

Grüße aus der Matrix

Leserbriefe

Enter the Matrix, Half-Life 2 und GTA Vice City sind die wichtigsten Themen, die GameStar-Leser in diesem Monat am meisten beschäftigen.

Enter the Matrix

Ich finde es ungerecht, dass Enter the Matrix nur 69 Prozent bekommen hat. Das Spiel macht saumäßig viel Spaß.

Philipp Horlacher

Der Test von Enter the Matrix war unfair. Die schlechte Grafik stört eigentlich kaum, außerdem sehen Tricks und Stunts richtig gut aus. Man guckt doch sowieso nur auf die Hauptfigur. Bei mir war die Steuerung ganz gut und die Kameraführung auch. Ich hätte eine Spielspaßwertung von 85 Prozent richtig gefunden.

Tobias Kahle

GameStar Grafik ist sicherlich nicht alles. Doch gerade die Animationen der Hauptfiguren sind beim Laufen sehr hampelig. Außerdem ist das Auge immer mit. Bei der harten Konkurrenz im Actiongenre waren einfach nicht mehr als 69 Prozent drin.

Obwohl ich das Spiel durch die Matrix-Fan-Brille sehe, bin ich maßlos enttäuscht. Hier scheint man mit dem großen Namen Geld machen zu wollen: 45 Euro für ein halb fertiges Programm mit veralteter Grafik und acht Stunden Spielzeit. Enter the Matrix hätte nicht einmal 50 Prozent verdient.

Rüdiger Bartz

Ich weiß nicht, wie viele Male ich eine Mission neu beginnen musste, weil das Spiel-Design so schlecht war. Das Budget von 45

Millionen Dollar ist wohl ausschließlich für die Filmsequenzen draufgegangen.

Aykan Karamehmetoglu

Enter the Matrix ist ein total vergeigter Titel, auch wenn die Produktion immens teuer war. Es ist mir absolut unverständlich, wie man mit einem solchen Riesebudget ein derart miserables Spiel abliefern kann und dann auch noch so tut, als wäre es der Top-titel des Jahres.

Volker Bauer

GameStar So schlecht ist Enter the Matrix nun auch wieder nicht. Trotz der Mängel in Grafik und Design werden Fans Spaß am Spiel haben. Aber richtig: Bei dem Budget wäre sicher deutlich mehr drin gewesen.

Als ich euren Test gelesen habe, war ich geschockt. Die Grafik ist nicht befriedigend, wie ihr schreibt, sondern gut. Bei der Spiel-tiefe und Bedienung ist es genauso. Glaubt ihr etwa, dass Enter the Matrix nur aus Spaß in den Verkaufscharts die Nummer 1 ist?

Nikolas Kloß

GameStar Nein, daran dürften vielmehr die groß angelegte flächendeckende Werbung und der Film-Hype »schuld« sein. Hohe Verkaufszahlen bürgen nicht immer für Qualität.

Half-Life 2

Als ich euer Video zu Half-Life 2 sah, kam ich aus dem Staunen nicht mehr heraus. So begeistert war ich noch nie. Allerdings hoffe ich, dass das Spiel auch pünktlich zum angepeilten Releasetermin erscheint und nicht wie einige seiner Konkurrenten immer wieder verschoben wird.

André Wiener

GameStar Ja, das hoffen wir auch. Bislang erscheint uns der Oktober jedoch als realistischer Termin. Aber spätestens am Duke-Nukem-Forever-Gedächtnistag wird Half-Life 2 garantiert in den Händlerregalen stehen.

Euer Video zu Half-Life 2 ist unfassbar gut. Allein die Darstellung des Wassers hätte schon einen Preis verdient. Hoffentlich vergessen die Entwickler nicht, eine spannende Story einzubauen.

Gordon Kuckluck

Bislang habe ich sehnsüchtig auf Doom 3 gewartet. Aber jetzt fiebere ich dem Release von Half-Life 2 entgegen. Um die Wartezeit zu verkürzen, baue ich mir einen neuen PC zusammen, damit ich das Spiel, wenn es im Oktober erscheint, mit voller Grafikpracht genießen kann.

