



SACRED

Ein großes Lob für euren gelungenen Mega-Test von Sacred und das informative Video der Wertungskonferenz. Ich habe eure Exklusiv-Demo gleich zweimal durchgespielt und war trotz kleiner Bugs und Unstimmigkeiten begeistert. Für mich als alten Diablo-Fan ist Sacred ein Pflichtkauf. Schon die coolen Sprecher sind eine Klasse für sich, der Wertung von 87 Prozent kann ich mich nur anschließen. Fazit: Sacred wird gezoxt, bis der Zeigefinger qualmt!

Olaf Thom

Wow! Der Sacred-Test im vorigen Heft war einfach geil! Dies war die erste GameStar-Ausgabe, die ich mir gekauft habe, und gleich so ein Highlight. Die Entwickler können sich bei euch bedanken. Denn ich bin mir sicher, dass ihr mit dem Test noch mehr Leute davon überzeugt habt, das Spiel zu kaufen.

Alexander Kraus

Ich wollte mich für die Exklusiv-Demo von Sacred bedanken. Für mich war sie der Höhepunkt der Ausgabe. Ich habe drei Stunden gespielt, mir kam es jedoch vor, als wären es nur 30 Minuten gewesen – so kurzweilig ist die Demo. Dank euch weiß ich jetzt ganz genau, dass ich mir Sacred kaufen werde.

Alexander Schwanke

Ich möchte zwei Sachen zur Grafik von Sacred anmerken. Erstens: 3D-Modelle auf einen zweidimensionalen Hintergrund zu setzen halte ich für eine gute Idee. Aber es fehlt das Parallax-Scrolling, mit dem Diablo 2 räumliche Tiefenwirkung erzeugt hat. Zweitens: Die Grafik ist zwar sehr detailliert, doch mich hat irgendetwas gestört. Nach längerem Nachdenken kam ich dann darauf, dass Sacred einen Perspektiven-Fehler hat: Viele Objekte, vor allem Bäume, sind aus einer rein horizontalen Perspektive gerendert. Die Sicht im Spiel ist allerdings von schräg oben – genau das ist das Problem. Bei Diablo 2 gibt es solche Schnitzer nicht. Die Grafiker von Blizzard scheinen ihr Handwerk in dieser Hinsicht besser zu verstehen. Ich halte es für wichtig, solche Fehler in Tests zu 2D-Spielen zu erwähnen. Nach Divine Divinity ist Sacred schon das zweite Spiel, das sich mit solchen Macken die eigentlich sehr detaillierte Grafik ruiniert.

Nicolai Steiner

GameStar Widerspruch: Die Perspektive von Sacred stimmt. Lediglich bei Geländeübergängen und Gebieten mit großen Höhenunterschieden entsteht mitunter der Eindruck, dass der Blickwinkel nicht passt.

Eine Aussage des Sacred-Chefentwicklers Michael Bhatti kommt mir komisch vor. Er sagt: »Ich will in Zukunft komple-

xe Titel mit viel Story und Atmosphäre entwickeln.« Warum hat er das denn nicht schon bei Sacred gemacht? Das Spiel hätte mit dem Tiefgang und der Story eines Baldur's Gate 2 das Nonplus-ultra der Rollenspiele werden können. So aber ist es mir zu simpel gestrickt.

Norbert Holassek

Im Großen und Ganzen bin ich mit eurer Wertung zufrieden. Jedoch finde ich es Sacred gegenüber etwas unfair, dass ihr eine Beta-Version mit dem vielfach gepatchten Diablo 2 samt Addon vergleicht. Ich denke, in der fertigen Version wird es keine Ruckler mehr geben, und auch der Multiplayer-Modus dürfte ganz gut werden.

Frank Lenhart

GameStar Unsere 87 Prozent beziehen sich auf den Einzelspielermodus, der in unserer Testversion fertig war. Ruckler gibt es aus technischen Gründen auch im fertigen Produkt. Den Multiplayer-Nachtest finden Sie in diesem Heft.

