

Grüße von der Trainerbank

Leserbriefe

Fußballfieber auf den Leserbriefseiten – Fans und Ex-Fans von Anstoss 4 hatten im letzten Monat jede Menge Gründe, zur Feder zu greifen.



Anstoss 4: »Es ist eine Unverschämtheit, was die Firma uns da vorsetzt.«

Anstoss 4 vs. Fifa Manager 2003

Unglaublich: die einstweilige Verfügung von Electronic Arts gegen Anstoss 4 von Ascaron, zwei Tage vor dessen Veröffentlichung. Anstatt sich um eigene Angelegenheiten zu kümmern, versucht EA, durch eine vollkommen überflüssige Klage das Konkurrenzprodukt zu torpedieren. Es ist eine bodenlose Frechheit, einer geschwächten Firma wie Ascaron durch eine mehr als mickrige Anschuldigung das Wasser abzugraben, nur um selbst die Nummer 1 auf dem Fußballmanager-Markt zu werden.

Matti Gorges

Natürlich besitzt Electronic Arts die Fifa-Rechte und darf als einziger Hersteller die Originalnamen in seinen Spielen verwenden. Doch ich finde es mehr als schäbig, so gegen seine Mitbewerber vorzugehen. Eine einstweilige Verfügung, nur weil angeblich 50 Kicker in dieser beanstandeten Version die gleichen Geburtsdaten haben, ist doch lächerlich – insgesamt gibt es mehr als 2.500! Dieses Vorgehen trübt stark meine bisher recht gute Meinung von EA, weshalb ich die nächste Zeit auf Titel dieser Firma verzichten werde.

Oliver Mitzschke

Es ist eine Schande, dass riesige Konzerne wie Electronic Arts versuchen, kleine Software-Schmieden wie Ascaron mit allen möglichen Tricks am Erfolg zu hindern. Ich kann mir diesen Schritt nur so erklären, dass EA Angst vor dem besseren Produkt

hat, nämlich Anstoss 4. Nun versucht die Firma, durch Tricks die eigenen Absatzzahlen weiter auszubauen. Ich werde auf jeden Fall meine Lehren aus diesem Vorgang ziehen und nie wieder irgendwelche EA-Produkte kaufen. Ferner werde ich auch in meinem Bekanntenkreis Stimmung gegen diese »Mafiosi« machen.

Elias Hessler

Wenn kurz vor Weihnachten zwei so ähnliche Produkte wie Anstoss 4 und der Fußball Manager 2003 erscheinen, wird nun mal mit harten Bandagen gekämpft. Inzwischen hat sich die Sache ja geklärt – mehr Details finden Sie in den Deutschen News dieser Ausgabe.

Ich möchte nur sagen: Was Ascaron sich mit seinen Spielen erlaubt, ist mehr als beschämend. Seit Anstoss 3 ist kein Programm dieser Firma erschienen, das nicht von Bugs verseucht gewesen wäre – von Patrizier 2 über Anstoss Action bis Port Royale. Bei Anstoss 4 habe ich den Fehler gemacht, dass ich es mir vor dem GameStar-Test bestellt habe. Das wird mir mit Sicherheit nicht mehr passieren!

Björn Köpke

Ich bin gleich nach Erscheinen von Anstoss 4 in den Laden gerannt und habe mir das Spiel gesichert. Aber 50 Euro für ein Programm, in dem es vor Bugs nur so wimmelt, ist eine bodenlose Frechheit. Ich habe ein Spiel mit meinem Bruder gestartet, und wir waren froh, wenn es mal nach einer Minute noch lief – Abstürze im Sekundentakt. Das Ding ist der größte Witz, der mir je auf die Festplatte gekommen ist. 79 Prozent sind da eine maßlose Überreibung.

