

Leserbriefe	196
Firma am Pranger	197
Report: So entsteht ein Spiel	204
Report: Games Convention	210
Report: Am Anfang war Pong	212
Post Mortem: Neverwinter Nights	214
Hall of Fame: Sim City 2000	216

LESERBRIEFE NOVEMBER 2004



DOOM 3

Aufgrund der großen Menge an Hypegeblendeten Spielern habe ich befürchtet, nirgendwo einen objektiven und kritischen Test zu Doom 3 zu finden. Aber es gibt sie doch! Euer Artikel ist sehr ausführlich und legt die Stärken und Schwächen des Titels nachvollziehbar offen. Damit beweist GameStar wieder Mal Klasse und Unabhängigkeit.

Pascal Schneider

Die Bewertung von Doom 3 ist ja ein Witz. Ich hoffe, dass die Noten noch drastisch nach oben gehen. Eine Neun vorne ist ja wohl Pflicht. Doom 3 ist klar besser als Far Cry, das mit diesen eigenartigen Mutanten das ganze Spiel versaut.

Manuel Köck

GameStar »Pflichtwertungen« gibt es bei uns nicht. Es zählt nicht der große Name, sondern immer nur die tatsächliche Qualität des Spiels. Und trotz sehr guter Horror-Atmosphäre und Spitzengrafik hat Doom 3 eben auch (wie in unserem Test erwähnt) einige Schwächen, die dem id-Shooter die 90er-Weihen verwehrt haben.

Petra Schmitz

Eigentlich stimme ich euren Bewertungen immer zu, aber bei Doom 3 habt Ihr euch vertan. 87 Prozent sind eine klare Kaufempfehlung, aber Shooter-Freunde werden von dem Titel enttäuscht: Die Grafik sieht höchstens ähnlich gut aus wie in Far Cry, Gegner wirken auf Screenshots besser als in Bewegung. Das Spiel mit seinen geskripteten Sequenzen und den Schlüsselcode-Suchaktionen gehört in die Vergangenheit. Ich würde Doom 3 höchstens eine mittlere 70 geben.

Robert Gurowski

GameStar Na, ganz so schlecht ist Doom 3 doch sicherlich nicht. Die Grafik mit all ihren Effekten sucht derzeit ihresgleichen. Und natürlich sind geskriptete Sequenzen nicht mehr Stand der Technik, nur helfen sie dabei, diese einzigartige Horror-Atmosphäre aufzubauen. Deshalb wären (selbst nach unserem neuen Wertungssystem) 75 Prozent doch viel zu niedrig.

Petra Schmitz

Meine Gratulation für die Bewertung von Doom 3. Ihr habt dieses Spiel nicht zu gut oder zu schlecht eingestuft. Dass es fast ausschließlich Innenräume gibt, nervt mich gewaltig. Far Cry ist in

diesem Bereich deutlich besser. Da retten noch so viele Schatteneffekte nix mehr. Schade eigentlich, die Entwickler hätten mit der tollen Engine mehr anfangen können.

Michael Binder

Mir ist schon des Öfteren aufgefallen, dass sich Spiele-Entwickler mehr Mühe mit den Videospiel-Versionen geben als bei der PC-Fassung. Zum Beispiel bei Doom 3, wo der Koop-Modus nur auf der Xbox mitgeliefert wird – eine Frechheit! Darauf spielen doch nur 6- bis 12-jährige, die das Spiel gar nicht besitzen dürfen. Richtigen Spielern, die Ahnung haben, wird dieser Modus vorenthalten.

Philipp Müller

GameStar Auch wir finden, dass der Koop-Modus in die PC-Version von Doom 3 gehört hätte. Das haben wir ja auch in unserem Test bemängelt. Trotzdem kein Grund, die Konsolenspieler als Minderjährige ohne Ahnung abzukanzeln. Es gibt sehr viele kompetente Erwachsene, die gern auf Xbox & Co. spielen. Fast jeder unserer Redakteure hat daheim mindestens eine Konsole als Zweitsystem.

