



Stalker: »Seit ich euren Bericht gelesen habe, finde ich Stalker überwältigend. Die Grafik und das von euch beschriebene Gameplay sind einfach genial.«

## STALKER

Ich muss euch echt loben: Vor eurer Preview zu Stalker interessierte ich mich nicht für dieses Spiel. Aber seit ich euren Bericht gelesen habe, finde ich Stalker überwältigend. Die Grafik und das von euch beschriebene Gameplay sind einfach genial. Dank euch werde ich mir das Spiel sicher kaufen!

Jochen Yu

Beim Lesen des Artikels ist mir aufgefallen, wie stark sich das Spiel am Buch »Picknick am Wegesrand« von Arkadi und Boris Strugatzki orientiert. Den Hind-Hubschrauber gibt es auch im Buch. Und auch der Trick mit den Schrauben, um Gravitationsanomalien aufzuspüren, wurde da abgeschaut! Habt ihr das gewusst?

Jirka Kraml

**GameStar** Ja, haben wir! Die Entwickler von Stalker machen auch keinen Hehl daraus, dass »Picknick am Wegesrand« eine wichtige Inspiration für Stalker ist. Auf diesem Buch basiert übrigens auch der erstklassige Film »Stalker« (UdSSR, 1979) von Regisseur Andrej Tarkowskij (»Solaris«).

Wer sich für Stalker und Tschernobyl interessiert, sollte sich einmal die Website Kiddofspeed.com ► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICK-LINK:EG](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICK-LINK:EG) anschauen. Dort gibt es einen spannenden (englischen) Bericht und Bilder

der Unglücksregion, der von einer Motorradfahrerin stammt, die mit Höchstgeschwindigkeit durch das Sperrgebiet düst.

Nils Fohrbeck

## HALF-LIFE 2

Ich habe mir euer Heft gekauft und den Artikel über Half-Life 2 gelesen. Nun dachte ich aufgrund des Berichts, dass es wirklich keine Neuigkeiten zu Half-Life 2 gibt. In Konkurrenzblättern stehen allerdings ein Interview und ein paar neue Bilder. Da frage ich mich, warum ihr die nicht wenigstens abgedruckt habt? Ich finde das euren Lesern gegenüber nicht fair!

Alexander Schemitz

**GameStar** Gerne hätten wir unseren Lesern die wenig spektakulären, aber immerhin neuen Bilder gezeigt. Wir durften aber nicht – Valve erlaubte die Veröffentlichung nur den Magazinen, die aus den Info-Krümmeln eine ganze Titelstory strickten. Das wäre unseren Lesern gegenüber wirklich unfair gewesen. Andere Magazine haben übrigens auch nicht mehr gesehen als wir...

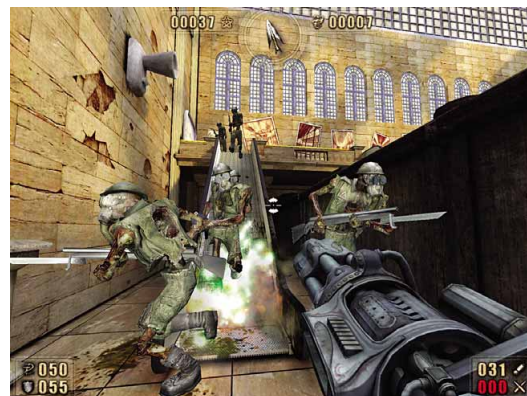
## PAINKILLER

Längst nicht jeder empfindet die offensichtliche Stupidität des Gameplays von

Painkiller als so negativ wie ihr. Für mich als Fan von klassischen Ego-Shootern ist Painkiller genau das, was ich brauche: Einfach nur schön ballern, und das zu fettem Heavy Metal. Geil, sag ich da! Taktische Shooter kann ich nicht mehr sehen!

Benjamin Maas

Was habt ihr euch nur bei der Bewertung von Painkiller gedacht? Meiner Meinung nach strotzt das Spiel nur so vor Highlights, die ihr ihn eurem Bericht leider nicht ausreichend gewürdigt habt. Tolle Engine mit moderatem Hardware-Hunger, super Grafik, abwechslungsreiche Levels, fetter Sound, eindringliche Atmosphäre und bombastische Endgegner, die ohne Hirn nicht zu besiegen sind. Kurzum: Das Spiel ist jeden Euro wert



Painkiller: »Für mich als Fan von klassischen Ego-Shootern ist Painkiller genau das, was ich brauche: Einfach schön ballern!«

und liefert ein Kontrast-Programm zu Far Cry, das wie ein Stück Blei auf der Festplatte liegt und nicht annähernd so »flutscht« wie Painkiller.