Robert Kljajic

Ich habe einen Vorschlag, den ihr euch mal überlegen solltet: Da immer mehr Spiele, wie Half-Life 2 Wert auf korrekte Physik legen, solltet ihr das auch in der Wertung berücksichtigen. Denkbar wäre doch ein neuer Wertungsbalken zu diesem Punkt.

Gérard Mathiuet

GameStar Aspekte wie physikalisch korrektes Verhalten der Spielobjekte fließen genauso in den Bereich Spielteufe mit ein wie ein Qualität der KI. Eine weitere Aufspaltung würde nur zu einem erheblich unübersichtlicheren Wertungskasten führen.

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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.



Enter the Matrix: »Absolut unverständlich, wie man mit einem solchen Riesebudget ein derart miserables Spiel abliefern kann.«

GTA Vice City

Der Test zu GTA Vice City war erste Sahne. Ich stimme euch in allen Punkten voll und ganz zu: fantastische Grafik, geniale Atmosphäre, einfach umwerfend.

Simon Wittkowski



GTA Vice City: »Warum erhält GTA Vice City nur 90 Prozent? Was Waffen und Überraschungen angeht, hat es die Nase deutlich vorn.«

Ich verstehe nicht, warum GTA Vice City »nur« eine Wertung von 90 Prozent erhält. In den Bereichen Story und Fahrzeuge ist Mafia, von euch mit 91 Prozent bewertet, zwar besser. Doch was Waffen und Überraschungen angeht, hat GTA Vice City die Nase deutlich vorn.

Markus Wündisch

GameStar Mafia und GTA Vice City liegen eng beieinander. Doch den Gangster-Shooter finden wir, vor allem was die Atmosphäre angeht, nun mal einen Tick besser.

Kolumne »Macht mehr Musik«

Ich kann der Kolumne »Macht mehr Musik« von Peter Steinlechner nur zustimmen. Noch immer klingt mir die Titelmelodie von Monkey Island im Ohr. Wo sind heute die Spiele, die einen einprägsamen Soundtrack haben?

Wenn es mit Adlib-Soundkarten von Anno 1990 möglich war, gute Musik zu machen, sollte das im Zeitalter der Digitalisierung doch kein Problem sein.

Peter Pfeiffer

Raubkopierer-Umfrage

Ich denke genauso wie die Mehrheit in eurer Online-Umfrage auf GameStar.de: Der Preis vieler Spiele ist einfach zu hoch. Ich muss drei Monate sparen, um mir ein Spiel kaufen zu können. Dabei bin ich stolz auf meine kleine Sammlung von Originalen.

Peter Mezler

Zwei Drittel der Leute auf eurer Homepage meinen, dass niedrigere Preise das Raubkopieren zurückdrängen würden. Ich glaube das nicht. Letztlich ist das Brennen immer billiger. Wenn das so weitergeht, widmen sich die Hersteller verstärkt den Konsolen. Dann wäre der PC wieder ein reines Arbeitsgerät.

Robert Rehfeldt

GameStar Die Auswertung unserer Umfragen (online, wie auch der Mitmachkarten) spricht eine etwas andere Sprache: Faire Preise (und gute Ausstattung) sind demnach das beste Mittel gegen Raubkopierer.

Spoiler in Lösungen

Könntet ihr bitte darauf achten, dass in den Komplettlösungen und Tipps nicht die Handlung zu stark verraten wird?

Paul M. Tyrell

GameStar Das ist bei Komplettlösungen nicht immer möglich. Sehr häufig müssen wir explizit Dinge erwähnen, damit die Tipps verständlich bleiben. Bitte vorisichtig lesen...

Indizierte Vollversion

Ihr sagt, dass ihr in der Ab-18-Ausgabe der GameStar auch indizierte Inhalte behan-

deln könnt. Wie wäre es denn dann mit der Vollversion eines indizierten Spiels? Ich bin sicherlich nicht der einzige, der sich darüber freuen würde.