Petra Schmitz

FIRMA AM PRANGER

BYTE PRO

Ich habe am 27.7.2004 bei der Firma BYTEPRO die Grafikkarte MSI NX6800 GT bestellt, in der Hoffnung, diese bald zu erhalten. BYTEPRO hatte die Lieferzeit auf sieben Tage gesetzt. Das Geld habe ich fünf Minuten nach der Bestellung überwiesen und auch eine E-Mail mit einer Bestätigung über den Zahlungseingang erhalten. Als nach einer Woche keine Lieferung eingetroffen war, kontaktierte ich die Firma. Zumindest habe ich es versucht. Dabei nutzte ich das sehr professionell wirkende Internet-Formular, jedoch ohne Erfolg. Selbst nach zehn Versuchen keine Reaktion. Daraufhin rief ich sogar die kosten-

Briefe wie dieser häufen sich in letzter Zeit in der Redaktion. Immer mehr Leser haben offensichtlich beim Online-Händler BYTEPRO Hardware bestellt, aber keine Ware erhalten. Grund genug für uns, der Sache nachzugehen. Zuerst haben auch wir versucht, die Firma BYTEPRO GmbH in Sevetal telefonisch zu erreichen. Leider, trotz etlicher Versuche, ohne Erfolg. Über das Besetzzeichen kamen wir nicht hinaus. Weitere Recherche ergab, dass gegen die BYTEPRO GmbH, Breite Str. 6, 21220 Sevetal (AG Winsen/Luhe - HR B 4068) vom Amtsgericht Lüneburg am 3.9.2004 um 11:10 Uhr ein »allgemeines Verfügungsverbot erlassen, sowie die vorläufige Verwaltung des Geschäftsbetriebes der Antragstellerin angeordnet worden« ist. Sprich: Es wurde ein vorläufiges Insolvenzverfahren eingeleitet. Zum vorläufigen Insolvenzverwalter wurde der Hamburger Rechtsanwalt Jörn Weitzmann bestellt. Im Gespräch mit uns äußerte sich Weitzmann folgendermaßen:

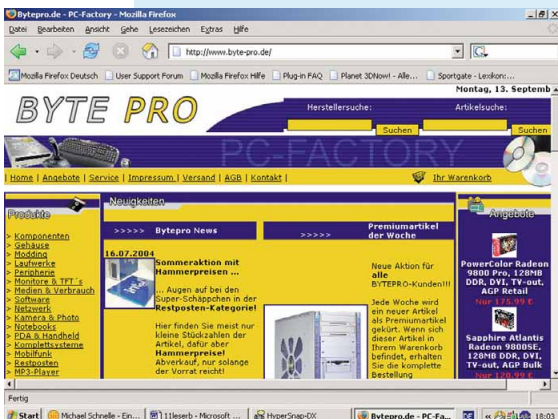
»Ob man das Insolvenzverfahren tatsächlich einleitet, wird derzeit geprüft. Dieses Prüfverfahren dauert von jetzt an rund drei Wochen. [Anmerkung der Red. Stand 9.9.2004, 13.30 Uhr] Wird das Verfahren eingeleitet, bekommen die Gläubiger automatisch Post und können dann ihre Ansprüche geltend machen.«

Von Anfragen in seiner Kanzlei bittet Herr Weitzmann die Gläubiger Abstand zu nehmen. Über den Stand des Insolvenzverfahrens können Sie sich beim Amtsgericht Lüneburg, Postfach 1340 in 21303 Lüneburg, informieren.

Dieser Fall scheint sich tragisch zu entwickeln. Sollte tatsächlich das Insolvenzverfahren eingeleitet werden, ist es völlig offen, ob Gläubiger wie unser Leser Roman Kaiser ihr Geld jemals wieder sehen werden. Wir können Ihnen nur raten, das Verfahren abzuwarten und dann (falls es sich um größere Beträge handelt) auf jeden Fall einen Rechtsanwalt einzuschalten, damit Ihre Ansprüche optimal vertreten werden.



Probleme mit dem Support? Leere Versprechungen von Herstellern? Abzocke beim Online-Händler? Schildern Sie uns Ihren Fall, und schicken Sie ihn als E-Mail mit dem Betreff »Firma am Pranger« an brief@gamestar.de!



