

Gut, daß Sie geschrieben haben

# Leserbriefe

**Kurztests, Erscheinungstermine, Handbücher und  
id Software – eine derart breite Themenvielfalt braucht  
viel Platz. Deshalb gibt's diesmal drei Seiten Post.**

## KURZTESTS

Die Kurztests könntet ihr ruhig noch ein bißchen erweitern, damit man absolut problemlos den Müll von den guten Spielen unterscheiden kann. Wie schnell fällt man auf eine gute Verpackung oder Werbung rein!

*Steffen Lübke*

Gut, daß ihr verglichen habt – und trotzdem keinen Platz verschwendet. Ich begrüße es sehr, daß ihr schlechten Spie-

len so wenig Seiten wie möglich gebt und trotzdem noch prägnant und kompetent vor diesen Gurken warnt.

*Ulrike Schröder*

Schön, daß ihr weniger interessante Software kompakt auf wenig Platz abhandelt und lieber die interessanten Spiele ausführlich vorstellt. Aber heißt das, daß wir Leser künftig auf Verrisse verzichten müssen? Gerade die spöttischen Tests von Machwerken wie Apollo 18 oder Survival habe ich immer gerne gelesen.

*Jens Körner*

**GameStar** Der »Anfang März«-Termin für Jagged Alliance 2 wurde uns direkt von Topware genannt. Generell gilt: Wir geben die Daten so präzise wie möglich wieder. Offensichtlich unrealistische Terminangaben übernehmen wir nicht. Beispiel Command & Conquer 3: Das heiß erwartete Echtzeit-Strategiespiel sollte offiziell im März erscheinen, obwohl Westwood selbst unter der Hand eher mit dem Sommer rechnete. Diese Information haben wir umgehend im Termin-Update berücksichtigt.

## SO ERREICHEN SIE UNS:

**IDG Entertainment  
GameStar-Leserbrief  
Brabanter Str. 4  
80805 München**

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)

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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

## VOLLVERSION

Über Master of Orion 2 auf der GameStar-CD 1/99 möchte ich mich beschweren! Ich besitze einen Celeron 300 mit Voodoo-Karte und seit mehreren Wochen unterfordere ich dieses System auf das Perverseste. Statt Half-Life oder Unreal zu spielen, verbringe ich meine Freizeit mit dem Bau von Todessternen und der Entwicklung biomechanischer Farmen. Ein Ende des Martyriums meiner Zockerseele ist wegen echter Abhängigkeit nicht in Sicht. Ich bitte, von der Veröffentlichung ähnlich genialer Spiele in Zukunft abzusehen. Mit galaktischen Grüßen!

*Florian Rode*

## ERSCHEINUNGSTERMINE

Wo habt ihr eigentlich die Erscheinungsdaten her? Das sind doch absolute Mondtermine. Jagged Alliance 2 zum Beispiel: Da hätte ein Anruf bei Topware Deutschland genügt, um zu erfahren, daß es vor April oder Mai '99 ganz sicher nichts wird.

*Ralf Bergmann*

Die ständigen Verlegungen der Erscheinungstermine gehen mir auf die Nerven. Das beste Beispiel ist ja wohl Command & Conquer 3. Es ist eine richtige Frechheit, das Spiel im November auf den Dezember zu verschieben und jetzt im Januar auf den Mai, von den vielen Zwischenterminen mal ganz zu schweigen.

*Nico Dinopoulos*

## KOPIERSCHUTZ

Als ich in GameStar 3/99 den Bericht über den angeblich perfekten Kopierschutz las, wurde ich stinksauer. Mir ist schon klar, daß die Publisher sich vor der Schwarzbrennerei schützen wollen. Doch ich finde, jeder Spieler hat das Recht, von seiner Original-CD eine Sicherheitskopie zu erstellen. Ich will nicht wegen Kratzern auf meiner zukünftigen C&C-3-CD nochmals 'nen Hunderter ausgeben.

*Sebastian Humpert*

**GameStar** Die meisten Hersteller reagieren bei zerkratzten oder unlesbaren CDs sehr kulant. Wenn Sie beschädigte Originale einschicken, werden diese normalerweise unbürokratisch und schnell gegen neue Silberlinge ausgetauscht.

**HANDBÜCHER**

Kann nicht irgendwer der Industrie sagen, daß die Handbücher bei Spielen auch in Schwarzweiß ihren Zweck erfüllen? Und warum werden viele Seiten damit gefüllt, solch banale Dinge wie das Drücken von Knöpfen ausführlich zu beschreiben? Da werden wertlose Informationen auf mehreren teuren Seiten vermittelt, die der Käufer mit seinem sauer verdienten Geld bezahlen muß. Und wenn dann in Farbe und auf Hochglanz abgebildet wird, wie man mit der Maus einen Knopf betätigt, dann ist mir auch klar, warum dieses Spiel fast 100 Mark kostet.

