



SPELLFORCE

Es war genial, dass ihr den tollen Test zu Spellforce schon eine Woche vor Hefterscheinen auf die GameStar-Homepage gestellt habt! Vielleicht könntet Ihr das künftig öfter machen, wenn ein Spiel kommt, kurz bevor die Zeitschrift am Kiosk ist – so bekommt man sofort die Kaufberatung für einen potenziellen Hit, die man in dem Moment braucht.

Wilhelm Eipert

Ich bin mit Ihren Ausführungen im Testbericht zum Multiplayer-Teil nicht einverstanden. Beispielsweise bemängeln Sie, dass es nur zehn vorgefertigte Avatare gibt. Nehmen wir mal Warcraft 3 als Vergleich: Dort spielt man vier Rassen mit je drei Heldenklassen; das sind zwölf Typen und damit gerade mal zwei mehr als in Spellforce.

Fabian Paulus

GameStar Die geringe Avatar-Anzahl stört uns weniger als die Tatsache, dass es nur vorgefertigte Charaktere gibt. Während Sie die Fähigkeiten Ihres Helden in Warcraft 3 nach Belieben steigern können, fehlen in Spellforce Level-Aufstiege komplett.

Der Spellforce-Test in der neuen Ausgabe ist meiner Meinung nach unter eurem Standard. Ich finde nicht mal, dass die Wertung falsch ist. Es gibt Män-

gel in dem Spiel, die ihr auch richtig erkannt habt. Allerdings ist der Artikel verhältnismäßig schwach. Ihr bekrittelt nur irgendwelche Fehler, kein Wort hebt auch nur eine positive Seite wirklich hervor. Bitte überlegt euch noch mal, ob Spellforce wirklich so schlecht ist, wie man nach diesem Test glauben könnte.

Michael Andersch

GameStar Wir haben Spellforce im Test ausführlich vorgestellt und auch viele positive Aspekte aufgezeigt. Allerdings war die Erwartungshaltung an Spellforce sehr hoch. Um die »niedrige« Wertung von 85 Prozent zu erklären, mussten wir ausführlich auf die Schwächen und teils groben Designmängel eingehen.

Als Fan anspruchsvoller Spiele habe ich euren informativen Test zu Spellforce verschlungen und gedacht: Das Spiel muss ich haben! Allerdings ließ sich Spellforce erst mit dem Patch installieren und ruckelt auf meinem Rechner (Athlon 2800+) so sehr, dass es unspielbar ist. Ich finde es eine Frechheit, Käufer als kostenlose Beta-Tester zu benutzen.

Pawel Warmuth

Ich habe mir Spellforce geholt und muss sagen, dass ich sehr enttäuscht bin. Problem: Kopierschutz! Zunächst ließ das Spiel sich nicht installieren, weil ich mit Daemon Tools ein virtuelles Laufwerk

eingerrichtet hatte – erst mit einem Patch (19 MByte, die ich per ISDN herunterladen musste) klappte es. Allerdings startet Spellforce nicht, solange die Deamon Tools auf dem PC laufen. Nun gibt es schon Patch 1.03 (noch mal 21 MByte), aber für dieses Problem ist keine Besserung in Sicht. Ich werde einen großen Bogen um Jowood-Produkte machen, wenn das so weitergeht!

Jürgen Bankrath

GameStar Bereits beim Gothic-2-Addon Die Nacht des Raben verursachte der Kopierschutz von Jowood erhebliche Probleme auf vielen Systemen. Der Publisher hofft, mit dem Sicherheitsmechanismus Software-Piraterie zu verhindern. Wir meinen: Original-Spiele sollten auch mit strengstem Kopierschutz auf allen PCs laufen.

NEUES GAMESTAR-LAYOUT

Ich finde das neue Design einfach spitze. Damit hat mir das Lesen gleich noch mal so viel Spaß gemacht. Auch der umgestaltete Wertungskasten ist meiner Ansicht nach echt genial und vermittelt alle wichtigen Fakten auf einen Blick!