Daniel Vogt

**GameStar** Im Test und der Wertungskonferenz sind wir ausführlich auf die Stärken und Schwächen von Painkiller eingegangen. Letztgenannte drücken den Spielspaß deutlich, was sich in der Wertung niederschlägt. Wir haben übrigens überhaupt nichts gegen schlichte Fun-Shooter. Wenn der Spielspaß stimmt, erhalten sie auch gute Wertungen – wie Serious Sam 2nd Encounter (84 Prozent) oder Kiss Psycho Circus (78 Prozent).

## PORT ROYALE 2

86 Prozent für ein Spiel, das kaum Neuerungen bietet und keine Kampagne hat? Das kann ich kaum glauben! Warum sollte ich mir als Besitzer von Port Royale den zweiten Teil kaufen?

Philipp Wunsch

**GameStar** Dafür sprechen unter anderem die originellen Fechtkämpfe, die taktischen Seeschlachten und die vielfältigen Aufträge. Port Royale 2 löst außerdem viele Details besser als der Vorgänger, wirkt insgesamt runder und durchdachter.

## VOLLVERSIONEN

Ich möchte mich bei euch über die beiden genialen Vollversionen Arx Fatalis und Elder Scrolls: Arena bedanken. Mich als absoluten Rollenspielfan habt ihr damit mehr als glücklich gemacht. Überhaupt scheint ihr bei der Wahl der Vollversionen und des Termins immer genau ins Schwarze zu treffen: Schon bei Stronghold war es so, dass ich es mir eigentlich kaufen wollte, dann aber als Vollversion von GameStar bekommen habe. Ich nehme an, ihr könnt Gedanken lesen. Vielen Dank!

Lennart Götz



## Firma am Pranger



Ich spiele seit der Veröffentlichung C&C: Generäle und das Addon Die Stunde Null. Es ist eines der besten Echtzeitstrategie-Spiele, die ich kenne. Es macht uns Fans allerdings wirklich große Sorgen, dass die Server von C&C: Generäle gehackt werden, immer mehr Cheater den Spielspaß verderben, aber der Hersteller Electronic Arts schon seit längerem keinen Patch mehr herausbringt. EA unternimmt also nichts gegen die Cheater! Ich schilderte die Probleme dem Support von EA. Ich erhielt eine automatisch generierte Antwort mit der Nummer einer (kostenpflichtigen) Service-Hotline. Dennoch rief ich an und beschwerte mich über die momentane Situation. Der nette Mann am anderen Ende der Leitung sagte mir nur, dass im Moment kein Patch in Arbeit sei und er mir auch keine weiteren Informationen dazu geben könne. Er verwies mich auf die Website von Electronic Arts. Dort sollte ich im Support-Bereich meine Fragen stellen. Also habe ich mich dort angemeldet und eine E-Mail an die angegebene Adresse geschickt. Wieder erhielt ich nur eine automatisch generierte Antwort. Langsam platzt mir der Kragen: Wieso lässt EA die Community so im Stich? Ich kenne viele Leute, die sich deswegen kein Spiel mehr von EA kaufen werden, und so langsam denke ich genauso. Fast jeder neue Titel der Firma ist fehlerhaft und läuft erst nach vier bis fünf Patches akzeptabel. Könntet ihr Electronic Arts darauf aufmerksam machen, dass die Community inzwischen die Nase gestrichen voll hat?

Karsten Krempel

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](mailto:brief@gamestar.de)!

**GameStar** Wir haben nachgehakt und den Fall dem Publisher Electronic Arts vorgelegt. Hier die Antwort von Martin Lorber, PR-Chef der Firma:

»Electronic Arts ist beständig in gutem Kontakt mit der Community, davon leben unsere Produkte ja unter anderem. Natürlich können wir nicht alle Vorschläge jedes einzelnen Spielers berücksichtigen, aber wenn die Community sich einig ist, dann reagieren wir umgehend. Bisher sind sieben Patches für Command & Conquer Generäle erschienen, zwei davon für Die Stunde Null, ein dritter Patch dafür ist geplant. Was die Cheats angeht, können wir natürlich nicht auf jeden einzelnen reagieren, dazu gibt es einfach zu viele. Multiplayer-Cheats nehmen wir aber sehr ernst, und diese werden auch von uns beseitigt.«

**GameStar** Von einer großen Firma wie Electronic Arts dürfen Kunden erwarten, dass sie bei Anfragen zu konkreten Problemen mit mehr als automatisierten E-Mails und Standard-Antworten abgespeist werden. Außerdem lässt sich die Firma sehr viel Zeit damit, auf die seit längerem bekannten Probleme des Cheaters im Multiplayer-Bereich zu reagieren. Zwar ist laut EA ein weiterer Patch für C&C: Generäle in Arbeit, der hoffentlich dauerhaft Schutz vor unfairen Spielverderben bietet. Doch wann dieser erscheinen soll, konnte uns die Firma nicht sagen.