Die Aussichten waren viel versprechend, dass Sacred Diablo 2 vom Rollenspiel-Thron stoßen könnte. Doch für mich ist das Spiel von Ascaron in diesem Punkt gescheitert. Fernab der Konkurrenz betrachtet, ist Sacred sicher ein gutes Spiel. Im direkten Vergleich zu Blizzards Referenz schneidet es aber in allen Bereichen

schlechter ab. Für mich gibt es nur ein einziges Spiel, das Diablo 2 schlagen kann: Diablo 3.

Florian Mackenberg

Mir ist aufgefallen, dass ihr zuletzt mit UT 2004 und jetzt Sacred zwei Spiele weit vor ihrem Release-Termin getestet habt. Da frage ich mich, wie sinnvoll das ist. Bis zur Veröffentlichung können die Entwickler ja noch einiges verbessern, was die Wertung durchaus ändern könnte.

Alexander Opfer

GameStar Wir testen nur Goldversionen, die von den Herstellern ausdrücklich zum Test freigegeben werden. Sollten diese Versionen wegen technischer oder inhaltlicher Mängel unserer Meinung nach nicht testfähig sein, verzichten wir auf einen Test. Zwischen der Fertigstellung eines Spiels und dem Veröffentlichungsdatum liegen aufgrund von Produktion und Auslieferung der CDs und Verpackung oft mehrere Wochen. Daher können wir meist schon lange, bevor das Spiel in den Läden steht, eine fertige Version testen.

BATTLEFIELD VIETNAM

Respekt! Die interaktive Vorschau zu Battlefield Vietnam auf der DVD ist einsame Spitze! Vor allem, weil die Unterschiede zum Vorgänger sehr gut erklärt werden.

Michael Brand



Battlefield Vietnam: »Das Spiel ist der helle Wahnsinn! Aufgrund eurer Berichterstattung habe ich mir das Spiel sofort bestellt.«

Firma am Pranger

CODEMASTERS

Als ich vor einigen Tagen die Spiel-CD von Operation Flashpoint (Game of the Year-Edition) in mein Laufwerk legte, lief sie normal. Später beim Spielen hörte ich aber ein lautes Geräusch, und die CD drehte nicht mehr. Ich öffnete das Laufwerk und musste die CD herausziehen, da sie verkantet war. Ich bemerkte, dass ein kleines Stück vom Rand der CD abgesplittert und die Unterseite total zerkratzt war. Die Folge: Mein Laufwerk erkennt die CD nicht mehr. Codemasters will mir keine Ersatz-CD schicken will, obwohl das Spiel erst fünf Monate alt ist (Quittung besitze ich aber). Ich hatte dieses Problem mit einer defekten CD schon einmal, ebenfalls mit Operation Flashpoint. Damals erhielt ich auch keinen Ersatz und kaufte mir das Spiel in der Game of the Year-Edition neu. Jetzt will ich aber nicht wieder 40 Euro ausgeben, nur weil eine CD kaputt ist.

Lutz Groth

GameStar Wir haben nachgehakt und Codemasters den Fall vorgelegt. Hier die Antwort von Fabian Döhla, Pressesprecher der Firma:

»Fehler und Qualitätsschwankungen in der Datenträgerproduktion lassen sich aufgrund der enormen Stückzahlen leider nie völlig vermeiden. Laut Erhebungen unseres Kundendienstes liegt die Quote derartiger Mängel deutlich unter

einem Prozent. Das wiederholte Auftreten eines derartigen Defektes bedauern wir sehr – Herr Groth bekommt selbstverständlich kostenlosen Ersatz von uns. Allerdings müssen wir an dieser Stelle auch darauf hinweisen, dass der Umtausch bei derartigen Fällen direkt über den Händler erfolgen muss. Zusammen mit der Vorlage des Kaufbeleges wird dort kostenloser Ersatz geleistet. Die eigentliche Abwicklung erfolgt dann zwischen dem Händler und Codemasters. Insbesondere wenn defekte Datenträger ohne Beschreibung oder Spiele aufgrund technischer Probleme kommentarlos an unsere Firmenzentrale geschickt werden, kann nicht immer sofort geholfen werden. Eine Reklamation vor Ort macht deshalb in den allermeisten Fällen deutlich mehr Sinn. Sollten Händler den Umtausch verweigern, können sich Kunden natürlich direkt an uns wenden.«

