

Wir haben Post

# Leserbriefe

Unsere Leser haben diesen Monat ein großes Thema: Die Qualität von Vivendis Echtzeit-Schwergewicht Empire Earth.

## Empire Earth

Ich habe Empire Earth gekauft und mich schon über das Gewicht der Verpackung gewundert: Sollte da etwa ein dickes Handbuch drinliegen? Tatsächlich, ich packe aus und habe einen 230-Seiten-Wälzer in der Hand. Und eine Tastaturschablone, ein Mini-Heft über die Weltgeschichte und einen Technologie-Baum. Wow! Ich freue mich, das Original zu besitzen. Davon abgesehen ist Empire Earth zudem eines der besten Spiele überhaupt.

*Robert Neiß*

Jetzt muss ich mich mal beschweren: Ihr habt Empire Earth nur 86 Prozent gegeben. Nicht genug, dass Black & White nur 85 bekam, wo andere Magazine 90er verliehen hatten. Und jetzt das! Meine Freunde und ich werden GameStar nicht mehr kaufen.

*Philipp C. Hamerski*

Der Test zu Empire Earth hat mir gut gefallen, aber ein paar Prozent mehr hätte das Spiel schon verdient.

*Lennart Kann*

Erst dachte ich: »Wie können die nur so wenige Prozente geben?«, aber nachdem ich Empire Earth eine Weile gespielt habe, muss ich euch Recht geben. Schönes Spiel, bleibt aber wegen diverser Macken deutlich unter seinem Potenzial.

*Hartmut Kirst*

In Sachen Empire Earth: Es ist nicht gerade sehr fair von einer Spiele-Zeitschrift, ein Spiel in Previews ein Jahr lang in den Himmel zu loben und nachher eine miserable Wertung abzugeben!

*Nicolò Parpan*

GameStar Previews beschäftigen sich maßgeblich mit dem Potenzial eines Spieles. Schließlich geht es da um unfertige Programme, über die man noch keine finalen Aussagen treffen kann. Gerade in Sachen Spielbalance gehen oft zuletzt noch Sachen schief – oder werden nicht so toll wie erwartet. Davon abgesehen: 86 Prozent sind nun wirklich keine miserable Wertung.

Ihr habt schon Recht, Empire Earth kommt nicht an das geniale AoE 2 ran. Aber nur 86 Prozent? 90 hätten es schon sein dürfen.

*Michael Kohler*

Ich finde, ihr habt im Test von Empire Earth die Grafik sogar noch überbewertet – Black & White und Emperor sind grafisch besser, obwohl schon älter.

*Ulrich Müller*

## Ausgabe 1/02

Den Anno-1503-Artikel habe ich förmlich verschlungen – bitte mehr davon! Ich kann's kaum erwarten, bis mein Lieblingsspiel endlich in den Läden steht.

*Stephan Mayer*

Eure Ausgabe 1/02 war ja wohl ein Hammer! Nicht nur, dass ihr über extrem viele gute Titel berichtet habt (Mafia, Planetside), ihr habt auch die Vollversion zum sehr guten Spiel Earth 2150 mitgeliefert. Dafür bin ich euch wirklich dankbar.

*Marian-David Duhre*

Alle Jahre wieder erweist sich der »Weihnachts-GameStar« als Freizeitraub. Da habe ich mir extra zum Erscheinungstermin Civilization 3 geholt, und jetzt müsst ihr mich mit der spannenden Vollversion Earth 2150 davon ablenken.

*Sebastian Knabe*

## Wir sind die Spieler!

Euer Report in der 1/02 hat mir voll aus der Seele gesprochen. Vorurteile über PC-Spieler entstehen doch nur, weil die Leute, die darüber im Fernsehen berichten, keine Ahnung haben.

*Lukas Oppenländer*

## 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

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 wenden Sie sich bitte an:  
cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

Computerservice Jost  
Postfach 14 02 20  
80452 München

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



Empire Earth: »Ein paar Prozent mehr hätte es schon verdient.«

**Battle Realms**

Der Test von Battle Realms und die Kolumne von Jörg Langer haben den Nagel auf den Kopf getroffen. Ich fand zuletzt die meisten Echtzeit-Strategiespiele ein bisschen langweilig – kennst du eins, kennst du alle. Mit Battle Realms ist endlich wieder mal ein Titel erschienen, der neue Wege geht.