Thomas Wagner

Ich möchte mich mal richtig über Ascarons Anstoss 4 auslassen. Es ist eine Unverschämtheit, was die Firma uns da vorsetzt. Dieses Programm ist absolut bug-verseucht und dürfte in meinen Augen gerade mal als frühe Beta-Version bezeichnet werden. Außerdem gibt es Abstürze en masse. Versprochene Features fehlen. Was mich am meisten aufregt, ist, dass ich insgesamt über 100 Euro dafür hinblechen musste: Erst 60

fürs Spiel, und dann noch mal knapp 60 für ein DVD-Laufwerk.

Christopher Alegria

Mag ja nur ein kleiner Trost sein, aber von dem DVD-Laufwerk haben Sie auch langfristig was. Was die Bugs angeht: Auf die Auslieferungsprobleme, Bildfehler und einen benötigten Patch haben wir im Test hingewiesen. Das ist natürlich keine Entschuldigung für Ascaron.

Unreal 2

Tolle Titelstory! Auf Unreal 2 freue ich mich schon seit über einem Jahr mehr als auf jeden anderen Ego-Shooter. Die Grafik ist ja wohl nur genial, und von den neuen Spielideen gucken sich hoffentlich auch andere Entwickler was ab. Was ich allerdings nicht ganz nachvollziehen kann: Von den angeblichen Rivalen ist nur Doom 3 ernst zu nehmen, oder? Breed oder Far Cry haben doch wohl keine echte Chance.

Peter Water

So erreichen Sie uns:

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

Bitte beachten Sie, dass Briefe und Emails 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.

GameStar Breed und Far Cry werden Unreal 2 voraussichtlich in ein paar Kernpunkten Paroli bieten – vor allem bei den großen Landschaften. Deshalb der Vergleich.

Ich möchte mich über die Titelstory zu Unreal 2 beschweren. Es sollte nicht die Aufgabe einer Preview sein, die ganzen Überraschungen, Wendungen und Lösungswege eines Spiels vorwegzunehmen. Der Spaß, ein Problem aus eigener Kraft gelöst zu haben, ist schließlich das Beste an Computerspielen. Wenn ich aber schon jetzt erfahre, dass ich mich statt in einer Mine im Inneren eines Aliens befinde, so wird dieser Spaß erheblich getrübt. *Hubert Ragge*

GameStar Das tut uns leid! Ein bisschen müssen wir in einem großen Preview-Artikel aber schon verraten, woher die Faszination des Spiels kommt. Seien Sie unbesorgt: Unreal 2 hat neben der beschriebenen Mission noch jede Menge Überraschungen in petto.

Ich habe in GameStar 1/2003 gelesen: »Und wenn Sie die Biester dann erledigt haben, fallen sie wie in UT 2003 nicht mit vorgefertigten Animationen einfach um, sondern physikalisch berechnet korrekt zu Bo-

den.« Was soll das? Beflügelt es euch zu wissen, wie eine Leiche hinfällt, wenn man der Person den Gnadenschuss gibt? Ihr wisst genau, dass solche Sätze von Jugendlichen begeistert aufgenommen werden, und macht es trotzdem. Ich empfinde solche Kommentare genauso makaber wie das Programmieren derartiger Bewegungen. *Lionel Martz*

GameStar Wir beschreiben eine Tatsache, nämlich ein Feature des Spiels. Im Übrigen: Irgendwie müssen erledigte Gegner ja zu Boden fallen. Normalerweise denkt sich ein 3D-Grafiker dafür mehrere Todesanimationen aus. Bei Unreal 2 entfällt das, schließlich kümmert sich das Programm darum – das finden wir nicht makabrer als den Job des »Todes-Animation-Designers«.

Gothic 2

Schöner Test zu Gothic 2. Aber warum nur 88 Prozent? Das ist ja genau die gleiche Wertung wie beim Vorgänger. Es ist zwar seitdem einige Zeit vergangen, aber 90 Prozent müssten trotzdem drin sein. Gerade den Sound, der bei euch nur »Gut« bekommen hat, finde ich wirklich gelungen. Dass es nur wenige Sprecher sind, macht doch nichts! Piranha ist halt kein Riesenunternehmen, bei dem jede Figur eine andere Stimme kriegen kann. *Alexander Moiser*

Mit der Wertung zu Gothic 2 bin ich überhaupt nicht einverstanden. Das Ding ist einfach nur genial. Spätestens nach einer halben Stunde im Spiel habe ich die Schule vollkommen vergessen, und auch schon ein paar Verabredungen mit Freunden deswegen verpasst. Meiner Meinung nach ist auch der Schwierigkeitsgrad genau richtig. Klar – Einsteiger werden ziemlich überfordert, aber die kommen mit dieser Art Rollenspiel doch sowieso nicht zurecht.