»Was mich wirklich wundert: Manche Bestellungen verlaufen angeblich reibungslos, und der Internet-Shop ist scheinbar nicht mal pleite.«

pflichtige Hotline an. Dort ging allerdings niemand ran. Der ICQ-Support der Seite ist ein Witz, da der immer offline ist. In zahlreichen Foren habe ich gelesen, dass sehr viele Kunden mit ähnlichen Problemen Klage eingereicht haben. Was mich wirklich wundert: Manche Bestellungen verlaufen angeblich reibungslos, und der Internet-Shop ist scheinbar nicht mal pleite. Bitte helft mir: Ich bin Schüler und möchte mein Geld zurück.

Roman Kaiser

GAMESTAR RELAUNCH

Euer Relaunch ist genial. Besonders gelungen finde ich den Wertungskasten. Der ist jetzt viel informativer. Ebenfalls eine gute Neuerung: die Trennung zwischen »Angesehen« und »Angespielt« in der Preview-Rubrik. Mir hat euer Magazin schon vorher sehr gut gefallen, aber jetzt ist es unübertrefflich.

André Körpert

Ihr habt mir viele schwere Stunden beschert: Ich wollte an dem Gewinnspiel der letzten Ausgabe teilnehmen und fand auf der Mitmachkarte doch tatsächlich die Frage: »Worüber wollen Sie in Zukunft mehr in GameStar lesen?« Ich musste mir das ganze Heft noch Mal durchlesen, fand aber nichts. Ich gratuliere euch zum ge-

lungenen Relaunch, besonders die neue Rubrik »Multiplayer« gefällt mir sehr gut.

Noel Kräö

Danke, dass ihr den neuen Wertungskasten so ausführlich erläutert habt. Denn nun können Spiele-Entwickler endlich ähnlich einer Anleitung die einzelnen Punkte abhaken und ihre Titel optimieren. Dann bleiben uns Spiele fürs Kuriositäten-Kabinett in Zukunft hoffentlich erspart. Allerdings bin ich sehr traurig, dass Jörg Langer das Team verlässt. Ich hoffe, er testet noch Rome als Abschiedsgeschenk für seine Fans.

Tobias Pokutta

GameStar Och, wenn es keine schlechten Spiele mehr gibt, würde ja auch das Kuriositätenkabinett entfallen. Das wäre doch

echt schade, wir machen gerade diese Videos leidenschaftlich gern.

Jörg ist derzeit bereits in seiner neuen Funktion für GameStar und GamePro auf großer Tour rund um den Globus (Japan oder so was) unterwegs. Deshalb hatte er leider überhaupt keine Zeit für den Rome-Test. Außerdem will er dieses tolle Spiel vermutlich zu Hause in aller Ruhe und ohne »Artikelzwang« genießen.

Mick Schnelle

Das neue Testsystem ist viel übersichtlicher und transparenter, aber leider auch sehr starr. Wie oft habe ich bei euch früher gelesen »Punkt A ist so gut, da verzeihe ich auch gern Manko B.« Mein Vorschlag wäre, die Vorteile der alten Methode mit der Transparenz der Neuen zu kombinieren, indem ihr wieder den

GamePro 11/2004 mit DVD – jetzt am Kiosk!

Titelstory: **Fable** – die Rollenspielhoffnung im ausführlichen Test.
Plus: Gratis-Heft mit Tipps & Tricks zu Fable.
Plus: Interaktiver Test auf DVD!

Im Test: Silent Hill 4, Resident Evil Outbreak, Def Jam Fight for NY, Pikmin 2, WWE Day of Reckoning, Donkey Konga u.v.m.

Previews: Tony Hawk's Underground 2, Oddworld Stranger, GTA San Andreas, Mario Tennis u.v.m.

Specials: Berichte zur Classic Gaming Expo und zur Games Convention, außerdem alles über Jobs in der Spielebranche.



ERRATA

Auch in der GameStar-Redaktion schlägt der Fehlerteufel hin und wieder zu. In der Errata-Rubrik korrigieren wir die größten Heft-Bugs, diesmal die der Ausgabe 10/2004.

MULTIPLAYER-CHARTS

In den Multiplayer-Charts auf Seite 167 links unten haben wir den Screenshot verwechselt. Statt aus Age of Mythology prangt dort ein Bild aus C&C Generäle.



