

Schöne Grüße vom Peitschenschwinger

# Leserbriefe

C&C Generals, Indiana Jones und der verlorene Speicherpatch, Jedi Knight 3 sowie ein Aprilscherz – die GameStar-Leser haben diesmal besonders viele Themen.

## Report: C&C Generals

Ich finde die Indizierung von Generals eher lustig. Ich habe die US-Version durchgespielt, alle »Honors« gewonnen und entwickle Mods mit dem Editor. Und trotzdem ist mir immer noch nicht danach, irgendjemanden in der Realität zu töten. Aber möglicherweise liegt das ja auch daran, dass ich schon 18 bin. Vielleicht hätte das Spiel bei einem 17-Jährigen fatale Folgeschäden.

*Cristin Drake*

Nachdem ich den Artikel über die Indizierung von C&C Generals gelesen hatte, war ich ganz schön verärgert. Nun werden schon Strategietitel indiziert, obwohl im Spiel kein Blut zu sehen ist! Die Begründung der BPjM, Generals sei wegen der politischen Brisanz Jugendlichen nicht zuzumuten, ist für mich absolut lächerlich.

*Robert Neuber*

Der Bericht über die Indizierung von Generals hat mir eines gezeigt: Was die Leute bei der BPjM da machen, ist einfach nur falsch. Es ist eine Frechheit, dass ich mit meinen 23 Jahren derart bevormundet werde. Ich wollte mir C&C Generals nach der Indizierung kaufen. Weil es das Programm in der

Nähe nicht mehr gab, musste ich um die 100 km zu einem größeren Spieladen fahren und mir für viel Geld die Import-Version holen. Danke schön, liebe BPjM!

*Marek Esbarsch*

## Jugendschutzgesetz

Ich bin 48 und sauer. Sauer auf die selbstzufriedenen Politiker in unserer Regierung, die vom Thema Computerspiele offensichtlich so viel Ahnung haben wie eine Kuh vom Mopedfahren. In wichtigtuersicherer Eile zimmern sie ein sogenanntes Jugendschutzgesetz zusammen, das nicht nur die Jugendlichen »beschützt«, sondern zugleich jeden über 18 Jahren bevormundet. Durch diese Aktion wird unter den Kids das Interesse an verbotenen Spielen nur noch mehr geweckt, das verpönte Raubkopieren geht munter in die nächste Runde.

*Axel Baumgarten*

Was sich die Politiker da wieder haben einfallen lassen, ist einfach nur grauenhaft. Sicherlich muss man darauf achten, dass Jugendliche nicht zu sehr mit Gewalt in Kontakt kommen. Aber ich glaube doch, dass sie virtuelle Welt und Realität sehr wohl unter-

scheiden können. Das Gesetz wurde ohnehin übereilt beschlossen und gehört in aller Ruhe noch einmal überarbeitet. Was ist etwa mit dem Kauf von Computerspielen per Internet – wieso bekäme ein 12-Jähriger Doom 3 zwar online, nicht jedoch im Laden?

*Christoph Matuschek*

So unvollständig und inkonsequent der Jugendschutz bei Computerspielen mit dem neuen Gesetz auch sein mag, er ist besser als die nicht funktionierende Kontrolle durch die Eltern innerhalb der einzelnen Familien. Niemand erwartet von minderjährigen Spielern, dass sie sich freiwillig an die Altersvorgaben der Industrie halten. Aber wenn ich die sogenannten Erziehungsberechtigten in meiner Umgebung betrachte, sehe ich fast nur ahnungs- oder interessenslose Eltern, die ihre Kinder einfach spielen lassen, was diese wollen.

*Uli Winkelmann*

## So erreichen Sie uns:

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

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

E-Mail: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

Webseite: [www.gamestar.de](http://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](mailto:tech@gamestar.de)

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an: [cd@gamestar.de](mailto: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](mailto:idg@csj.de)

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



C&C Generals: »Es ist eine Frechheit, dass ich mit meinen 23 Jahren derart bevormundet werde.«

**GameStar** Das ist eine sehr pessimistische Einschätzung. Wenn die stimmen würde, bräuchten wir ein Gesetz, das die Eltern unter Strafandrohung zwingt, sich mit den Hobbys ihrer Sprösslinge zu beschäftigen. Das ist zu Recht nicht durchsetzbar.