Tobias Harsch

Das Heft wirkt jetzt viel übersichtlicher und erwachsener. Allerdings hätte ich

noch einen Vorschlag: Schreibt doch zusätzlich den Titel des Spiels in die Kopfzeile. So könnte man bereits beim flüchtigen Durchblättern sofort sehen, um welches Programm es auf der Seite geht.

Bernhard Plank

Das neues Layout gefällt mir sehr gut. Einziger Kritikpunkt: Die grauen Linien in den Wertungskästen. Die sind mir etwas zu dunkel und erschweren das Lesen.

Gerald Lay

Das neue Layout erschreckt mich sowohl bei Funktionalität als auch Schönheit. Inhalt, News, Berichte, Tipps, Einkaufsführer – alles verkommt in Richtung unübersichtlicher Einheitsbrei. Und was die Ästhetik betrifft, so sieht GameStar jetzt aus wie eine x-beliebige Wochenzeitschrift. Das Design wirkt irgendwie viel »billiger« und macht mich als langjährigen Leser einfach traurig.

Mathias Urta

Ein etwas dezenteres Layout, vielleicht ein Mix aus alt und neu, würde mich eher ansprechen. Änderungen wie die Preis/Leistungs-Note und Potenzial statt Ersteindruck gefallen mir dagegen gut.

Matthias Kuhlmann

Mir gefiel das alte Layout. Es brachte einfach das GameStar-Feeling besser rüber. Ich will gar nicht behaupten, das neue Design sei schlecht, aber für mich ist es eben nicht mehr GameStar.

Mirco Baumann

Das neue Layout gefällt mir richtig gut! Dadurch wirkt das ganze Heft viel übersichtlicher. Außerdem finde ich es sowieso gut, ab und zu mal etwas Neues zu machen, denn auf Dauer wird das alte Design langweilig. Den neuen Wertungskasten, besonders die Preis/Leistungs-Note, halte ich für eine gute Idee, weil viele Spiele ihr Geld einfach nicht wert sind. Auch die Sound-Angaben finde ich hilfreich, da ich mir erst vor kurzem ein 5.1-System zugelegt habe.

Thomas Reißmann

Firma am Pranger

UBI SOFT

Ich habe mich sehr auf XIII gefreut, allerdings muss ich mich damit ständig ärgern. Es ist mir ein Rätsel, warum man ein Spiel auf vier CDs statt auf einer DVD veröffentlicht. Beim ersten Programmstart forderte mich das Spiel in einem Fensterchen auf, die »Game Disc« einzulegen. Super, die CDs sind nummeriert und tragen keine weiteren Bezeichnungen. Durch willkürliches Wechseln der CDs und Klicken auf unverständliche Buttons brachte ich XIII schließlich zum Laufen. Eine kurze Freude, da das Spiel diverse Male aufgrund eines mir unerklärlichen »General Protection Fault« der Unreal-Engine abstürzte.

Zum Thema Speichern: Ich hatte zwar bereits im GameStar-Test etwas von der (zwecklosen) Quicksave-Funktion gelesen, aber im gedruckten Handbuch taucht davon kein Wort auf. Beim Druck auf die F6-Taste passiert auf meinem Rechner nichts.

Eine absolute Frechheit ist für mich, dass ich in den ersten Spielstunden bereits dreimal die CD wechseln musste – trotz der zeitintensiven Komplettinstallation. Meine Lust, das Spiel vor Erscheinen des ersten Patches weiterzuspielen, tendiert im Moment gegen Null. Daher schreibe ich Ihnen und schicke dem Support von Ubi Soft eine Kopie der E-Mail.

Christopher Frye

GameStar Wir haben nachgehakt und den Fall dem Unternehmen vorgelegt. Hier die Antwort von Karsten Lehmann, PR-Manager bei Ubi Soft:

»Wir sind sehr froh, dass Sie tatsächlich eine Kopie Ihres Leserbriefs an unser Support- und Solution-Center gerichtet haben. Mit dem Online-Solution-Center (www.gamestar.de/quicklink/68) veröffentlichen wir unmittelbar jede Problemlösung, die zu einer Anfrage erarbeitet wurde. Diese FAQs enthalten auch schon Tipps zu Ihren Problemen.