GameStar Codemasters hat Recht: In solchen Fällen müssen sich Kunden direkt an den Händler wenden und eben nicht an den Hersteller. Deshalb finden wir es sehr fair, dass Codemasters unserem Leser trotzdem kostenlosen Ersatz schickt.



Euer Video zu Battlefield Vietnam hat mich vom Hocker gehauen. Das Spiel ist selbst in der Vorab-Version der helle Wahnsinn. Aufgrund eurer Berichterstattung habe ich mir den Titel sofort bestellt. Schade fand ich jedoch, dass ihr in dem Video nur die Waffensysteme der Amerikaner ausführlich vorgestellt habt, aber kaum auf die vietnamesischen Kriegsgüter eingegangen seid.

Michael Greller

GameStar Das hatte den einfachen Grund, dass die vietnamesischen Waffen und Fahrzeuge in der Vorabversion noch nicht alle vorzeigbar funktionierten.

KOLUMNE FALSCHES MODEBEWUSSTSEIN

Ich kann den Vergleich zwischen Battlefield 1942 und Söldner nicht nachvollzie-

hen. Im Groben haben die beiden Titel doch nur gemeinsam, dass es Mehrspieler-Shooter sind. Söldner bringt sehr wohl viele innovative Ideen ins Genre: etwa die gigantische Kartengröße mit der Grundfläche von 6.500 mal 3.500 Kilometern, das komplett zerstörbare Gelände, den riesigen Fuhrpark und die große Auswahl an Waffen. Bitte recherchiert das nächste Mal mehr über die Spiele, die ihr schlecht macht.

Sven Barzik

GameStar Die Features-Liste von Söldner ist uns bekannt, doch garantiert diese nicht per se viel Spielspaß. Nach unseren Eindrücken der aktuellen Beta-Version spricht Söldner die eher kleine Zielgruppe der Hardcore-Taktiker an, wird aber dem Großteil der Actionspieler weniger Spaß machen als das einfach zugängliche Battlefield Vietnam. Details dazu lesen Sie in der Söldner-Preview in diesem Heft.



GamePro 4/2004 mit DVD – jetzt am Kiosk!

Titelstory: Metal Gear Solid: The Twin Snakes: Test & Video. Außerdem: der erste Bericht über die Xbox-Version von Doom III!

Weltexklusiv: Der allererste Test zu Splinter Cell: Pandora Tomorrow!

Im Test: SOCOM II, Final Fantasy: Crystal Chronicles, Deus Ex 2, Final Fantasy X-2 u.v.m.

Tipps: Lösungsheft zu Final Fantasy X-2, außerdem: Twin Snakes komplett gelöst

MIT DVD & POSTER (Castlevania, Metal Gear Solid!)

ILLEGALE BETAS

Ich fand euren Artikel über geklaute Betas sehr interessant. Obwohl ich keins der illegalen Programme besitze, verstehe ich die enorme Versuchung für Spieler. Denn Hersteller und Medien hypen potenzielle Top-Titel lange vor Erscheinen. Viele Fans wollen dann mit den Betas vermutlich nur ihre Neugier befriedigen. Da haben die Entwickler von Far Cry richtig reagiert, indem sie kurz nach dem Leak gleich eine Demo-Version des Spiels veröffentlicht haben. Damit können sich Fans das Spiel ganz legal anschauen.