Allerdings wäre es sicherlich sinnvoll, Eltern bei diesem Thema besser zu unterstützen. Einige Jugendschützer fordern etwa, jedem Spiel eine Art »Anleitung« beizulegen, die Mama und Papa hilft, das Programm in Sachen Gewalt richtig einzuschätzen und mit den Kindern darüber zu reden.

**Raubkopien 2003**

Euer Artikel zum Thema Raubkopien ist Klasse! Bis ich den Beitrag gelesen hatte, war ich selbst ein begeisterter Raupkopierer. Ihr habt Recht, im Endeffekt schadet man sich nur selbst. Inzwischen kaufe ich die meisten Spiele ganz legal im Laden. Welche Titel ich mir dort hole, und welche ich kopiere, hängt von den Entwicklern ab. Von Blizzard kaufe ich mir jedes Spiel, während mir bei Firmen wie Microsoft (die ohnehin schon genug Geld verdienen) Zweifel kommen, ob mein Geld wirklich sinnvoll verwendet wird. Am liebsten würde ich jedes kopierte Programm auch legal erwerben, aber bei Preisen von bis zu 60 Euro sprengt das mein Budget.

*Name ist der Redaktion bekannt*

**GameStar** Auch Microsoft-Programme muss ein Spieler bezahlen – schließlich gibt es dafür eine Leistung. Zumal meist nicht nur die Gates-Firma von einem derartigen Boykott betroffen wäre, sondern etwa auch ein unabhängiges Entwicklerteam wie Gas Powered Games (Dungeon Siege).

Ich bin ein Zocker, der keine Originale besitzt. Entweder brenne ich mir die Spiele, oder ich sauge sie mir aus dem Internet. Ich

würde mir erst wieder Programme kaufen, wenn die Industrie die Preise drastisch senken würde. Ich weigere mich einfach, für ein Spiel fast 50 Euro auszugeben, das ich auch für 50 Cent bekommen kann.

*Name ist der Redaktion bekannt*

Im Kasten »Spiele-Kosten im Vergleich« schreibt ihr, dass ihr während fünf Stunden in der Kneipe 15 Euro ausgebt. Kurze Rechnung: 0,5 Liter Weizen kosten rund 3,50 Euro. Das ist ein Glas, und das hält maximal eine halbe Stunde. Nach Adam Riese wären das dann während fünf Stunden zehn Gläser Weizen, was 35 Euro ausmacht. Da man außerdem von dieser Menge Bier schon gut einen sitzen hat, gibt man der plötzlich recht hübschen Kellnerin ein spendables Trinkgeld von mindestens 5 Euro. Das macht dann etwa 40 Euro für einen Kneipenbesuch, was 8 Euro in der Stunde entspricht.

*Florian van Eerd*

**GameStar** Wer auf derart großem Fuß lebt, für den wird aber im Gegenzug auch das Computerspielen teurer. Dann kommen da noch pro Stunde eine Lieferpizza dazu (Jumbogröße, vom besten Italiener der Stadt), ein halber Kasten Cola sowie Gummibärchen, Mohrenköpfe und Chips.

**Jedi Knight 3**

Eure Preview zu Jedi Knight 3 hat mir sehr gut gefallen. Als alter Star-Wars-Fan freue ich mich schon darauf, mich mit zwei Lichtsäbeln oder dem Doppel-Laserschwert durch die Levels zu schnetzeln. Bis dahin verbringe ich die lange Wartezeit mit den Filmen und dem tollen Vorgänger Jedi Knight 2.