Wir würden unsere Spiele gerne auf einer DVD herausbringen. Leider sind DVD-Laufwerke erst in rund 35 Prozent aller relevanten PC-Systeme vorhanden. Trotz Komplett-Installation befinden sich nicht alle Cutscenes auf Festplatte, weshalb Sie im Spielverlauf die CDs wechseln müssen. Das erste Mal ist es nach rund 50 Prozent des Spiels so weit. Ihre Erfahrung können wir daher nicht bestätigen. Egal: Wir wollen, dass sie XIII voll und ganz genießen können. Für Ihre Mühen entschädigen wir Sie daher mit einem Fanpaket.«

GameStar Der Support von Ubi Soft ist gut: Die Website hilft bei Standard-Problemen, und auch im diesem speziellen Fall konnte der Kunde versorgt werden. Einziger Kritikpunkt: Die vier CDs. Hersteller sollten bei solchen Datenmengen auch eine DVD-Version des Spiels anbieten.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Für mich ist Need for Speed Underground ein sehr cooler Arcade-Racer, bei dem mir jedoch viele lieb gewonnene Aspekte der Serie fehlen. Wo ist die Polizei, die wunderbar zum Szenario gepasst hätte? Außerdem vermisste ich die Edelkarossen, für die es auch Tuner wie Brabus (Mercedes), Techart (Porsche) oder Hamann (Ferrari, BMW) gibt.

Sven Meier

Ich habe mich die ganze Zeit auf Need for Speed Underground gefreut. Doch was veröffentlicht Electronic Arts dann schließlich: Ein Rennspiel ohne LAN-Unterstützung. Wo leben wir denn, in der Steinzeit? Das sollte der Hersteller schleunigst per Patch korrigieren.

Paul Unglaub

GameStar Wir haben den Wunsch nach einer LAN-Unterstützung an Electronic Arts Deutschland weitergeleitet, die das Begehren der Fans nach eigenen Worten sehr ernst nehmen. Eventuell folgt ein Netzwerkmodus nachträglich per Patch.



NFS Underground: »Ein Rennspiel ohne LAN-Unterstützung. Wo leben wir denn, in der Steinzeit?«



GamePro 2/2004 mit DVD – jetzt am Kiosk!

- Titelstory:** Was tugen die Konsolenversionen von Max Payne 2? Mit Video und großen Special zum Thema »Wie in Spielen Storys erzählt werden.«
- Angespielt:** Metal Gear Solid: Twin Snakes, Driver 3, Gran Turismo 4, Maximo vs. the Army of Zin u.v.m.
- Im Test:** Manhunt, Baldur's Gate: DA 2, Everquest Adventures, NFL Street u.a.
- Reports:** Großes Online-Special, Retro: Alles über den Sega Saturn u.a.
- Technik:** Was tugen Video-Beamer für Spieler?



Im Testvideo zu Need for Speed Underground sagt ihr, dass es auf Dauer langweilig und eintönig ist, nur nachts und immer durch die gleiche Stadt zu fahren. Aber überlegt doch mal: Wer wäre denn so doof, illegale Straßenrennen am helllichten Tag auszutragen?

Jürgen Hanser

GameStar Die Entwickler hätten das Geschehen problemlos auch auf stillgelegte Rennkurse, einsame Landstraßen oder in andere Städte verlegen können. So wäre die Raserei deutlich abwechslungsreicher.

DOOM 3

Ich möchte die riesige, informative Preview zu Doom 3 loben. Ich habe mich sehr gefreut, als ich es auf der Titelseite gelesen habe und wurde nicht enttäuscht: Der Bericht ist erste Sahne! Ich hoffe nur, dass die Veröffentlichung nicht noch weiter verschoben wird. Wir warten schließlich schon lange genug!

Matthias Holler

Ich fand die Preview wieder einmal umwerfend. Allerdings schockierten mich die Aussagen von Tim Willits in Sachen Spielzeit. Heißt das jetzt, dass ich Doom 3 an einem Abend durchspiele, wenn ich nicht alle endlosen Texte auf irgendwelchen Terminals durchlese? Bitte nicht schon wieder ein extrem gutes, aber viel zu kurzes Spiel!