Felix Rothmeier

GameStar Vollversionen (ob indiziert oder nicht) sind immer eine teure Angelegenheit. Trotzdem bieten wir den Lesern gelegentlich so ein Schmankerl. Das rechnet sich aber nicht mehr bei einer Teilaufgabe (und genau darum handelt es sich bei der Ab-18-Version). Außerdem dürften wir für das beigelegte Spiel keine Werbung machen.

Uplink

Ich habe Uplink gespielt und bin einfach begeistert. Ohne Bombast-3D-Engine und aufwändige KI haben die Entwickler ein tolles Spiel gezaubert, das superspannend und motivierend zugleich ist. Das zeigt wieder mal: Nicht die Grafik macht ein Spiel aus, sondern die Spielidee!

Sebastian Schaper

Rome

Nach eurem Bericht über Rome bin ich total begeistert von dem Spiel. Wenn Creative Assembly sich diesmal noch dazu durchringen könnte, mal die Stahlbürste anzusetzen, um den Hollywoodlook der Legionäre runterzuputzen und durch ein realistischeres Outfit zu ersetzen, dann wird das Spiel ganz sicher auf Jahre hinaus mein Liebling. Aber irgendwie habe ich die Befürchtung, dass auf dem Altar des Massengeschmacks der Realismus geopfert wird.

Michael Striewe

GameStar Unser Chefredakteur Jörg »Cäsar« Langer setzt als Hobbyhistoriker und Fan der Total-War-Reihe ebenfalls große Hoffnungen in Rome. Beim nächsten Entwicklerbesuch wird er schon im ureigenen Interesse diesen Punkt sicherlich zur Sprache bringen.



GamePro 08/2003 mit DVD – jetzt am Kiosk!

- Titelstory:** Fable (ehemals Project Ego) – Peter Molyneux verrät alle Geheimnisse zum potenziellen Rollenspiel-Hit. Mit Spielszenen und Molyneux-Interview auf DVD!
- Angespielt:** Counter-Strike (Xbox), SSX 3, Resident Evil Outbreak, Colin 04, Tony Hawk's Underground u.v.m.
- Im Test:** Tomb Raider: Angel of Darkness, Wario World, Brute Force, Hulk, Hitman 2 (GC) u.a.
- Tipps:** 28 Seiten Tipps-Teil + CheatPro-Booklet im Heft! U.a. zu Splinter Cell (GC), Socom, Brute Force
- Technik:** Special: Was taugen Import-Konsolen? Special: Online gehen mit der PS2

Rise of Nations

Inwiefern soll der Eroberungsmodus à la Risiko innovativ sein? Klar bringt er mehr Spaß ins Spiel, ist aber doch nichts Neues. Seven Kingdoms 2 und Medieval hatten doch auch schon so eine Karte. *Gerhard Gschind*

GameStar Eine Karte ja, aber nicht das gleiche, geradlinige Spielkonzept. Die motivierenden Bonuskarten und die diplomatischen Optionen machen den Welteroberungsmodus von Rise of Nations so einzigartig.

Warum hat Rise of Nations nur 87 Prozent bekommen? Es hat zwar keine Kampagne, aber der Welteroberungsmodus macht mindestens genauso viel Spaß. *Frank Benjamin*

GameStar 87 Prozent sind doch eine sehr hohe Wertung. Doch gegen die fantastisch designten Missionen, wie sie etwa in WarCraft 3 vorkommen, hat der Welteroberungsmodus trotzdem keine Chance.

Rundenstrategie

Ich habe den E3-Messebericht gelesen und musste leider feststellen, dass die rundenbasierten Strategiespiele ausgestorben sind. Das ist schade! Bei der Echtzeittaktik ist man, sobald mehrere Gefechte gleichzeitig

stattfinden, doch leicht überfordert. Das passiert bei Rundenstrategie nicht. Ich wünsche mir Highlights wie die Panzer-General-Reihe zurück. Schade, dass die Freunde der Rundenstrategie eine Minderheit sind. *Frank Benisch*

GameStar Auch in der Redaktion gibt es viele Fans dieses Genres. Titel wie Warlords 4 und Heroes of Might & Magic 5 sind aber längst nicht die letzten Vertreter ihrer Art. Und wer weiß – wenn die sich gut verkaufen, erlebt diese anspruchsvolle Spielart vielleicht eine echte Renaissance.