*Claudio Bechinie*

**IL-2 Sturmovik**

Extremer Bug bei IL-2: Ich überfliege ein Schiff mit 0,25facher Zeitgeschwindigkeit und messe die Zeit, die ich dafür brauche. Merke mir die Geschwindigkeit, mit der ich geflogen bin, und überprüfe hinterher die Länge des Schiffs. Und siehe da: Das Schiff müsste 77 Meter lang sein; ich habe aber so lange gebraucht, als sei es 97 Meter lang gewesen – glatte 26 Prozent Abweichung. Das ist doch viel zu viel.

*Lionel Martz*

**GameStar** Warum tun Sie denn auch so was? Bedenken Sie, es handelt sich um ein Computerspiel – das soll Spaß machen. Davon abgesehen haben Sie in Ihrer Gleichung die Fahrgeschwindigkeit des Schiffes außer Acht gelassen; das dürfte der Grund für die gemessene Abweichung sein.

**FS 2002**

Ich verstehe den Kommentar von Patrick Kuhn (Leserbriefe Ausgabe 1/02) nicht. Warum sollten sich nur Piloten den FS 2002 kaufen? Ich meine, Simulationen sind dafür da, Nichtpiloten das Fliegen näher zu bringen. Man kann ja auch ohne Flugschein an solchen Spielen Spaß haben – oder darf ich nur Stronghold spielen, wenn ich im Besitz eines Adelstitels bin?

*Jürgen Binder*

Ich muss Herrn Kuhn vollkommen zustimmen! Wenn Laien FS 2002 spielen, ist das

fast so schlimm, als würden Leute Aquanox zocken, die nicht U-Boot-Kapitän sind. Oder Menschen ohne gehobene Polizei-Laufbahn in Counterstrike antreten... *Marc Lamik*

**Fifa 2002**

Ich bin sauer. Wieso schafft es Electronic Arts nicht, bei Fifa 2002 die Original-Gesichter der Spieler einzusetzen. Bei NBA 2000 gab's dieses Feature doch auch schon.

*Gregor Dittrich*

**GameStar** Die Rechtslage unterscheidet sich bei Fifa und NBA: Während in der NBA-Lizenz die Spielervisagen enthalten sind, müsste EA sie bei Fifa extra hinzukaufen, da die Rechte dafür bei den Sportlern selbst liegen. Das ist auch ein logistisches Problem – schließlich wären da Verhandlungen mit Hunderten von Leuten zu führen.

**GameStar und Konsolen**

Ich wollte nur mal wissen, ob ihr auch anstrebt, ein Allround-Magazin mit Xbox- und PS2-Berichten zu werden. Ich hoffe doch stark, dass ihr unserer Lieblingsplattform, dem PC, treu bleibt.

*Paul Sommersguter*

**GameStar** Keine Angst, wir sind und bleiben ein reines PC-Magazin. Über Konsolenspiele berichten wir nur, wenn es absolute Hits sind und eine PC-Version ansteht. Die sehr seltenen Artikel über neue Entwicklungen im Konsolenmarkt verstehen wir als Blick über den Tellerrand.

**T-DSL**

Bitte helft uns verzweifelten Zockern! T-Online hat kürzlich bekannt gegeben, dass es eine freie Entscheidung des Kunden zwischen Fastpath (sorgt für weit bessere Pings!) und Interleaving nicht geben wird. Das bedeutet, mit Pings von über 70 ms



IL-2 Sturmovik: »Das Schiff war 97 Meter lang, dürfte aber nur 77 Meter messen.«

2 CDs nur 7,80 € Fit für den Euro 5.100 • TET-Monitore: Tests & Tipps 5.100.5.008

**PC WELT**

Windows aktuell

640 MB Treiber & Updates

99 Top Programme Die beste Free- & Shareware

Anti-Spionage

Jetzt: DVD für alle Filme, Brenner, Länder-Codes

Test: CD-Brenner Die 40 besten – ab 190 Mark

Geheim: CD-Rohlinge Marken-Scheiben fast geschenkt

Die beste Software Top 100: Free- & Shareware für 2002 **Auf CD 2**

**Die PC-WELT 02/2002 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!**  
**Aktuell:** News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren, Updates & Treiber • Free- und Shareware  
**Titel:** Gratis: Der virtuelle Computer • Ratgeber: Wie Sie unter Windows XP CDs brennen • Kopierschutz auf Audio-CDs  
**Hardware:** Tuning-Utilities: Wie Sie richtig übertakten • CD-Brenner im Test: Die Testverfahren • Die PC-WELT-Top 150  
**Software/Online:** Ratgeber Video-Codecs • Extras auf DVDs