*Jan-Peter Duske*

**GameStar** Viele Computerspieler legen Wert auf ein aufwendiges Handbuch, das die Spielwelt ein bißchen mit ins wirkliche Leben überträgt. Außerdem kosten selbst Programme mit richtig fetten Wälzern (etwa bei Falcon 4.0) nicht mehr als andere Titel. Eines stimmt freilich: Ob Toaster, Waschmaschine oder eben PC-Spiel – gute Anleitungen, die Wichtiges verständlich erklären und Nebensächliches weglassen, sind leider immer noch die Ausnahme.

**ID SOFTWARE**

Das Quake-3-Arena-Video auf der GameStar-CD ist ja wohl das genialste, was ich seit langem gesehen habe. Nur eines stört: Wieso spricht der Off-Kommentar den Firmennamen eigentlich als »it« aus? Ich dachte bislang, das heißt »eidee«, ähnlich wie in »idea« oder der Abkürzung von »identification«. Wie spricht man's denn jetzt aus?

*Philipp Benesch*

**GameStar** Die Jungs von id Software berufen sich nicht auf Erkennungszeichen oder Einfälle (i. d.), sondern auf Sigmund Freud und seine Theorie des Über-Ichs »Es«. John Carmack und Konsorten sprechen den Firmennamen folglich »it« aus – wie übrigens alle Amerikaner in der Branche.

**ABWERTUNGEN**

Manche Spiele verlieren schnell von ihrer Faszination, gerade grafikbetonte Titel wie Strike Commander oder Rebel Assault sind heute nicht mehr die Überflieger, die sie zur Veröffentlichung mal waren. Andere Programme, etwa Aufbauspiele (Sim City 2000, Civilization), Denkspiele oder einige Rollenspiele werden wohl auf ewig Geniestreiche bleiben. Deshalb ist es mir unverständlich, wie jüngst die Ultima-Reihe oder die Wizardry Archives so drastisch abgewertet wurden. Sicher genügen die Programme den technischen Anforderungen in keinster Weise, doch an der spielerischen Qualität ändert das nichts.

*Sebastian Spinczyk*

**GameStar** Auch uns tut es oft in der Spielerseele weh, wenn ein heiß geliebter Klassiker mit gesenkter Prozentzahl in die Budget-Liste eingetragen wird. Trotzdem ist das nötig, sonst tummeln sich dort irgendwann nur noch 90er-Titel – ade, Aussagekraft der GameStar-Wertung. Dem Umstand, daß manche Programme mehr und andere weniger von der Grafik leben, tragen wir in der Wertungskonferenz aber Rechnung.

**3D-ECHTZEIT-STRATEGIE**

Wieso steht in den Strategie-Charts, daß Battlezone ein 3D-Strategiespiel ist, Total Annihilation und Populous 3 aber Echtzeit-Strategie? Alle drei sind beides, deshalb sollten sie auch alle demselben Genre angehören. Oder man läßt das 3D einfach weg, da wohl alle künftigen Strategietitel Polygone nutzen dürften. Wobei, an sich sind das ja alles sogar 4D-Spiele, schließlich sieht man keine Standbilder und sogar bei der Flugbahn-Berechnung vergeht Zeit. Die Dimension »Tempus« ist wohl schon so selbstverständlich, daß man sich dessen nicht mehr bewußt ist.

*Max Sievers*

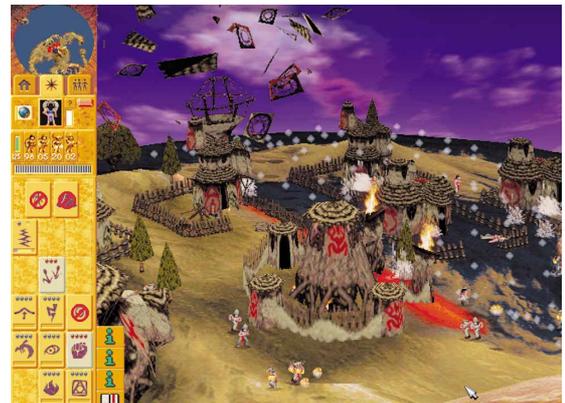
**GameStar** Total Annihilation und Populous 3 ähneln inhaltlich trotz 3D-Grafik stärker herkömmlichen Echtzeit-Titeln wie Command & Conquer. Battlezone spielt sich eher wie eine Mischung aus Strategical und 3D-Actiontitel. Um diesen Unterschied klar kenntlich zu machen, haben wir uns für die jeweiligen Genre-Bezeichnungen entschieden.