*Christoph Deusel*

Die Jedi-Knight-3-Titelstory war echt Klasse. Vor allem die neuen Lichtschwert-Kombinationen und die Möglichkeit, zwischen heller



Jedi Knight 3: »Diesen Titel muss ich spielen, koste es, was es wolle.«

und dunkler Seite der Macht zu wählen, haben es mir angetan. Wenn jetzt noch das mit der Story hinhaut, sehe ich in Jedi Knight 3 die größte Konkurrenz zu Doom 3.

*Michael Maschek*

**GameStar** Wir halten die beiden Programme nicht für direkte Konkurrenten. Doom 3 hat als große Stärke die genialen neuen Lichteffekte. Bei Jedi Knight 3 ist es weniger die Grafik – stattdessen freuen wir uns auf die coolen Säbelgefechte. Außerdem hat sich inzwischen ja auch Half-Life 2 mit seinen ganz speziellen Stärken, etwa den wegweisenden Animationen, auf die Ego-Shooter-Wartelisten geschoben.

Ich möchte mich über den Bericht zu Jedi Knight 3 bedanken. Der war echt prima! Schon als ich die Einleitung las und sich in meinen Gedanken die beschriebene Szene abspielte, wusste ich: Diesen Titel muss ich spielen, koste es, was es wolle! Aber eines verstehe ich nicht: Nach dem, was euer Artikel aussagt, wird es sicher ein Top-Spiel. Warum bekommt es von euch dann als Ersteindruck nur ein »Sehr gut«?

*Paul Etling*



**GamePro 06/2003 mit DVD – jetzt am Kiosk!**

**Titelstory:** Heiße Facts & Bilder zu StarCraft Ghost + Special: alles über SciFi-Action! Mit Spielszenen & Bill-Roper-Interview auf DVD!

**Angespielt:** Final Fantasy X-2, Final Fantasy Crystal Chronicles, Soul Calibur II, Alias, Tomb Raider AoD

**Im Test:** Zelda: The Wind Waker, Silent Hill 3, NBA Street Vol. 2 u.v.m.

**Tipps:** Zelda-Lösungsheft, Yager-Komplettlösung

**Technik:** Konsolen-Fachbegriffe verständlich erklärt

**GameStar** Ein »Ausgezeichnet« als Ersteindruck erhalten nur Spiele, die maximales Hitpotenzial aufweisen und die wir ausreichend anspielen konnten. Jedi Knight 3 haben wir zwar als einziges deutsches Magazin vor Ort bei Raven Software gesehen und angespielt, aber die Version war für die höchste Einstufung dann doch noch zu früh. Sobald wir eine weiter fortgeschrittene Fassung ausprobieren können, entscheiden wir neu.

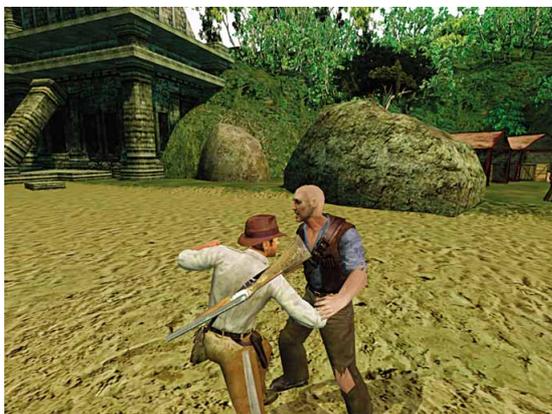
**Live for Speed**

**Vielen Dank für euren Geheimtipp des Monats in den News: Live for Speed. Der Titel könnte genau das sein, was ich schon immer gesucht habe! Ein Rennspiel mit extrem realistischer Physik, tollem Fahrgefühl, guter Grafik und Internet-Multiplayer-Unterstützung. Eben das, was ich mir von DTM Race Driver vergeblich erhofft hatte. Bitte berichtet weiterhin über diesen absolut genialen Außenseiter!** Tobias Salzmann

**GameStar** Keine Sorge – das machen wir. Schließlich findet die Rennspiel-Fraktion in der Redaktion das Programm auch sehr interessant und viel versprechend.