**Die PC-WELT im Februar mit CD – ab 05.01. am Kiosk**  
 So brennen Sie DVD-Filme auf CD • Windows: Wo XP Umsteiger überfordert • Praxis: Bebilderte Ordner

durchs Netz zu kriechen, während bei anderen Providern 15 ms möglich sind und sogar unter ISDN 50 ms drin sind. Das macht Online-Gaming fast unmöglich, zumal die Telekom obendrein noch manche Anschlüsse heimlich zwischen Fastpath und Interleaving hin- und herschaltet.

Markus Bekel

**GameStar** Wir haben T-Online und die Deutsche Telekom um eine Stellungnahme gebeten. T-Online erklärte sich für nicht zuständig; die Telekom antwortete so:

»Wir prüfen, ob eine generelle, sukzessive Umstellung auf Fastpath möglich ist. Ein erster Test mit 50 Usern in Fastpath-Konfigurierung verlief zwar positiv. Doch wegen der mittlerweile stark angestiegenen T-DSL Kundenzahl muss zum einen zuvor jegliche Störung bei einer sicheren Datenübertragung ausgeschlossen werden und zum anderen auch die wirtschaftliche Seite einer möglichen Freischaltung geklärt sein. Wir wollen weitere gesicherte Erkenntnisse gewinnen und bereiten deshalb zur Zeit Pilottests mit kompletter Fastpath-Konfigurierung in mehreren repräsentativen Anschlussbereichen bzw. Ortsnetzen vor.« (Walter Genz, Pressesprecher, Deutsche Telekom)

**Anstoss 4**

Warum habt ihr noch keine Preview zu Anstoss 4 gebracht? Über jeden noch so schlechten Shooter wird Jahre im Voraus berichtet, und zu Anstoss 4 (das ja schon im Februar kommen soll) steht nichts bei euch. Ich werde so lange keine Ausgabe mehr kaufen, bis ihr eine Preview bringt.

Ralph Brüstl

**GameStar** Sorry, aber Anstoss 4 wird keineswegs im Februar erscheinen, sondern frühestens im August 2002. Sobald die Entwickler etwas Vorzeigbares produziert haben, machen wir auch eine Preview.

**Abo-CDs**

Ich bin seit der ersten Ausgabe Abonnent, aber das ist ein Schlag ins Gesicht: Neu-Abonnenten bekommen ein Geschenk, aber die beliebten Special-CDs für die Treuesten habt ihr eingestellt. Sebastian Merz



Die Gamestar-Abo-CD: Ein Dankeschön für Abonnenten.

**GameStar** Die Abo-CDs erscheinen unregelmäßig ein- bis zweimal im Jahr – daran wird sich auch in Zukunft nichts ändern.

Anno 2001 gab es übrigens eine: ausgeliefert zusammen mit der Ausgabe 3/01.

**Test-Umfang**

Ich will umfassend über PC-Spiele informiert werden: Wieso bekommt ein komplexes Spiel mit 72 Prozent wie Combat Mission nur eine Viertelseite Platz? Eure ausführlichen Tests sind schwer in Ordnung, aber ihr solltet doch jedem Spiel die gleiche Chance geben. Florian Pfannerer

**GameStar** Combat Mission war ein Sonderfall – da hatten wir in Ausgabe 10/2000 bereits die US-Version auf immerhin einer Seite getestet. Da sich die deutsche Fassung kaum unterscheidet, haben wir auf einen ausführlichen Test verzichtet.