Nils Fohrbeck



Illegale Betas: »Blizzard ist aufgrund ihrer Informations- und Betatest-Politik mit schuldig am Leak von Warcraft.«

Mitmachen und gewinnen

GEWINNER FEBRUAR 2004

Stefan Balszuhn, Großmehring • Kevin Becker, Hermsdorf • Jan Belov, Burgdorf • André Bergs, Emmerich • Matthias Biester, Hannover • Sebastian Bokermann, Preetz • Michael Borchert, Hofgeismar • Benedikt Bosel, Hofheim • Tobias Cohrs, Eichenau • Detlef Daginnus, Wietzenhof • René Decho, Liederbach • Martin Dederke, Winsen/Luhe • Ralf Dreher, Langenfeld • Falko Ewald, Kirchlinteln • Oliver Frank, Düsseldorf • Torsten Freyer, Todtnau • Arne Friedrich, Rheinstetten • Philip Friedrichs, Wedemark • Michael Fuchs, Magdeburg • Christian Ganter, Friedland • Marc Gehrken, Seewetal • Martin Gönfert, München • Ralf Gredel, Filderstadt • Lars Häder, Stuttgart • Robert Hahne, Mahlow • Felix Hammacher, Pirmasens • Rüdiger Hauber, Herrieden • Falko Hegewald, Neubiberg • Patrick Heil, Eichenzell • Jakob Heinisch, Wien • Timo Hinz, Wörpsweide • Holger Hirschmann, Rattenbach • Markus Hise, Wiesbaden • Klaus Hoffmann, Lengede • Hans-Christian Höpcke, Todesfelde • Edmund Hossak, Muehlacker • Torsten Jahn, Berlin • Christine John, Göttingen • Patrick Kaiser, Menden • Patrick Kaltenbach, Titsee-Neustadt • Alexander Kampe, Vellmar • Thomas Kelm, Siegburg • Rainer Kerngast, Wien • Jens Klein, Kirchen • Renate Klöpplinger, Westhafen • Achim Köhler, Sachsenheim • Andreas Kowatsch, Igensdorf • Tanja Kranz, Lütjenburg • Sven Krause, Ahlsdorf • Steffen Lehnert, Magdeburg • Sebastian Leitner, Walding • Andreas Lewels, Schönberg • Hanno Lohoff, Bochum • Henning Lottis, Bochum • Florian Ludwig, Weimar • Hendrik Lux, Vogelsen • Marius Maier, Moudautal • Jens Martens, Langenfeld • Christoph Meister, Neustadt • Reinhard Mielke, Bremen • Sergej Müller, Kiel • David Mohrstedt, Bad Langensalza • Thomas Molo, Leonberg • Jan Müller, Isernhagen • Angelika Müller, Neukirchen • Michael Nagel, Frankfurt • Michael Neises, Arenrath • Roman Ness, Röllbach • Thorsten Orthen, Gebhardshain • Christoph Polk, Winsen • Uwe Poppel, Berlin • Robert Praeger, Berlin • Thomas Reißig, Erlangen • Michael Rosch, Bühlertann • Martin Rudloff, Wolfhagen • Peter Sassano, Brome • Torben Scharnberg, Wiemersdorf • Andreas Schimmel, Herzogenaurach • Jakob Schindler, Regensburg • Jens-Peter Schmalz, Ahrensböck • Joachim Schmidt, Waltpop • Martin Schmidt, Lüdenscheid • Michael Schneider, Frankfurt • Alexander Schrenser, Starnberg • Frederik Schuler, Lörzweiler • Jürgen Schwarzel, Eschborn • Dagmar Seidens, Bleskastel • Petra Siegmann, Klosternansfeld • Erhard Simon, Kiefersfelden • Thorsten Smykalla, Falkensee • Roland Sporer, Peissenberg • Julian Steine, Merklingsen • Heiko Storchmann, Kaltenkirchen • Fabian Thiel, Neuruppin • Norbert Trenoe, Göttingen • Nandor Varga, Dachau • Ronny Vedral, Köln • Karsten Watzka, Borken • Stephan Weber, Amberg • Thorsten Weber, Karlsruhe • Daniel Winterhoff, Schalksmühle • Simon Wright, Zürich

Wir gratulieren!