**Indiana Jones 6**

**Danke für den Hinweis auf die fehlende freie Speicherfunktion bei Indy Jones 6. Es ist mir absolut unverständlich, warum die**



**Indy Jones 6:** »Es ist mir absolut unverständlich, warum bei so einem schönen Spiel keine Speicherfunktion eingebaut wurde.«

bei so einem schönen Spiel nicht mit eingebaut wurde. Ich habe deshalb eine E-Mail an Electronic Arts geschickt, worin ich erkläre, dass ich mir das Spiel erst kaufe, wenn ein Patch mit Speichermöglichkeit zur Verfügung steht. Leider habe ich bisher keinerlei Feedback bekommen. *Theo Kraus*

**GameStar** Wir unterstützen dieses Vorgehen: Sollten Sie derartige Beschwerden über ein Spiel haben, wenden Sie sich unbedingt auch an den Hersteller. Je mehr Post der bekommt, desto wichtiger nimmt er hoffentlich die Wünsche der Kundschaft. Im Fall von Indiana Jones 6 rechnen wir ebenfalls mit einem Speicher-Patch.

**Als riesengroßer Filmfan habe ich schon sehr lange auf Indiana Jones 6 gewartet. Nun las ich endlich den Test, der bis auf diese Speicherfunktion überraschenderweise fast alles lobte. Ihr habt eure Wertung korrekt begründet, die 80 Prozent gehen wohl in Ordnung. Meine Frage: Wie wäre die Bewertung wohl mit »normaler« Speicherfunktion ausgefallen?** *Gernot Seidl*

**GameStar** Genau lässt sich das nicht schätzen, weil das Spielgefühl mit Speichermöglichkeit grundlegend anders sein könnte. Ein hoher 80er wäre aber auf jeden Fall drin gewesen, vielleicht sogar ein 90er.

**Ich finde es völlig richtig, dass ihr Indiana Jones 6 wegen der fehlenden Speicherfunktion abgewertet habt! Eine derart schlecht umgesetzte Save-Möglichkeit ist meiner Meinung nach ein unfairer Trick, um die Spieldauer und den Schwierigkeitsgrad künstlich zu erhöhen. Dass darunter der Spielspaß stark leidet, ist den Entwicklern anscheinend egal. Besteht vielleicht die Möglichkeit, dass LucasArts die Speicherfunktion per Patch nachliefert, wenn sich viele Spielezeitschriften und Kunden beschweren?** *Hans Jakob Herrenbrück*

**GameStar** Bislang hat sich LucasArts noch nicht zu dem Thema geäußert, allerdings sind wir da ganz zuversichtlich. In der Vergangenheit kam es in vergleichbaren Fällen immer wieder zu entsprechenden Patches.

**Master of Orion 3**

**Danke für diesen guten, aber noch sehr gnädigen Test zu Master of Orion 3. Ich frage mich ernsthaft, was die Entwickler in den letzten Jahren getrieben haben, wie die Verspätung zu rechtfertigen ist – und wohin die Tausenden Vorschläge der Fans verschwunden sind. Spiele wie Civilization 3 und Sim City haben bewiesen, dass man den Spieler nicht mit überflüssigen Statisti-**

**GameStar hakt nach: Logitech**

Vor gut einem Monat habe ich mir aufgrund des sehr guten GameStar-Testergebnisses das Z-680 Lautsprechersystem von Logitech bestellt. Schon kurz nach dem Einschalten stellte ich ein nerviges Grundrauschen im System fest, das auch nach kulantem Austausch der Kontrolleinheit nicht verschwand. Leider weisen die Service-Mitarbeiter bei Logitech meine Anrufe in letzter Zeit zurück, da auch sie anscheinend nicht mehr weiterwissen. Man rät mir dort, mich per E-Mail direkt an Logitech zu wenden – vielleicht könnte mir ja dort jemand helfen. Bis jetzt habe ich keine Antwort erhalten. Jetzt sitze ich also mit meinem System da und fühle mich irgendwie im Regen stehen gelassen. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr mal nachhakt. *Fabian Baumgartner*