Diese Panzer stammen natürlich nicht aus Age of Mythology, sondern gehören vielmehr in C&C Generäle.

EMPIRE EARTH 2

Im Kasten auf Seite 50 unten ist uns eine »Zwei« abhanden gekommen. Das Spiel heißt natürlich Empire Earth 2.

ANNO 3

In unserer Preview zu Anno 3 behaupten wir, Anno 1503 habe sich weltweit über 450.000 mal verkauft. Tatsächlich waren es (laut Hersteller) über 800.000 Exemplare. Außerdem: Der Entwickler hat seinen Sitz in Mainz, nicht in Worms.

GameStar-Award verleiht, für den es Sonderpunkte in der Wertung gibt.

Jan Mahnke

GameStar Ganz so starr ist unser neues Wertungssystem ja nicht. Denn die Punkte in den einzelnen Rubriken werden ja nicht von Robotern vergeben. Der jeweilige Redakteur muss jetzt nur viel präziser urteilen als beim alten »Pi mal Daumen«-System. Zusatzpunkte für Awards (deren Vergabe ja viel subjektiver wäre) würden die Exaktheit und Nachvollziehbarkeit des Systems wieder abschwächen, die Transparenz würde darunter erheblich leiden.

Gunnar Lott

RAUMSCHIFF GAMESTAR

Was wird aus unserem geliebten Captain Langer von der GameStar mit dem zitatwürdigen Spruch: »Oh mein Gott, wir müssen alle sterben?«

Patrick Fahr

(stellvertretend für viele Leser)

GameStar Keine Panik, seinen grauen Dienst-Overall haben wir noch nicht weg-

geschmissen. Außerdem wissen wir, wo Jörgs neues Büro liegt. Irgendwann werden wir ihm dort sicher einmal auflauern und ihn zumindest für eine kleine Gastrolle zwangsrekrutieren. Neues Motto dabei: »Du kannst uns nicht entkommen.«

Toni Schwaiger

Ihr müsst unbedingt Raumschiff GameStar weitermachen. Das ist immer ein ganz besonderes Highlight auf der CD/DVD. Gerade jetzt mit den neuen Redakteuren ließe sich doch Einiges machen. Und eine Story-Erklärung für das Fehlen von Captain Langer ist doch nicht so schwer zu finden, oder?

Matthias Dinse

GameStar Mit Raumschiff GameStar wird es sicher weitergehen. Nur der exakte Rahmen steht noch nicht fest. Aber klar, mit den neuen, alten und alt-neuen Redakteuren werden wir uns wieder etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Es gibt da diese Idee, mit dem Monster auf Knäcke 5... Ähh, das ist derzeit noch streng geheim. Sicher ist: Alles wird gut!

Mick Schnelle

SIMULATIONEN

Wieso zeigt ihr nichts von Silent Hunter 3? Es lesen einige Simulationsfans euer Heft, aber leider geht dieses Spielegenre unter. Könnte man nicht einfach ein paar Seiten für Simulationen reservieren?

Patrick Hranek

GameStar Simulationen sind dieser Tage äußerst rar. Das war für uns der Grund, die Simulationsrubrik zu streichen. Aber keine Angst, Silent Hunter 3 haben wir nicht vergessen. Wir warten nur gespannt auf die erste spielbare Version dieses wunderschönen U-Boot-Spiels. Und auch Programme wie der Sturmovik-Nachfolger Pacific Fighters finden bei uns ihren Platz. Versprochen!

Mick Schnelle

MODERNE ZEITEN

Immer wieder diskutieren meine Freunde und ich über die alten GameStar-Zeiten. Wo sind die Seiten, auf denen ein total schlechtes Spiel zerrissen worden ist wie von Günter Grass?

Gunnar Rega

GameStar Gute Idee: Günter Grass als Spieletester. Da hätte er sicherlich ein »Weites Feld« im »Krebsgang« zu beackern. Wahrscheinlich werden wir ihn jedoch dazu nicht überreden können. Aber

versprochen: Größere Tests von Gurken machen wir wieder verstärkt (siehe Law and Order 2 in der letzten Ausgabe). Außerdem gibt's ja das Kuriositätenkabinett.