Freelancer

Wie konntet ihr die deutsche Übersetzung von Freelancer nur als »bestens gelungen« bezeichnen? Ich habe bereits am Tag des deutschen Releases von Problemen gehört und nachgeforscht. Überall erhielt ich das gleiche Ergebnis: Das Spiel wimmelt von wörtlichen Übersetzungen. So zum Beispiel nennt man die »Credits« jetzt »Mitarbeiter«! *Bernd Helbig*

GameStar Wir brechen eine Lanze für den deutschen Freelancer. Denn der »Credits-Mitarbeiter«-Schnitzer taucht nur in der Beschreibung der Spielstände auf. Ansonsten wurde korrekt und gut übersetzt. Was ist gegen Freihafen (Freehaven) oder Wegelagerer (Trade-Lane-Hackers) einzuwenden?

Jurassic Park: Op. Genesis

In eurem Test schreibt ihr, die Gebäude müssten umständlich in den 3D-Arealen platziert werden. Das läuft in allen anderen Aufbauspielen doch genauso. Außerdem ist die Steuerung viel einfacher als in Black & White oder Empire Earth. 74 Prozent sind viel zu wenig für eines der besten Aufbauspiele, die es gibt! *Sebastian Weigert*

GameStar Das Errichten und vor allem das Ausrichten der Gebäude ist schon ganz schön fummelig ausgefallen. Gerade Black & White zeigt, wie komfortabel man so etwas machen kann. Und in der Liga von Anno 1503 oder Tropic 2 kann Operation Genesis mangels Spieltiefe keinesfalls mithalten.

War of the Ring

Ich habe immer gedacht, dass ihr eine kompetente Zeitschrift mit kompetenten Redakteuren seid. Das hat sich geändert, als ich die Preview zu War of the Ring gelesen habe. Dort schreibt ihr »Elfen«. Es muss aber im Deutschen »Elben« heißen. *Marco Herzog*

GameStar Oh, ein Tolkien-Kundiger. Aber warte er noch, bevor er sich erzürne. Unse-

Die Gewinner 06/2003, S. 162

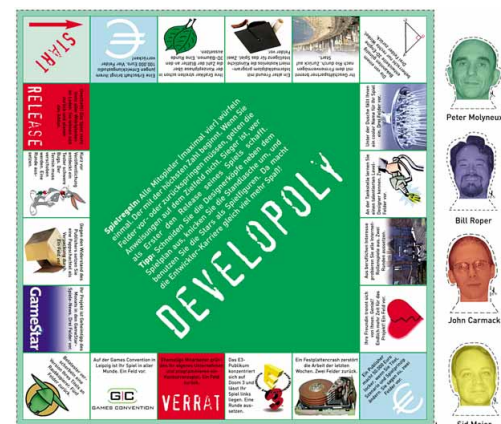
Marco Behle, Würselen • Florian Beyer, Ellerbek • Wolfgang Böttcher, Schacht-Audorf • Dominik Brechlin, Dortmund • Rene Cepnik, Schmöln • Thomas Daub, Gernersheim • Ute Decho, Liederbach • Peter Dohr, Wolfsberg • Benjamin Fackler, Waltenhofen • Gerhard Gabel, Poppenhausen • Stefan Hein, Kiel • Dirk Hinerasky, Bad Münder • Tim Holler, Tönisvorst • Daniel Kaatz, Güstrow • Eduard Köhler, Warendorf • Göran Kühne, Peine • Lelf Lassen, Glücksburg • Sonja Leiker, München • Laurence Leonardi, Stuttgart • Jens Lorbeer, Murnau • Arne Lüdke, Mainz • Sascha Neumer, Hasselroth • Dominik Papst, Schauenburg • Bernhard Pollok, Fürstfeldbruck • Michael Ruppert, Hofheim • Michael Schröder, Bergen • Kai Schüller, Hildesheim • Jan Slowaner, Berlin • Mathias Strüwing, Greifswald • Felix Thiesen, Leopoldshöhe • Andreas Tiede, Essen • Nicolas van Hauwermeiren, Pfarrkirchen • Carsten Wich, Schwerte • Stephan Wilke, Germering *Wir gratulieren!*