**Die Gewinner 2/99**

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 2/99, S. 196: Elfi Weber, Mayen • Günther Beer, Sinzing • Joachim Sutter, Dannstadt • Thomas Staab, Leipzig • Andreas Koch, Hamburg • Stefan Grühl, Kellinghausen • Alessandro Bevilacqua, Limeshain • Dieter Wenzler, München • Wadin Popov, Berlin • Peter Erhardt, Stuttgart • Hinrich Schmidt, Holtland • Jens Bräutigam, Vachdorf • Peter Marquardt, Mainz • Alexander Tschoner, A-Innsbruck • Michael Theiner, Varel • Johannes Alberts, Münster • Armin Leib, Burgrieden • Christian Horn, Saarbrücken • Hannes Ahrberg, Leipzig • Marcus Windemuth, Schwalmstadt • Frank Schröder, Duisburg • Andreas Sigrüst, München • Carsten Pussack, Harpstedt • Dennis Trabant, Bietzen • Martin Griesehop, Sulingen • Benini Apostolou, Gilching • Valentino Antenucci, Wiesbaden • Dominik Kastner, A-Marchtrenk • Gisbertz Surasit, Wegberg • Philipp Hauenstein, Weissenburg • Adam Kryscio, Bocholt • Fabian Schollenberger, Nevenburg • Martin Ickutsch, Osnaabrück • Florian Altmüller, Dittlorsroda • Mario Zimmermann, Donaueschingen • Johannes Kutschan, Erfurt • Stefan Braun, Karlsruhe • Daniel Tabotsky, Bünde • Sascha Opheys, Straelen • Sebastian Gurda, Neuss • Fabian Noeckel, Wuppertal • Markus Ende, Bad Wörishofen • Holger Trapold, Salzgitter • Andreas Stauder, Heßdorf-Hesselberg • Gerhard Pichler, A-St. Peter • Michael Sugäta, Lübeck • Sven Hanisch, Alsfeld • Jochen Brauer, Koenigsutter • Wolfgang Althaus, Sonthofen • Stefan Groer, Birkenhard • Sven Dickmans, Nutringen • Nils Brendel, Lippstadt • Matthias Sieber, Hamburg • Sascha Pasulik, Zeisheim • Norman v. Rechenberg, Parchim • Florian Bossert, Tamm • Michael Preis, Mettmann • Christian Keese, Berlin • Frank Scholtka, Düren • Dennis Becker, Lüdenscheid • Tobias Frisch, Grünbach/Vogtl. • Sebastian Ettl, Pölzitz • Sascha Wendel, Neustadt • Christian Frankl, Peiting • Andreas Fischer, München • Markus Becker, G. M. Hütte • Sebastian Fiebe, Nordhausen • Markus Simon, Thalmössing • Dennis Witte, Schortens • André Sonnemann, Vehlfeanz • Philipp Schneider, Rietberg • Tim Maiker, Kempen • Christoph Reifenaue, A-Eugendorf • Malte Legenhausen, Bremen • Markus Kornfeil, A-Sieghartskirchen • Julian Bergles, Langenfeld

**CD-ORGIEN VS. DVD**

Als die CDs kamen, schrie jeder in Extase: »Boah, 640 MByte! Unendliche Welten! Die kriegt doch keiner voll, niemals nicht!« Schon kurze Zeit später kamen die ersten Hersteller auf die Idee, Spiele auf drei bis vier CDs auszuliefern, etwa Wing Commander 4. Inzwischen haben wir 1999, das Wunderkind DVD ist sowohl erschwinglich als auch abwärtskompatibel. Dennoch scheint sich das noch nicht bis zu den Herstellern herumgesprochen zu haben. Baldur's Gate



Populous 3: Echtzeit-Strategie oder 3D-Strategie?

kommt auf munteren fünf Silberlingen, und Diablo 2 soll auf 4 CDs erscheinen. Bitte, liebe Hersteller, laßt uns nicht wieder in die DJ-Zeit zurückfallen. Nutzt das neue Medium DVD unbedingt konsequenter aus!  
*Marc Beckersjürgen*

**GameStar** Schade, daß DVD-Laufwerke noch nicht flächendeckend verbreitet sind. Aber erinnern wir uns: Den wirklichen Durchbruch für CD-ROMs brachte Rebel Assault, für das eine alternative Diskettenversion völlig undenkbar war. Auch die DVD dürfte erst mit einer entsprechenden Killer-Applikation zum Standard werden.

**ROLLENSPIELE**

Ich sehne mich nach Rollenspielen mit Ich-Perspektive wie Stonekeep, Ultima Underworld oder Lands of Lore. Meiner Meinung nach erzeugt diese Ansicht am meisten Atmosphäre. Ich will mich erschrecken, wenn ich mich umdrehe und hinter mir ein wütender Ork steht. Wenn ich das Biest schon länger aus der Vogelperspektive beobachte, ist dieser Aspekt nicht vorhanden. Warum wird dieses Genre so vernachlässigt?