Mick Schnelle

EVERQUEST 2

In letzter Zeit ist mir aufgefallen, dass ihr eindeutig World of Warcraft vor Konkurrenztiteln den Vorzug gebt. Allein das zig Seiten lange Special vor ein paar Ausgaben. Wo bleibt denn bitte das fette Everquest-2-Special?

Jens Futterer

GameStar Keine Angst, wir haben Everquest 2 nicht aus den Augen verloren. Nur wollen wir uns zuerst die spielbare Beta-version in Ruhe gründlich ansehen, bevor wir eine Preview dazu machen. Schließlich dauert es ein Weilchen, bis wir einen Hel-den hochgezüchtet haben.

Petra Schmitz



Everquest 2: »Warum bevorzugt ihr World of Warcraft vor allen anderen Konkurrenztiteln? Wo bleibt denn bitte das fette Special?«

VOLLVERSION

Ich habe ein Problem mit eurer Vollversion in der letzten Ausgabe: Wo habt ihr denn den benötigten Keycode für den Industrieigant 2 versteckt?

Harry Müller

GameStar Das ist überhaupt kein Problem: Starten Sie die CD/DVD mit unserem Menü. Klicken Sie unter »Vollversion« auf »Keys«, und Sie erhalten die Key-Codes.

REPORT: BALLERN WIE IN ECHT

Eure neuen Rubriken gefallen mir sehr gut. Vor allem den Realismus-Test von Taktikshootern mit NATO-Soldaten fand ich hochinteressant.

Benjamin Grube

RICHARD BURNS RALLY

Eure Wertung zu Richard Burns Rally war wohl ein Scherz. Dieses Spiel ist eine beinhardt Simulation mit exzellentem Fahrgefühl und meilenweit besser als alles, was einem die Demo von Colin 05 verspricht. Ich kann absolut nicht verstehen, warum ihr eine Simulation, die auch gar nichts anderes sein will, offenkundig abwertet.

Gerd Retterath

GameStar Wir haben weder den hohen Realismus noch das sehr gute Fahrgefühl kritisiert, sondern beide Punkte ausdrücklich gelobt. Uns stört jedoch, dass Richard Burns Rally keinerlei Fahrhilfen bietet. Somit können nur Profis das Spiel wirklich genießen. Wie man sowas besser macht, zeigt übrigens sehr schön die »beinharte Simulation« GTR. Preview und Video dazu finden Sie in dieser Ausgabe.

Heiko Klinge



Richard Burns Rally: »Eure Wertung zum Rennspiel Richard Burns Rallye war doch wohl nur ein schlechter Scherz.«

NERVEREIE IN SPIELEN

Spiele nerven immer mehr: Ich werde mit Werbung belästigt, während das Spiel installiert. Danach folgt die nervige Produkt-Registrierung. Der Kopierschutz macht Probleme mit meinem DVD-Laufwerk und braucht lange zum Laden. Mein externer Brenner wird vom Kopierschutz nicht unterstützt. Das Spiel startet und nervt mich mit langen Intros von allen beteiligten Firmen. Ich interessiere mich nicht für Entwickler und deren farbige Logos. Ich spiele gerne, ich bezahle auch gern den verlangten Kaufpreis. Trotzdem fühle ich mich derart belästigt, dass ich immer seltener Spiele erwerbe. Der Sinn des Spiels geht im Tumult der Marketing-Interessen hoffnungslos unter. Wie wäre es deshalb mit dem neuen Bewertungspunkt: »Belästigung«?

Ole Voß

GameStar In Sachen Kopierschutz geben wir Ihnen völlig Recht. Vor allem die Bren-

F.A.Q.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

WIE WERDE ICH SPIELE-REDAKTEUR?

Ich möchte gern Redakteur bei einer Spiele-Zeitschrift werden. Muss ich dazu eine spezielle Ausbildung machen? Und wenn ja, wer bietet so was an?