Blizzard ist aufgrund ihrer Informations- und Betatest-Politik mit schuldig am Leak von World of Warcraft. Dass beim anstehenden Betatest zum Online-Rollenspiel nur Koreaner und Nordamerikaner teilnehmen können, dürfte europäischen Fans bitter aufstoßen. Kein Wunder, dass sich Hacker bemühen, einen lauffähigen Server für die geleakte Version zu programmieren.

Anton Roth

GameStar Neugier und Ungeduld rechtfertigen keine illegalen Aktionen. Ganz nebenbei können unfertige Spiele einem aufgrund schwerer technischer und inhaltlicher Fehler die Freude auf das fertige Produkt gehörig verderben. Glauben Sie uns das – wir müssen uns als GameStar-Redakteure oft mit nervigen Alphaversionen herumschlagen.

TRAUMSPIELE 2004

Ich muss einfach mal eure Berichte zum Thema »Traumspiele 2004« loben. Besonders der Artikel zum Thema »Spielprinzip« hat mir sehr gut gefallen. Mich als anspruchsvollen Zocker freut die Aussicht, dass auch in Zukunft Besseres als billige Schrottspele und miserable Lizenzprogramme angeboten wird. Spielefirmen müssen künftig wieder verstärkt auf Qualität setzen, auch wenn es mehr kostet.

Sebastian Walther

Die Erwähnung von Sonys Eye Toy als innovativ erstaunt mich doch ein wenig. Das Spielprinzip kam mir irgendwie bekannt vor, und nach einigem Suchen wurde ich fündig: Was Sony uns da als tolle Neuheit verkauft, lag meiner Uralt-Webcam von Logitech bereits vor Jahren als Gimmick bei. Die dazugehörige Software enthielt sogar fast alle Spielvarianten, die es jetzt für Sonys Eye Toy gibt. Von Innovation also keine Spur.

Sven Hartmann

GameStar Stimmt, die Webcam-Technik gibt's auf dem PC schon seit Jahren. Ein Spielprinzip wie das von Eye Toy ist aber nur dann erfolgreich, wenn die dazugehörigen Titel von den meisten Zockern gespielt werden können und noch dazu Spaß machen. Das hat Sony zusammen mit Logitech (die einen Großteil der Eye-Toy-Kameras herstellen) geschafft und mit entsprechendem Marketing zudem für einen hohen Bekanntheitsgrad von Eye Toy gesorgt. Zu einem erfolgreichen Spielprinzip gehören offensichtlich auch der richtige Zeitpunkt sowie kompetente Partner.

CUSTOM-PCS

Könntet ihr nicht einmal ein Special über Custom-PC-Hersteller wie Alienware, Dell und Falcon Northwest machen? Das wäre sicher gerade für Spieler interessant.

Michael Kutschka

GameStar In einer der nächsten Ausgaben wird es einen Artikel dazu geben. Darin wollen wir auch das Thema Barebone-PCs beleuchten, bei denen Anwender ein Basis-System mit Komponenten selbst zusammenstellen können.

COLIN MCRAE RALLY 04

Colin 4 könnte es schaffen, das beste Rallye-Spiel aller Zeiten zu werden. Tolle Grafik, grandiose Fahrphysik – und ich darf mir wieder mein Auto aussuchen, es tunen und reparieren. Aber wann holt sich Codemasters endlich die Original-Lizenzen? Ich will gegen die echten Piloten antreten, nicht gegen erfundene Fahrer!

Stefan Stieper

GameStar Codemasters hat lediglich die Lizenz für die Fahrzeuge und den Namen Colin McRae. Sony besitzt die vollständige Lizenz für die World Rally Championship (WRC) und benutzt diese für die gleichnamige Rennspielserie – exklusiv für Playstation 2.

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.

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.