*Heiko Bernitt*

**GameStar** Um Rollenspiele mit Ich-Perspektive sah es in letzter Zeit wirklich recht mager aus, in Bälde wird sich das allerdings wieder ändern. Programme wie Ultima 9, Swords & Sorcery oder Lands of Lore 3 werden demnächst veröffentlicht, weitere wie Stonekeep 2 befinden sich in der frühen Entwicklung.

**NETZWERK**

Ich habe mich riesig über den Netzwerk-Schwerpunkt gefreut. Nachdem ich den mit einem Kumpel gelesen hatte, stürmten wir direkt zu einem Computerladen. Wie ich es mir gedacht hatte, lagt ihr mit den Angaben genau richtig. Ihr hattet geschrieben, man müsse zu zweit etwa 130 Mark investieren, und wir lagen mit 131 Mark nur ganz knapp darüber. Als wir dem Verkäufer erzählten, in GameStar sei eine fachmännische Anleitung, begann er zu lachen. Wir dachten uns nichts dabei und befolgten beim Installieren jeden Rat, den ihr gegeben hattet. Und siehe da – wir lagen mit einer dreiviertel Stunde deutlich unter der Zeit, die uns der Verkäufer genannt hatte. Anschließend saßen wir den ganzen



Kleiner Gag am Rande bei **Akte GameStar**: »Wahnsinnig viele Karotten im Kühlschrank.«

Tag und die darauffolgende Nacht nur vor unseren zwei Bildschirmen und zockten alle Spiele, die unser CD-Ständer hergab!

*Sebastian Langfeld*

**GameStar** Hoffentlich fühlen sich durch diese positiven Erfahrungen noch andere Leser ermuntert, den Sprung in die Netzwerkwelt zu wagen – so schwierig ist er wirklich nicht.

**AKTE KAROTTE**

Ich habe zwar keine Karotten im Kühlschrank, aber eine MPEG-2-Karte im Rechner, mit der ich eure großartigen Videos im Vollbild sehen kann. Anders ist es wohl nicht möglich, beim Intro von Akte GameStar die winzige Schrift auf den Ausweisen von Jörg und Gunnar zu entziffern: »Was hier steht, kann sowieso keiner lesen«, und »Wenn doch, dann hat er bestimmt wahnsinnig viele Karotten im Kühlschrank.« Zwar nur witzig, wenn man es erkennt, aber trotzdem klasse. Weiter so!

*Jens Kleine*

**GameStar** Da hat unser Video-Spezialist Toni »Scherzkeks« Schwaiger mal wieder heimlich zugeschlagen. Für sachdienliche Hinweise auf weiteren Schabernack ist die restliche Redaktion stets dankbar.

**VIDEO VS. POLYGON**

In dem Report »Spiele 2000« schreibt ihr, daß viele Spieler sich lieber schöne Polygon-Animationen angucken, als ein bombastisches Fullmotion-Video. Da bin ich allerdings komplett anderer Meinung. Das beste Spiel des vorletzten Jahres war für mich Jedi Knight, und das lag auch an den hervorragenden Zwi-

schensequenzen. Deshalb war ich von Mysteries of the Sith enttäuscht, in dem die in 3D gezeigt wurden. Auch den Reiz von C&C machen letztlich die tollen Videos aus. Natürlich sind die in der Produktion teurer, aber für 80 Mark kann man doch auch was erwarten.

*Ralf Butenuth*

**GameStar** Die Videos von Jedi Knight tragen erheblich zum Gesamterlebnis bei. Trotzdem setzen immer mehr Hersteller mittlerweile auf Echtzeit-Animation. Ein (sehr) kleiner Trost für Freunde aufwendiger Render-Organen: Allzu viele Jahre wird es nicht mehr dauern, bis 3D-Grafiken genauso schön aussehen wie vorberechnete Sequenzen.

**NEWS: SZENE**

In GameStar 3/99 ist mir ein kleiner Fehler auf Seite 9 aufgefallen. Das Kürzel von Electronic Arts ist ERTS und nicht ERST. Des weiteren möchte ich Peter die »Wahre Liebe«-CD mit Lilo Wanders ans Herz legen – dort gibt es Sex und Liebe pur! Im übrigen könntet ihr diese CD ja auch mal testen, mich würde besonders das Ergebnis für den Multiplayer-Modus interessieren.

*Andreas Harenz*

**GameStar** Stimmt, das Kürzel von EA lautet wirklich ERTS; da hat uns die automatische Rechtschreibkorrektur von Word einen Streich gespielt. Wir bitten den Fehler zu entschuldigen. Die angesprochene CD kennen wir (noch) nicht. Sobald wir allerdings näheres über deren Mehrspieler-Modi wissen, werden wir es trotzdem für uns behalten...