GameStar Sie sollten über eine abgeschlossene Berufsausbildung verfügen. Außerdem müssen Sie sich ausgezeichnet mit den Spielen der letzten zehn Jahre auskennen. Neben einem ausgezeichneten Gefühl für die deutsche Sprache gehören hervorragende Englischkenntnisse in Wort und Schrift zu den wichtigsten Eigenschaften eines Spielelektors. Bei uns würden Sie als Trainee anfangen, mit der Option nach zwölf Monaten als Redakteur übernommen zu werden. GameStar sucht allerdings derzeit keine neuen Redakteure. Sobald sich das ändert, werden wir Stellenanzeigen im Heft und auf unserer Homepage veröffentlichen.

SPIEL-IDEEN

Ich habe eine Idee für ein Spiel und würde mich gerne mit Gleichgesinnten austauschen. An wen kann ich mich wenden?

GameStar Im Internet finden Sie diverse Foren, in denen sich Hobbyprogrammierer und Profis austauschen. Zwei gute Anlaufstellen fin-

den Sie unter diesen Quicklink: [QUICKLINK F2](#) (deutsch) oder [QUICKLINK F21](#) (englisch). Zudem gibt es im Handel zahlreiche Fachbücher zum Thema Spiele-Entwicklung.

HILFE, MEIN SPIEL ZICKT!

Ich habe mir Spiel XY gekauft und installiert, aber es läuft nicht/nur fehlerhaft/stürzt ab. Was soll ich tun?

GameStar Zunächst sollten Sie die Readme-Datei lesen; möglicherweise unterstützt das Spiel eine Ihrer Hardware-Komponenten nicht. Vor dem Spielstart empfiehlt es sich, Hintergrundprozesse wie Virens Scanner sowie externe Grafikkarten-Tools wie Refresh Lock und Power Strip zu deaktivieren. Außerdem sollten alle Treiber stets auf dem neuesten Stand sein. Es lohnt sich auch, die Website des Herstellers zu besuchen: Vielleicht gibt es einen Patch, der das Spiel zum Laufen bringt. Sollte das nicht der Fall sein, hilft oft eine Anfrage in der Community: Wichtig dabei ist, das Problem exakt zu schildern. Normalerweise finden Sie auch eine F.A.Q., in der Lösungen für häufig auftretende Probleme stehen. Als letzter Schritt bleibt die technische Hotline des Herstellers. Auch hier gilt: Schildern Sie Ihr Problem genau, und halten Sie alle relevanten Systeminformationen parat.

nerüberprüfung ist ärgerlich und laut Angaben der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen ein Grund zur Rückgabe des Spiels. Es kann schließlich nicht sein, dass der ehrliche, zahlende Käufer für die Raubkopiererei anderer Spieler bestraft wird. In die Wertung kann das alles aber auf gar keinen Fall einfließen, schließlich bleibt der Spaß im Spiel (so es einmal läuft) davon völlig unbeeinflusst.

Mick Schnelle

(»Spielverbot im Knast«). Schließlich kommen ja nicht wenige Umsetzungen aktueller Spiele von der Konsole.

Gunnar Lott

SO ERREICHEN SIE UNS

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

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Achtung: Geben Sie immer Ihren vollständigen Namen samt Adresse an. Unbedingt auch bei E-Mails beachten, da wir keine Pseudonyme abdrucken. Das erleichtert uns das Beantworten der Briefe ungemein. Wir behalten uns vor, Leserbriefe zu kürzen.

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:

GameStar Abobetreuung
74168 Neckarsulm
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

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

MODERNE ZEITEN

Bisher wart ihr eine der wenigen Zeitschriften, die sich in guten Artikeln nur mit PC-Spielen beschäftigt. Bitte ändert das nicht. Ich beziehe mich auf die beiden News-Artikel in der letzten Ausgabe »Xbox 2 kommt 2005« und »Spielverbot im Knast«. Ich hoffe ihr bleibt eine reine PC-Zeitschrift und werdet kein Mischmagazin, in dem von allem etwas, aber doch nichts richtig drinnen ist.

Tim Schiller

GameStar Natürlich sind und bleiben wir nach wie vor ein reines PC-Spielemagazin. Ab und an werfen wir aber immer Mal wieder einen Blick über den Tellerrand. Und zwar jeweils dann, wenn eine Information besonders wichtig (»Xbox 2 erscheint 2005«) oder besonders skurril ist