Simon Sparlinek

GameStar Beim ersten Durchspielen werden Sie vermutlich mehr als zehn Stunden brauchen. Doom 3 wird schließlich kein geradliniger Shooter wie Max Payne 2, sondern erlaubt ein freieres Erkunden der schaurig-düsteren Levels.

VOLLVERSION: STRONGHOLD

Danke für die Vollversion! Gerade einen Tag bevor ich die GameStar im Briefkas-

ten hatte, wollte ich mir Stronghold kaufen. Dann habe ich es mir anders überlegt und mir das Spiel zu Weihnachten gewünscht. Und schon am nächsten Tag hat GameStar diesen Wunsch erfüllt!

Constantin Pläcking

HARDWARE-SONDERHEFT

Gratulation zu eurem neuen Hardware-Sonderheft, das ist echt gut gelungen! Besonders die bootfähige CD und die Videoanleitungen sind einzigartig und haben mir sehr gut gefallen.

Michael Kraussler



Euer Hardware-Sonderheft ist genau das, worauf ich schon lange gewartet habe. Ich bin der Meinung, dass ihr dem Thema Hardware im Hauptheft zu wenig Seiten einräumt. Könnt ihr nicht ein eigenes, monatlich erscheinendes Hardware-Heft heraus bringen?

Sascha Lenhart

GameStar Ein monatliches Hardware-Heft planen wir derzeit nicht. Allerdings wollen wir zukünftig häufiger Hardware-Sonderhefte veröffentlichen.

SCHLACHT UM MITTELERDE

Ich habe den Eindruck, das Sonderheft zu Schlacht um Mittelerte sei von Electronic Arts' Werbeabteilung verfasst worden. Warum eine so ausführliche Preview zum Film und ein nochmaliger Test von Die Rückkehr des Königs? Warum wurde das Preview nicht als normale Vorschau im Heft abgedruckt?

Michel Maroska

GameStar Das Extra-Heft stammt komplett von uns. Wir erwarten sehr viel vom Echtzeit-Strategiespiel Schlacht um Mittelerte. Aufgrund der Verfilmungen ist Der Herr der Ringe seit Jahren ein Thema, dank erstklassiger Umsetzungen wie Die Rückkehr des Königs auch für PC-Spieler. Daher haben wir statt einer normalen Preview ein edles Sonderheft produziert, das sich umfassend mit dem Thema beschäftigt. Dazu gehört unserer Meinung nach auch eine Vorschau auf den Film.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Es ist ja schön, dass Activision die deutsche Version so schnell veröffentlicht hat. Aber vier CDs in eine DVD-Hülle zu stopfen, ist absolut lächerlich. So etwas solltet ihr bemängeln, zumal es geräumige Pappverpackung wie bei der US-Version ebenfalls im DVD-Format gibt.

Michael Grüner

GameStar Das sehen wir genauso! Eine größere Packung mit Gimmicks (etwa einer Karte des Sternensystems) hätten wir auch begrüßt. Alternativ hätte Activision statt der vier CDs auch einfach eine DVD anbieten können. In die Bewertung des Spiels fließt die Packung aber nicht ein, lediglich erhebliche Ausstattungsmängel wie ein fehlendes gedrucktes Handbuch führen zu Abzügen.

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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Wir gratulieren

GEWINNER DEZEMBER 2003

Stefan Andres, Cochem • Florian Ayyun, Mannheim • Peter Borchardt, Berlin • Kai Dietrich, Kassel • Benjamin Draxler, St. Leon-Rot • Tobias Falk, Nüsse • Michael Gierlatta, Plochingen • Christian Günther, Marl • Holger Löffler, Kiel • Patrick Losert, Beerfelden • Norbert Michalsky, Berlin • Norbert Paulsen, Berlin • Andreas Pieper, Magdeburg • Carsten Silberhorn, Esslingen • Martin Stiedl, Bonn • Jens Tiggebeck, Essen • Severin Trzeciak, Wiesbaden • Oliver Wagner, Bad Staffelstein • Alexander Weber, Haselbach • Ralf Wiepcke, Kühlungsborn • Esmail Zaighami, Engers

Wir gratulieren!