**GameStar** Wir haben nachgehakt und den Fall bei Logitech vorgelegt. Hier die Antwort von Katja Schleicher, Pressesprecherin der Firma:

*»Da haben wir gute Nachrichten: Grundsätzlich haben bei uns alle Geräte 2 Jahre Garantie. Wenn ihres erst einen Monat alt ist, ist die natürlich noch gültig. Mit unseren Handelspartnern haben wir außerdem eine Austauschgarantie vereinbart. Das heißt, wenn mit dem Gerät etwas nicht stimmt – warum auch immer – einfach zurück zum Händler bringen und ein Neues mitnehmen. Der Händler kümmert sich dann um die Rücksendung zu unseren Technikern. Im Falle des Z-680 würde ich kurz vorher beim Händler checken, ob die Lautsprecher auch vorrätig sind. Diese Austauschgarantie gilt für alle Produkte von Logitech.«*

**GameStar** Wir denken, dass das Problem so schnell zu lösen sein sollte. Allerdings fragen wir uns, warum die Service-Hotline von Logitech nicht ebenfalls diesen Vorschlag gemacht hat.

ken überschwemmen muss, um Tiefe zu erzeugen. Dass Master of Orion 3 im späteren Verlauf einen gewissen Spielwitz entwickelt, ist für mich nur ein schwacher Trost, weil man soweit erst mal kommen muss.

*Marius Goppelt*

**Flüssig-TFT**

**Ihr seid viel zu weichherzig. Hätten ihr den Bericht über Flüssig-TFTs nicht mit diesen sehr abstrakten Preisen geschmückt, wäre ich glatt drauf reingefallen. So währte die Freude über den Aprilscherz nur kurz. Im nächsten Jahr darf es gerne ein bisschen mehr weh tun.** *Axel Diessenbacher*

Nur um es angesichts der unzähligen Mails und Nachfragen endgültig zu klären: Jawohl, bei der Meldung »Flüssig-TFT-Display« in den CeBIT-News handelte es sich um einen Aprilscherz. Und »Sorry« an die Firma Samsung, deren Hotline tagelang heiß lief.

**Die Gewinner 4/2003, S. 162**

- Andreas Arnegger, Oberteuringen • Jörg Beermann, Ottenbüttel • Michael Behrens, Malente
  - Wolfgang Belger, Anröchte • Matthias Biester, Hannover • David Bodenbrunner, Wien • Maximilian Böhm, Falkenhagen • Arne Boller, Klamp • Jens Breuer, München • Alexander Brunn, Witten • Alexander Cremer, Uetersen • Michael Decker, Erlangen • Oliver Dorer, Gütenbach • Felix Engler, Halle • Dominik Gerling, Erlangen • Andreas Grugel, Bremervörde • Jochen Hartmann, Fellbach • Bastian Hebert, Schwerin • Sven Heidemann, Burg • Tobias Hornisch, Braunschweig • Johannes Janocha, Nordassel • Joel Klink, Göttingen • Stefan Koch, Zwickau • Sebastian Kratz, Hanau • Christopher Kruse, Hamburg • Christoph Leitner, Geiselwind • Frank Meyer, Randersacker • Christian Neu, Löhnberg • Jan Neumann, Norderstedt • David Odenthal, Düsselndorf • Andreas Palzelt, Gerlingen • Sascha Petsch, Kappeln • Klaus Refke, Herfen • Maliko Schaffrath, Bardowick • Andreas Schüler, Mulheim • Andreas Schwinghammer, Weilheim • Dennis Stanke, Barsinghausen • Jan Stowasser, Berlin • Robert Thometzek, Durmersheim • Matthias Tittmann, Solingen • Simon Waldherr, Ettling • Karsten Watzka, Borken • Fabian Winter, Köln • Michael Zaspel, Duchroth • Sebastian Zibolsky, Fahrland
- Wir gratulieren!*