ob beim Zielen oder Laufen, jede Funktion ist optimal zu erreichen. Vor allem lässt sich über die analogen Sticks die Geschwindigkeit des Protagonisten erstklassig regeln. Man kann ja vieles behaupten, aber nicht, dass man am PC ein besseres Spiel bekäme und dass deshalb die Wartezeit zu verschmerzen wäre.

Christian Keune

GameStar Stimmt, die Steuerung von Splinter Cell funktioniert auf der Xbox hervor-

gend. Doch wie bei allen Konsolen-Shootern ist es recht schwierig, gleichzeitig schnell und genau zu zielen. Bestes Beispiel ist die letzte Schießerei im Schlachthaus-Level: Auf der Xbox gehört der Ansturm der Soldaten zu den schwersten Stellen des Spiels. In der PC-Fassung haben wir die Schergen dank präziser Maussteuerung im ersten Anlauf erledigt.

Sagt mal, seit wann lasst ihr Markus »Strategie« Schwerdtel auf Actionspiele los? In eurem Video ballert er sich einfach durch den Level – dabei ist das doch ein Schleichspiel. Besonders gestutzt habe ich übrigens, als er mit dem Wärmebildgerät an einem Codeblock eine Tür aufschließen musste. Logisch gedacht ist das Wärmste (ganz rot) die letzte Ziffer, die der Mann vor Markus gedrückt hatte. Und das Kälteste (das Dunkelste) die erste Ziffer. Aber Herr Schwerdtel tat genau das Gegenteil: zuerst das Wärmste, dann das Kälteste.

Matthias Hartlieb

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

Webseite: 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

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.



Deus Ex 2: »Wenn es ein Spiel gibt, für das ich sofort meinen Rechner aufrüsten würde, dann dieses.«

GameStar Tatsächlich drückt Markus die Tasten zwar in der richtigen Reihenfolge, hat aber die erste vergessen. Trotzdem haben wir diese lange Filmszene nicht noch einmal neu aufgenommen. Das Video entstand unter extremem Zeitdruck mit einer Beta-Version – da mussten wir diesen Fehler im Detail leider verschmerzen.

Mousepads

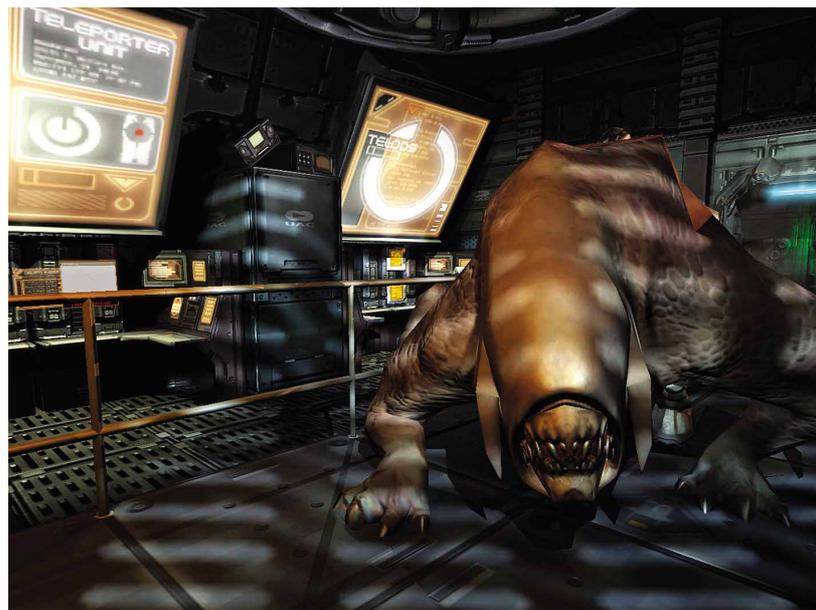
Um ein Billig-Mousepad glatt zu kriegen, empfiehlt es sich, es gut mit ein wenig Sonnencreme oder etwas ähnlich Fettem einzureiben. Man darf allerdings nicht zu viel nehmen, weil die Creme sonst nicht nur Risse und Löcher abdeckt, sondern verschmiert. Danach kann man etwa eine Woche lang mit einer superschnellen »Eisfläche« als Mousepad spielen. Ich mache das seit gut einem Jahr so, und meine Maus funktioniert immer noch einwandfrei. Achtung! Das geht nur bei optischen Nagern, nie bei Kugelvarianten. Deren Mechanik würde nämlich zusetzen.