Magnus Koschinski

Ich nehme es euch ja nicht wirklich übel, aber wie kommt Jörg Langer dazu, zu behaupten, die Goten wären die bestgepanzerten Kämpfer im späten Mittelalter? Die Goten waren ein germanischer Stamm, der von den Römern weniger wegen seiner Panzerungen gefürchtet wurde, sondern wegen seiner Körpergröße und Kampfkraft. Nebenbei: Der letzte König der Goten fiel 711 nach Christus, und das war eindeutig noch frühes Mittelalter. *Andreas Scharkg*

GameStar Jörg hat nicht von den »Goten« als antikem Stamm gesprochen, sondern von »Gotischen Rittern« (siehe Überschrift) – womit kein Volk gemeint ist, sondern ein Truppentyp. Die »Gotische Rüstung« war eine aus Metallplatten bestehende, sehr robuste und vergleichsweise bewegliche Körperpanzerung, die ihren Trägern große Vorteile im Kampf gegen andere Ritter brachte.



Gothic 2: »Das Ding ist einfach nur genial.«

Vollversion Tropicó

Danke, vielen Dank für die Vollversion von Tropicó. Ich wollte mir dieses Spiel kaufen, und am gleichen Morgen wurde die GameStar geliefert. *Christian Stankowski*



Unreal 2: »Darauf freue ich mich schon seit über einem Jahr mehr als auf jeden anderen Ego-Shooter.«



GamePro 02/2003 mit DVD – jetzt am Kiosk!

- Titelstory:** Mortal Kombat Deadly Alliance – das kontroverse Prügelspiel kehrt in 3D zurück. Bricht es wieder alle Tabus?
- Angespielt:** Zelda, Fable (Project Ego), Deus Ex 2, Yager, Silent Hill 3, Final Fantasy X-2 u.a
- Im Test:** The Getaway, Sly Raccon, Die Sims, BMX XXX u.a.
- Reports:** Gewalt in Videospielen, Spiele günstig kaufen
- Technik:** Großer Schwerpunkt zum Thema Surround Sound. Mit Kaufempfehlungen für alle Preisklassen!

Wow – dachte ich, als ich mir die aktuelle GameStar aus dem Postkasten holte und die Tropicco-Vollversion sah. Ihr lasst eure Leser wirklich nicht zu kurz kommen! Nochmals herzlichen Dank, denn das ist wirklich ein tolles Spiel! *Philipp Röthl*

Kolumne: Mein PC gehört mir!

Als ich Michael Triers Kolumne über die neuen »Sicherheitsmaßnahmen« vieler Firmen las, war ich entsetzt! Sollten das die Vorläufer der totalen Überwachung sein? Haltet uns auf diesem Gebiet unbedingt auf dem Laufenden. Deckt mal in einem Report auf, was sich Firmen alles leisten. Ich will nicht, dass Bill Gates auf meiner Festplatte rumschnüffelt. *Michael Koch*

Ich kann bald nicht mehr das installieren, spielen oder lesen, was ich möchte? Der PC sagt dem Benutzer, was er öffnen darf und was nicht? Das hört sich für mich an wie in einem schlechten Science-Fiction-Film. Wo kommen wir denn hin, wenn der Computer steuern kann, was wir für Daten öffnen? Und vor allem: Wer bleibt nicht lieber bei seinem alten Rechner, der dem Benutzer freie Hand lässt? *Stefan Möllenkamp*

GameStar Wir halten Sie natürlich auf dem Laufenden über diese Entwicklungen. Das Argument von Stefan Möllenkamp sollten Microsoft & Co, ernst nehmen: Die Kundenschaft entscheidet, mit welchen Software-Lizenzierungstechniken sie leben möchte.