Ich kaufte die neue GameStar, und was sehe ich da: Arx Fatalis. Hä? Ist das nicht ein bisschen spät für eine Demo? Nein, es ist die Vollversion! Ich hatte mir damals überlegt, das Spiel zu kaufen, aber die Wertung von »nur« 84 Prozent und die Ego-Perspektive haben mich davon abgehalten. Aber jetzt zockte ich Arx Fatalis, und es macht einfach einen Riesenspaß!

Lennart Weitgasser

Ich finde es toll von euch, dass ihr jetzt immer eine oder mehrere Vollversionen beilegt. Ihr könntet ja auch mal alle Folgen von Raumschiff GameStar auf eine DVD packen und dann veröffentlichen!

Johann Banz

**GameStar** Es gibt bereits die ersten 33 Folgen plus 10 Bonus-Videos auf DVD, die Sie im GameStar-Shop > [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) (unter Fanartikel) kaufen können. Wir planen für die mittlere Zukunft, auch die neueren Folgen auf DVD zu veröffentlichen.

## DTM RACE DRIVER 2

Ich finde euren Test zu DTM Race Driver 2 rundum gelungen. Besonders die Videos mit dem Vergleich zwischen Realität und Spiel haben mir gefallen. Vielen Dank, ich werde mir dieses Spiel kaufen!

Marten Jensen

## GamePro 7/2004 mit DVD – jetzt am Kiosk!

**Titelstory:** Knights of the Old Republic II: Sith Lords. Wir enthüllen exklusiv den Nachfolger des Mega-Rollenspiels. Mit Video!

**Angespielt:** Halo 2, GTA San Andreas, Legend of Zelda, Prince of Persia 2, Fable, MGS 3, Metroid Prime 2, Splinter Cell 3 u.v.m.

**Im Test:** Red Dead Revolver, Singstar, Harry Potter 3, The Suffering, GT4: Prologue u.a.

**Mobil:** Alles über die neuen Handhelds Sony PSP und Nintendo DS. Mit Video!





DTM Race Driver 2: »Besonders die Videos mit dem Vergleich zwischen Realität und Spiel haben mir gefallen.«

Das Spiel ist sicher sehr gut, eure Wertung ist auch in Ordnung, aber mal ernsthaft: DTM Race Driver 2 soll laut Packungstext der »ultimate Rennsimulator« sein? Nicht wirklich! Das Spiel hätte sicher einige Awards verdient, aber ganz sicher nicht den für besonderen Realismus. Ich spiele neben DTM Race Driver 2 noch F1 Challenge und Nascar Season 2003. Besonders letztgenannter Titel ist eine echte Simulation, gegen die DTM Race Driver 2 selbst im Pro-Sim-Modus ein Arcade-Racer ist. Außerdem fehlt bei DTM 2 die für eine echte Simulation so wichtige realistische Cockpit-Perspektive, von den Pseudo-Boxenstopps und der doch recht zickigen Steuerung ganz zu schweigen. Spaß macht mir das Spiel trotzdem, mit Rennfahr-Realismus hat es aber wenig zu tun.

Gerd Retterath

**GameStar** Der Award »für besonderen Realismus« bezieht sich nicht auf eine schraubengenaue Simulation der Fahrphysik, sondern auf das Gesamtpaket:

### Mitmachen und gewinnen

## GEWINNER MAI 2004

André Bergs, Emmerich • Lars Böhrer, Heidesheim • Alexander Borchert, Arnstadt • Daniel Brünig, Einbeck • Markus Chlup, Heidenheim • Oliver Dalladas, Hamburg • Michael Dienst, Wiesbaden • Volker Doppel, Mannheim • Wolfgang Fellacher, Villach • Sebastian Fink, Preetz • Benjamin Häckl, Pottmes • Jutta Hahn, Dortmund • Carina Heinzen, Meerbusch • Alexander Heitmeier, Rehden • Andreas Herp, Offenburg • Frank Jüntner, Sassnitz • Nicholas Keul, Köln • Matthias Kipp, Berlin • Jens Klein, Kirchen • Thomas Königsmann, Mannheim • Andreas Kowatsch, Igensdorf • Fabian Krause, Villingen-Schwenningen • Wolfgang Löffler, Treuchtlingen • Ronny Mohr, Velten • Carlo Molo, Leonberg • Clemens Momberg, Braunschweig • Patrick Müller, Düsseldorf • Dieter Nehlsen, Flensburg • Arne Nordhause, Würzburg • Markus Offermann, Geilenkirchen • Dennis Plenge, Ehrenburg • Rico Rumlich, Stendal, Tina Rupperecht, Wiesbaden • Matthias Sahm, Suderheidt • Sören Sammet, Herborn • Kevin Schebitz, Neuenhagen • Franz Schenck, Augsburg • Stephan Schneider, Stephanskirchen • Gunther Schumacher, Tuttilingen • Martin Schwaiger, Geisenhausen • Jürgen Seiffert, Soest • Torsten Simon, Dinslaken • Daniel Söllner, Seefeld • Nikolai Stanton, Mannheim • Heiko Storjohann, Kaltenkirchen • Christian Thiel, Hannover • Stephan Wailersbacher, St. Wendel • Alexander Weber, Mammelen • Volker Wens, Bielefeld • Roland Wetjen, Metjendorf • Marc Wildenhof, Rödermark • Heiko Zips, Braunschweig