Matthias Bloech

GameStar Wir gehen mal davon aus, dass dieser Tipp ernst gemeint ist – also viel Spaß beim Einölen. Nicht abgedruckt haben wir diesen Monat den Hinweis mit dem Kellerschlüssel im Rechner für mehr Speicherplatz oder den Trick mit dem Porsche-Emblem auf dem Hauptprozessor für höhere Rechengeschwindigkeit. Die funktionieren nicht, wir haben's ausprobiert.

Doom 3

Vor einigen Monaten gab es ja im Internet eine geleakte Version von Doom 3. Glaubt ihr, dass das Zufall war? Ich kann es mir fast nicht vorstellen. Immerhin sollte man doch annehmen, dass solche Titel strenger bewacht würden als das Gold in Fort Knox. Ich halte derartige Zufälle für gezielte Taktik der Hersteller. Die Doom-3-Version wurde ja



Doom 3:
»ATI hätte doch klar sein müssen, dass ihnen da eine Millionenklage droht.«

angeblich von ATI »rausgegeben«. Aber kann man sich so was wirklich vorstellen? ATI hätte doch klar sein müssen, dass ihnen da eine Millionenklage droht. Wie kann man ein solches Programm dann offen rumliegen lassen? Ein möglicher Grund, von Werbung mal abgesehen: So lässt sich die Software mal schnell von Leuten testen, die wirklich Ahnung von Programmen haben.

Alexander Feldhaus

GameStar Manchmal fragen wir uns auch, wie es zu solchen »Veröffentlichungen« kommt. Eine Absicht der Firmen vermuten wir allerdings nicht – gerade Entwickler wie id Software legen extrem viel Wert darauf, dass ihr »Baby« bis zur Veröffentlichung bei ihnen bleibt. Heutzutage ist es allerdings so, dass bei der Produktion von Spielen Entwickler, Publisher, Marketingfirmen und eben auch Grafikkarten-Hersteller beteiligt sind. Manchmal landen interne Beta-Versionen

durch Sicherheits-Lücken dann im Internet oder bei Tauschbörsen – natürlich illegal. Mehr Informationen zum Doom-Skandal liefert unser Report in dieser Ausgabe.

Big Scale Racing

Ich versuche seit Jahren, eine Lanze für den Modellsport zu brechen, und die ersten beiden Worte, die ich in dem Test zu Big Scale Racing lese, sind »Ferngesteuerte Spielzeug-Autos«. Das kann ja wohl nicht sein! Bei dem besagten Spiel geht's um Verbrennermodelle im Maßstab 1:5. Die sind gut 100 cm lang und kosten mehrere tausend Euro. High-Tech-Sportgeräte, die 100 km/h und mehr an Spitzengeschwindigkeit erreichen. Und die Fans von denen sind keine Kinder.

Daniel Truhlar

X 2

Im GameStar sind in den letzten Monaten mehrere sehr gute, ausführliche Previews



GamePro 03/2003 mit DVD – jetzt am Kiosk!

Titelstory: Resident Evil Zero: Test & Lösung; alles über RE Online & RE 4. Plus DVD-Bericht & Trailer.

Angespielt: Zelda: Wind Waker, Panzer Dragoon Orta, Devil May Cry 2

Im Test: Mortal Kombat Deadly Alliance, Battle Engine Aquila u.a.

Report: Die Highlights: Ausblick auf das Spiele-Jahr 2003

Auf DVD: F-Zero, DMC 2, Fable, MGS: Substance, Splinter Cell (PS2!), Fear Effect: Inferno u.v.m.

zu Freelancer erschienen, worüber ich mich sehr gefreut habe. Was mich allerdings wundert, ist, dass über X 2 nur einmal eine kleine Meldung in den News war. Darin stand nicht viel mehr als die Tatsache, dass zur Zeit ein Spiel mit diesem Namen entwickelt wird. Warum wird über diese beiden durchaus vergleichbaren Titel so unterschiedlich berichtet?