GameStar.de Premium

Wieso um alles in der Welt habt ihr Screenshot-Galerien auf GameStar.de jetzt auf einmal nur für Premium-User zugänglich gemacht? Ich bin sehr enttäuscht und glaube, es geht vielen so wie mir. *Marc Reiter*

Ich komme mir mittlerweile echt verkohlt vor. Seit der Erstausgabe '97 kaufe ich GameStar und kann mir inzwischen auf eurer Homepage fast nichts mehr angucken – sogar Bilder kosten schon Geld! Durch Leute, die euer Heft regelmäßig gekauft und angepriesen haben, seid ihr Deutschlands beliebtestes Spielmagazin geworden. Aber wenn das mit Premium so bleibt, würde ich fast garantieren, dass sich das ändert. *Fabian Olk*

GameStar GameStar.de kostet uns viel Geld, für Mitarbeiter, Server, Programmierung und Providerkosten, das durch Werbe-Erlöse nicht mal ansatzweise hereinkommt. Wie viele andere Websites auch haben wir uns deshalb entschlossen, einen Teil der Inhalte für die Leser zu reservieren, die sich an diesen Kosten mit der Premium-Abogebühr beteiligen. Und die für ihre Euro ja auch wirklich etwas geboten kriegen: Download- und Spieleserver, ein komplettes Heftarchiv, exklusive Artikel und mehr. Doch auch die normale Website immer noch jede Menge Inhalte – über 60 Rubriken! Für die Sie auch weiterhin keinen einzigen Cent zahlen müssen.

Deutsche Entwickler

Euer Artikel zur Situation der deutschen Spiele-Entwickler war echt gut. Vielleicht bringt er ja ein paar Leute auf die Idee, sich Programme zu kaufen, statt sie sich zu brennen oder runterzuladen. Aber ich kann verstehen, warum es keinen Heimvorteil für unsere Spiele-Entwickler gibt: Drei Tage nach Erscheinen von Gothic 2 musste ich fünf Geschäfte abklappern, um ein überbeuertes Exemplar zu ergattern. *Severin Bürstel*

Die Gewinner 01/2003

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 01/2003, S. 218:

- Georg Amann, Schrobenuhausen • Dominik Bechlarz, Augsburg
 - Stefan Burghardt, Berlin • Christian Damke, Tützing • Sebastian Fink, Preetz • Stefan Glienke, Rossdorf • Yannick Klaffehn, Wolfsburg • Gerhard Kreis, Saarbrücken • Ilka Lange, Hamburg
 - Michael Lebschi, Schorndorf • Maximilian Lukas, Düsseldorf • Holger Matteln, Demmin • Simon Nolte, Minden • Andreas Rauth, Heilbronn • Thomas Ritter, Kehl • Sven Schröder, Neumünster • Rolf Siegel, Stuttgart • Daniel Ternes, Pullach • Andreas Toffel, Neustadt • Simon Vogl, Furth im Wald • Tim Walter, Coburg • Piet Wienke, Buhnsdorf • Josef Zierhofer, Muhlendorf
- Wir gratulieren!*

GameStar Sicherlich gäbe es ohne Raubkopierer mehr deutsche Entwicklerteams (und vermutlich niedrigere Preise). Dass Gothic 2 kurz nach Erscheinen nicht mehr ohne Weiteres zu haben war, hatte aber einen anderen Grund – das Programm war in vielen Läden schlicht ausverkauft.