Wir gratulieren!

## F.A.Q.

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

### WORD OF WARCRAFT

Wird man World of Warcraft auch im LAN oder auf eigenen Servern spielen können? Wenn nicht: Wie hoch wird die Monatsgebühr sein?

**GameStar** World of Warcraft ist ein reines Internet-Rollenspiel und kann nur auf den offiziellen Servern von Blizzard gespielt werden. Die Monatsgebühr dürfte wie bei Konkurrenzprodukten um die 12 Dollar (ca. 11 Euro) betragen.

### UMTAUSCH VON SPIELN

Meine Original-CD/DVD von Spiel XY ist defekt. Woher bekomme ich Ersatz?

**GameStar** In der Garantiezeit (sechs Monate ab Kaufdatum) sind Händler dazu verpflichtet, defekte Software gegen Vorlage des Kassenzettels und des kaputten Datenträgers kostenlos umzutauschen. Nach der Garantie können Sie sich direkt an den Hersteller des Spiels wenden. Allerdings wird dann oft eine Bearbeitungsgebühr (oft über 10 Euro) fällig.

Lizenzierte Autos und Strecken, glaubwürdige Rennatmosphäre, schlaue Gegner – das macht DTM Race Driver 2 zu einem äußerst realistischen Rennspiel.

Heiko Klinge

## NOTEBOOKS FÜR SPIELER

Der Artikel Notebooks für Spieler hat mir sehr gut gefallen. Wäre es möglich, spieleaugliche Notebooks permanent in den Einkaufsführer aufzunehmen? Denn gerade zu diesem Thema findet man doch relativ selten einen Artikel. Gleichzeitig nimmt, zumindest meiner Wahrnehmung nach, der Stellenwert der Notebooks immer mehr zu, was die Aufnahme in den Einkaufsführer doch rechtfertigen würde.

Marius May

## EURO 2004

Ich wollte mal etwas zu eurem Test von Euro 2004 anmerken. Wie kann es sein, dass die Multiplayer-Wertung ein »Gut« bekommt? Man kann es nicht mehr im Netzwerk spielen. Ich finde es eine Frechheit, dass Electronic Arts meint, sie könnte einfach so die LAN-Option streichen und die Spieler dazu zwingen, online nur noch über kostenpflichtige EA-Server zu zocken. Meiner Meinung nach sollte so etwas einen deutlichen Wertungsabzug von 15 Prozent nach sich ziehen.

Johannes Weibert

## 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 (besonders für Grafik- und Soundkarte) stets auf dem neuesten Stand sein. Wenn dies alles erfolglos bleibt, hilft oft eine Anfrage in der Community. Zu fast allen Spielen gibt es auf der offiziellen Website und Fansites Foren. Wichtig dabei ist, das Problem exakt zu schildern und genaue Informationen zum PC zu geben. Häufig finden Sie auch eine F.A.Q., die häufig auftretende Probleme behandelt. Als letzter Schritt bleibt die technische Hotline des Herstellers. Auch hier gilt: Schildern Sie Ihr Problem genau, und halten Sie alle relevanten Systeminformationen parat.

**GameStar** Die fehlende LAN-Unterstützung und den Zwang, über das EA-Portal zu spielen, haben wir als Kritikpunkte aufgeführt. Daher erhielt die Multiplayerwertung auch nur »Gut«. Eine Abwertung in der Gesamt-Spielspaßnote rechtfertigt dies aber nicht: Die meisten Spieler treten an einem PC gegeneinander an.

## 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. Tipp: Je eher Sie uns schreiben, desto wahrscheinlicher ist es, dass Ihr Brief in der nächsten Ausgabe gedruckt wird.

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:

Dialog-Service-Center GmbH  
Konrad-Zuse-Str. 6, 74172 Neckarsulm  
E-Mail: gamestar@d-s-center.de  
Service-Nummer: 01805/99 98 03\*

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

\* 12 Cent pro Minute