re hehre Schar von Schriftgelehrten war noch berauscht von der englischen Sprache, derer sie sich auf der E3 in der Stadt der Engel bedienten. Deshalb schwirrte in ihrem Kopf die angelsächsische Variante »elf« statt die germanisierte Version »Elb« herum. So nehme er unser tiefstes Bedauern entgegen. Auf Hochdeutsch: Der betreffende Redakteur muss die Minen von Moria mit einem Wattestäbchen blitzblank putzen.

Devopoly

Vielen Dank für das Brettspiel Developoly von der Vorletzten-Seite in Ausgabe 07/03. Leider musste ich feststellen, dass sich mit einem Brettspiel auch nur Brettspiele entwickeln lassen. Aber egal, »Die Siedler von Blaubeiß« und »Das verdammte Labyrinth« stehen schon kurz vor dem Release. *Arne Voigtmann*

GameStar Das ist nicht ganz richtig. Um mit Devopoly echte Computerspiele zu entwickeln, müssen Sie die Vorletzte-Seite digitalisieren. Fotokopieren Sie dazu die Vorletzte, und falten Sie dieses Blatt zu einem Viereck von 5,25 Zoll zusammen. Das stecken Sie dann in ein altes Diskettenlaufwerk passender Größe und lesen die Daten ein. Das dazu benötigte Programm Reißwolf 2.5 finden Sie auf einer unserer nächsten CDs/DVDs. Für Besitzer von 3,5-Zoll-Laufwerken bereiten wir gerade einen Adapter vor.



GameStar-Entwicklung Developoly: »Leider musste ich feststellen, dass sich mit Developoly auch nur Brettspiele entwickeln lassen.«

GameStar hakt nach: Sunflowers

Ich bin auf das Entwicklerteam von Anno 1503 richtig sauer. Eigentlich möchte ich mit meiner Tochter im Netzwerk spielen. Ich habe sogar extra zwei Versionen gekauft. Aber bis heute gibt es keinen Patch für die Mehrspielerfunktion. Das ist extrem ärgerlich. Ich habe schon mehrfach bei Sunflowers nachgefragt. Die haben sich entschuldigt und mir gesagt, dass man schon an einem Patch arbeite. Einen Termin konnte man mir aber auch nicht nennen. Das ist jetzt schon einige Monate her. Ich fühle mich wirklich auf den Arm genommen, hat man mir das Spiel doch mit dem Versprechen der kostenlosen Nachbesserung auf Multiplayer verkauft. *Arno Fischer*

GameStar Wir haben nachgehakt und den Fall bei Sunflowers vorgelegt. Hier die Antwort von Sonja Timm, Junior PR Manager der Firma:

»Auch wir bedauern, dass es zu dieser Verzögerung gekommen ist. Der Multiplayermodus für Anno 1503 wird mit einem kostenlosen Patch nachgeliefert. Ein genauer Termin für die Veröffentlichung steht leider immer noch nicht fest. Max Design arbeitet aber mit Hochdruck an der Fertigstellung. Sobald wir einen definitiven Termin nennen können und der Patch verfügbar ist, werden wir dies aber sofort bekannt geben.«

GameStar Es hilft Herrn Fischer nicht weiter, dass acht Monate nach Release immer noch keine Lösung gefunden wurde. Sunflowers könnte solch treuen Kunden die Wartezeit mit einer kostenlosen Missions-CD verkürzen.