Hans Jakob

GameStar Das Genre der Weltraumspiele hat derzeit nicht sonderlich viele Fans. Deshalb liegt unser Schwerpunkt in der Berichterstattung über kommende Spiele auf anderen Genres. Wenn wir allerdings doch mal eine entsprechende Preview bringen, dann über das Spiel mit dem höchsten Potenzial, und das ist unserer Meinung nach Freelancer. Das heißt allerdings nicht, dass wir von X 2 wenig halten – im Gegenteil. Einige der Redakteure freuen sich schon auf den Test in einer der nächsten Ausgaben.

Traumwelt PC

Ich verstehe nicht, warum so viele Menschen in die Traumwelt eines Computerspiels flüchten. Das halte ich für eine Bankrotterklärung unserer Gesellschaft. Wenn

niemandem sein Leben mehr so viel wert ist, dass er es in jeder Sekunde auskosten möchte, und die Menschen stattdessen in eine nachgebildete Wirklichkeit fliehen, ist unsere Welt am Ende.

Marius Fürst

GameStar Jedem seine Meinung, aber etwas dramatisch kommt uns diese These schon vor. Schließlich flüchten Spieler nicht stärker in Traumwelten als Romanleser oder Kinogänger. Außerdem geht's den meisten auch in der Wirklichkeit ganz gut.

Raubkopien

Raubkopien besitzt heute so gut wie jeder, aber kaum einer macht sich über die Konsequenzen Gedanken. Beispiel: Die gesamte Fachpresse war von Tony Hawk's Pro Skater 3 für den PC begeistert. Den Zockern ging es nicht anders, sie liebten das Spiel. Aber: Kaum einer kaufte es! Es wurde aus dem Internet geladen oder vom Freund kopiert. Und das war für den Entwickler offenkundig ein Problem. Denn er merkt zwar, dass die Szene spielt – aber er sieht kein Geld. Die Folge: Teil 4 der Reihe kommt nicht für PCs. Die Software-Piraten sollten sich mal überlegen, wie es ist, jeden Tag arbeiten zu gehen und dafür keinen Lohn zu bekommen!

Arthur Huptas

GameStar Sehen wir ebenfalls so. Raubkopierer schaden langfristig auch den anderen Spielern, weil die Budgets für künftige Titel kleiner werden oder ganz wegfallen. Ob allerdings Tony Hawk's 4 bloß aus diesem Grund nur auf Konsolen erscheint, wollten Activision offiziell nicht verraten.

Gothic 2

Im letzten GameStar meinte Magnus Koschinski in seinem Leserbrief, Anfänger sollten Gothic 2 nicht spielen, sie kämen mit dieser Art Rollenspiel kaum zurecht. Wird man als Profi geboren? Ich jedenfalls habe vorher noch nie ein Rollenspiel angefasst, aber mit Gothic 2 komme ich prima klar. Nach ein bis zwei Stunden Eingewöhnungszeit konnte ich es ohne großen Frust immer weiterspielen. Man muss sich eben nur Zeit nehmen, um die Quests zu lösen.

Norman Esch

GameStar Trotzdem hätten wir es besser gefunden, wenn es auch in Gothic 2 mehrere Schwierigkeitsstufen gäbe. Schließlich hat nicht jeder Käufer Lust, mehrere Stunden in eine einzelne Quest zu investieren.

GameStar Premium

Die Kritik von Marc Reiter und Fabian Olk im letzten Heft kann ich nicht teilen. GameStar.de ist hochaktuell, und gerade die

Die Gewinner 01/2003

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 01/2002, S. 218:

Artjom Deifel, Bonn • Magnus Eickhoff, Petershagen • Andreas Gabler, Leichlingen • Robert Genderjahn, Magdeburg • Klaus Grosser, Stade • Alexander Klein, Siegen • Jens Krummrich, Sorgenlock • Christian Kuhn, Hasloh • Florian Kutschan, Erfurt • Thomas Michel, Bischofsheim • Reinhard Mielke, Bremen • Paul Müller, Kitzingen • Tobias Müller, Kiel • Andreas Nieschwietz, Mettmann • Manuel Papstmann, Wernberg • Karl-Heinz Peterhansl, Erbendorf • Rolf Pfeffer, Ahorn • Diana Polok, Pirmasens • Jochen Reinfuss, Dietmannsried • Ralf Richter, Vöhringen • Peter Rohde, Hannover • Florian Rongsted, Neufahrn • Christian Sakowski, Düsseldorf • Dimitri Schepoelw, Dreieich-Götzenhain • Florian Schmidt, Karlsruhe • Nikolai Schrüder, Regensburg • Stefan Schweißl, Regen • Pascal Striebig, Bad Dürkheim • Sascha Waßmer, Todtnau • Malte Zimdahl, Kalkenkirchen
Wir gratulieren!



Gothic 2: »Ich jedenfalls habe vorher noch nie ein Rollenspiel angefasst, komme aber prima zurecht.«

Newssektion immer auf dem neuesten Stand. Ich besuche GameStar.de mindestens einmal am Tag und hatte nie etwas zu beanstanden, bis vielleicht auf das überflüssige Babe der Woche. Dass viel Aufwand in der Seite steckt, ist offensichtlich, und der Premium-Account bietet eine gute Lösung. Schön wäre aber eine Testmöglichkeit für einige Tage, um festzustellen, ob sich der Account wirklich für einen lohnt.

Friedrich Krien

GameStar Danke für das Lob. Auch künftig engagieren wir uns sehr stark für GameStar.de und das Premium-Angebot. Wir bieten zwar derzeit keine kostenlose Testmöglichkeit an, dafür sind die Abos jederzeit kündbar. Anteilige Gebühren erstatten wir.

Raumschiff GameStar

Raumschiff GameStar schau ich mir immer wieder gerne an. Nur ist mir aufgefallen, dass Heiko Klinge häufig grinst. Könnte er das bitte unterlassen und seine Rolle ernst nehmen? Danke.

Florian Bühler

GameStar Heiko grinst auch ohne Kamera immer. Wir haben es schon probiert: Weder saure Drops, noch bitterer Hustensaft oder zwangsweise Beschallung mit Modern Talking können daran was ändern.

GameStar hakt nach

Mein Problem mit Ubi Soft: Ich habe mir das Rollenspiel Morrowind gekauft, und zwar die englische Originalversion mit Umtauschgarantie für die deutsche Fassung. Die CD ging dann per Post an Ubi Soft – aber bis heute habe ich keine deutsche zurückbekommen! Den Tipp in GameStar, beide loszuschicken, habe ich befolgt (obwohl im Handbuch nur von CD 1 die Rede ist)! Vielleicht habe ich einen kleinen Rechtschreibfehler reingehauen (Entertainment statt Entertainment), aber das kann ja wohl nicht der Grund sein, dass ich bis heute keine CDs habe!

Falko Görnandt

GameStar Wir haben Ihren Fall vorgelegt. Die Antwort:

Unsere Umtauschaktion wurde mit riesiger Begeisterung der Morrowind-Fans angenommen. Bis heute haben wir mehr als 10.000 Exemplare unbürokratisch und ohne Komplikationen verschickt. Probleme, wie im Leserbrief von Falko Görnandt beschrieben, sind zum Glück die Ausnahme.

Einige wenige Briefe von Morrowind-Spielern liegen allerdings tatsächlich unbeantwortet in unserer Supportabteilung. Und dies aus gutem Grund: Diese Kunden haben nämlich schlicht und einfach im Briefoder auf dem Umschlag eine Absenderadresse vergessen. In diesem Fall wissen wir natürlich nicht, an wen wir die Austausch-CDs senden können.

Bei all diesen »Sorgenkindern« hoffen wir, dass sich die Kunden noch bei uns melden (sls@ubisoft.de).

GameStar Dass bei so großen Stückzahlen der Umtausch nicht völlig glatt über die Bühne gehen kann, ist verständlich. Wir sind sicher, dass Herr Görnandt schon bald die deutsche Fassung von Morrowind spielen kann.