Previews

Zum wiederholten Male sind mir Leserbriefe aufgefallen, die sich über die starke Diskrepanz bezüglich Preview und endgültiger Wertung beklagen. Euer Argument lautet, dass auf ein Spiel mit »Ausgezeichnet« nicht zwangsläufig eine 90-Prozent-Wertung folgen muss. Das ist in Ordnung. Allerdings denke ich, dass es Sinn machen würde, bei mehreren Previews auch Abwertungen vorzunehmen, weil der erste Eindruck ja nicht immer bestätigt wird. Bei Anno 1503 zeichneten sich in den letzten Previews schon deutliche Schwächen ab. Warum also nicht gleich auf »Sehr gut« runtergehen? *Patrick Berg*

GameStar Bereits seit längerem verändern wir immer wieder mal den Ersteindruck, beispielsweise im letzten GameStar für C&C Generals: Von »Ausgezeichnet« runter auf »Sehr gut« – einfach weil eine spielbare Version tatsächlich ein paar kleine Schwächen aufgedeckt hatte. Auch bei Anno 1503 haben wir damals eine Abwertung überlegt, uns aber dagegen entschieden.

Kolumne: Mut zur Leichtigkeit

Kompliment an Mick Schnelle: Endlich mal ein Spiele-Profi, der bestätigt, dass viele Programme zu schwierig sind. Das habe ich schon längst festgestellt. Sicher, der Schwierigkeitsgrad ist immer eine individuelle Sache, aber es existieren einfach Stellen, wo die Grenze zwischen Herausforderung und Frust überschritten wird. Jedes Spiel sollte drei Schwierigkeitsgrade haben. Der erste müsste selbst für Kinder locker lösbar sein, der zweite für Durchschnittszocker, und am dritten sollten auch Profis wochenlang zu knabbern haben. *Alex Segmüller*

GameStar hakt nach



Bitte versucht, dafür zu sorgen, dass Virgin Interactive die treuen Fans der Infinity-Engine für den Betrug bei der Collectors Edition von Icewind Dale II entschädigt. Bereits Wochen vor dem verspäteten Erscheinungstermin war sowohl auf der offiziellen Webseite wie auch auf der Online-Seite des exklusiven Distributors Karstadt.de der Inhalt angegeben. Wie in der US-Version gehörte dazu ein Satz Würfel für Rollenspieler sowie eine Stoffkarte. Leider wurde dann beim Öffnen des Pakets klar, was Virgin Interactive die deutschen Fans wert sind: Die Beigaben fehlten und die Tabellen mit den D&D-Regeln darf man sich selber ausdrucken. Dieser Geiz ist umso trauriger in Anbetracht der liebevollen Arbeit, die Programmierer und Übersetzer geleistet haben. Überhaupt nicht tragbar ist zudem, dass man noch bis zum Erscheinen des Spiels darüber im Unklaren gelassen wurde, dass man nicht erhält, was man bestellt hatte. *Bastian Goldlücke*

GameStar Wir haben den Brief der Firma Virgin Interactive vorgelegt. Die Antwort des Pressesprechers Mike Hesse:

Der Protest von Herrn Goldlücke bezüglich des Inhalts der deutschen Icewind Dale II Collectors Edition ist berechtigt. Uns ist ein folgenschwerer Fehler unterlaufen, denn bei der Werbung auf Karstadt.de und der von uns unterstützten offiziellen Web-Seite zu Icewind Dale hat man versehentlich die Inhalte der amerikanischen Collectors Edition kopiert und dann leider nicht mehr aktualisiert. Es war im Internet gelegentlich auch die Rede von absichtlichem Betrug – eine verständliche Reaktion, die wir aber von uns weisen möchten. Auf der Verpackungsrückseite sind alle Inhalte der deutschen Edition korrekt aufgelistet und abgebildet. Natürlich ist uns bewusst, dass Kunden, die online gekauft haben, keine Möglichkeit hatten, die Rückseite zu sehen. Wir sind derzeit bemüht, eine Lösung für alle Online-Käufer zu finden. Wir werden uns mit den Kunden in Verbindung setzen.

GameStar Es scheint sich um einen (vermeidbaren!) Fehler gehandelt zu haben, bewusste Täuschung sehen wir im Verhalten von Karstadt nicht. Und Virgin versucht nach ihren Angaben, Betroffene zu entschädigen.