**Alien vs. Predator 2**

In der Antwort auf einen Leserbrief schreibt ihr in Ausgabe 1/02: »... kommt der Kopfbiss zur Energiegewinnung in den Alien-Filmen nicht vor...«. Stimmt nicht, in Teil 3 passiert das sogar zweimal. Christopher Kral

**GameStar** In den Kopf gebissen werden Leute schon. Aber nirgendwo in den Filmen, Comics und Büchern findet sich ein Hinweis darauf, dass die Aliens das tun, um sich zu heilen. Dieser Mechanismus ist eine Erfindung des von Aliens vs. Predator 2.

**Paintball**

Durch Ihre Bildunterschrift zu dem Paintball-Bild von Brian Raffel (Ausgabe 1/02) entsteht ein völlig falscher Eindruck vom Paintball-Sport. Darin geht es keineswegs um »kriegerische« Auseinandersetzungen. Vor allem unterscheidet sich das Spiel in Deutschland stark von den US-Varianten. Rote Kugeln sind verboten, und es ist sehr stark reglementiert. Kai Gloth



Paintball in Amerika und Deutschland (unten).

**Die Gewinner 12/2001**

**Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 12/2001, S. 194:**

- Georg Amann, Schrobenuhausen • Sebastian Bauer, Blaubeuren 2 • Roman Benteler, Hösbach • Mike Blinzinger, Pfedelbach • Benedikt Bösel, Hofheim • Horst Brink, Bochum • Tobias Brunner, Bruckberg • Michael Burghardt, Lichtenau • Christoph Chlosta, Essen • Alexander Deeg, Aalen • Frank Feldmann, Hannover • Markus Fischer, Berlin • Thomas Frerkes, Troisdorf • Philipp Gaffrey, Jatznick • Viktor Gaus, Nidda • Peter Hänsel, Braunfeld • Simon Hastreiter, Tann • Sebastian Heckl, Kempten Allgäu • Sandra Herb, Heppenheim • Patrick Kast, Haimhausen • Thomas Kern, Mössingen • Thomas Klein, Rendsburg • Markus Kunkler, Kaiserslautern • Matthias Lull, Siegen • Stefan Mandry, Bremen • Peter Merkel, Sankt Augustin • Maik Oltmann, Glückstadt • Jens Rakow, Monheim • Lothar Reinelt, Puchheim • Robert Rissmann, Potsdam • Alexander Schimming, Kirchheim/Teck • Pascale Schmökel, Harpstedt • Rene Schneiderhan, Filderstadt • Stefan Schöttli, Achmühle Karsten Schulze, Stendal • Daniel Stepputat, Garbek • Olaf Thom, Frankfurt • Ingo Weber, Bad Bentheim • Michael Weber, Planegg • Tobias Weller, Buseck • Sebastian Wick, Garching • Alex Wissmann, Bad König • Martin Witte, Osnabrück • Christian Wolter, Bergisch Gladbach • Fabian Zöpf, Amstetten **Wir gratulieren!**

**GameStar-Latein**

Im Artikel »Wir sind die Spieler!« schreibt ihr vom Homo Spielius. Richtigerweise muss es aber Homo Ludens heißen. Da schwillt mir jedes Mal der Kamm, wenn ich eine solche Verballhornung der deutschen Sprache sehe. Christian Schlager

**GameStar** Eigentlich ist es ja eine Verballhornung der lateinischen, nicht der deutschen Sprache. Im Ernst: Ein kleines Wortspiel wird doch noch erlaubt sein, oder?

**Herr der Ringe**

Meine Frage: Gibt es schon PC-Spiele zu Der Herr der Ringe? Wenn ja, wo kann man sie bestellen? Tom Wiechmann

**GameStar** Derzeit haben sowohl Electronic Arts als auch Vivendi Spiele in der Planung; bis zur Fertigstellung wird es allerdings noch mindestens ein Jahr dauern.

**Baldur's Gate 3?**

Ich habe auf der DVD von Dungeons & Dragons eine Trailer zu Baldur's Gate 3 (Dark Alliance) gefunden, aber mit PS2-Logo. Kommt das nur auf Konsole raus? Mike Schulze

Es handelt sich dabei nicht um Baldur's Gate 3, sondern um einen Konsolen-Ableger der Serie, der spielerisch eher an Diablo 2 erinnert. Er ist komplett in Iso-3D und setzt auf flotte Klick-Kämpfe. Planungen für eine PC-Umsetzung gibt es derzeit nicht.