

## Strategen schreiben

# Leserbriefe

*Am Echtzeit-Hit Command&Conquer 3 führt kein Weg vorbei: In Ihren Leserbriefen ist das Programm von Westwood gerade Thema Nummer 1.*



**C&C 3:** »Das Programm hält nicht das, was versprochen wurde«?

## COMMAND&CONQUER 3

Ich habe mich sehr über den Wertungs-Service zu Command&Conquer 3 gefreut. Die Telefonleitungen waren an den ersten Tagen zwar ständig belegt, aber dann habe ich mir bei einem Freund einfach das Ergebnis auf der »geheimen« (so geheim war die ja eigentlich nicht) Webseite angeguckt. Mir zeigt dieser aktuelle Service, daß ihr wirklich an eure Leser denkt.

*Thorsten Maurer*

Der direkte Vergleich zwischen Command&Conquer 3 und Age of Empires 2 hat mir richtig gut gefallen. Ich persönlich tendiere allerdings eher zu AoE 2. Tiberian Sun wurde nicht so stark verbessert, daß es die neue Referenz in den Strategie-Charts werden sollte. Ehrlich gesagt, finde ich Blizzard StarCraft immer noch besser.

*Patrick Beck*

Ich kann eure Meinung zu Command&Conquer 3 nicht teilen. Die Grafik reicht lange nicht an die von StarCraft heran, und die KI hat so viel Ahnung vom Kämpfen wie eine Kohlmeise vom Kakuszüchten. Das Baumenü ist nicht gegliedert und die dynamische Landschaft

ist mehr als lachhaft. Und was ist mit den versprochenen Tag-Nacht-Missionen? Nach drei Jahren Entwicklungsarbeit hat Westwood ein durchschnittliches Spiel herausgebracht. Ich kann die GameStar-Wertung von 90 Prozent nicht verstehen.

*Michael Merker*

Command&Conquer 3 gegen Age of Empires 2: Wow, das war der ultimativste Vergleich! Ich finde, 90 Prozent für C&C 3 sind fast schon etwas zu wenig – aber nur fast!

*Ralf Schwager*

Das kann doch nicht sein, daß Command&Conquer 3 keine höhere Wertung bekommt als StarCraft, Alpha Centauri und Die Siedler 3. Allein wegen der Story ist es zehnmal besser als StarCraft, und erst die Explosionen und der Sound. Da kann doch das Programm von Blizzard nicht mithalten!

*Göki Sengezer*

Als ich eure Kolumne »Command & Geldher« las, traf es mich wie ein Schlag: Da verlangt Electronic Arts doch tatsächlich satte 100 Mark für das Spiel! Obwohl ich C&C 3 für eines der besten Echtzeit-Strategiespiele halte, finde ich das nicht gerechtfertigt. Was denkt sich EA eigentlich dabei, dem Kunden so tief in die Tasche zu greifen?

*Markus Tröster*

C&C 3 auf einer Stufe mit StarCraft – das kann nicht sein. Ich bin begeisterter C&C-Spieler der ersten Stunde. Doch das Programm hält nicht das, was versprochen wurde. Mäßige Lokalisierung, schwache Steuerung, die Minikarte ist schrottig, das Wegpunktesystem unbrauchbar. Dazu kommt noch die Preistreiberei von Electronic Arts. Wenn ich bedenke, daß C&C 3 brandneu und StarCraft schon ein Jahr alt ist, kommt mir der Titel von Westwood noch mäßiger vor.

*Frank Schröter*

**GameStar** Command&Conquer 3 wird sehr kontrovers diskutiert. Wir können die Kritiker verstehen: Die teils überhöhten Erwartungen wurden durch Westwood noch geschürt, nicht alle Versprechungen eingelöst. Wir stehen aber hinter unserer Wertung: Als Solospiel hat C&C 3 die 90 Prozent verdient.

## 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)

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an:  
[cd@gamestar.de](mailto: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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

# REPORT: SPIELE-VERSCHNITT

Ich kaufe mir seit über zehn Jahren regelmäßig PC-Spiele und bin von den allermeisten deutschen Versionen maßlos enttäuscht. Die Originalfassungen sind oft erheblich professioneller und stimungsvoller synchronisiert. Mir hat bei einigen lokalisierten Spielen wie Ufo – Enemy Unknown oder Star Trek: Birth of the Federation gut gefallen, daß man die deutsche oder die Originalfassung installieren kann. Dies sollte in Fällen, wo beide Versionen auf ein Medium passen und keine inhaltlichen Unterschiede (grünes Blut) bestehen, eigentlich die Regel sein.

*Pedro Vizcaino*

Ich bin dazu übergegangen, sämtliche Spiele nur noch als US-Import zu kaufen. Es ist mittlerweile eine Frechheit, was diese inkompetente Bande von Weltverbesserern namens BPJS aus der Spieleszene macht. Mittlerweile werden die Spieleproduzenten ja leider gezwungen, die Prüderie dieses Beamtenvereins zu befriedigen, um überhaupt noch auf dem deutschen Markt verkaufen zu dürfen. Euer Artikel kam gerade zur rechten Zeit. Ich hoffe, daß zukünftig mehr normale Spieler die lokalisierten Machwerke im Regal stehen lassen.

*Carsten König*

Ich kann nicht verstehen, wie die deutsche Version von StarCraft zum bestübersetzten Programm werden konnte. So sind zum Beispiel die Namen der Einheiten vollkommen idiotisch übersetzt. Aus Vulture (engl. für Geier) wurde ein Adler, aus den Zealots (Fanatiker) plötzlich Berserker, wodurch der

Hintergrund der Einheiten in der Story verlorengeht, und die Scourges (Geißel) heißen Terror. Und die Übersetzungen der Spielmodi kann man ebenfalls nur als stümperhaft bezeichnen. Wenn aus Ladder (Bestenliste) plötzlich Leiter wird – da haben die Übersetzer das Wort nicht gewußt und einfach die erste beste Bedeutung aus dem Wörterbuch genommen.

*Philipp Temme*

**GameStar** Stimmt, auch die Übersetzung von StarCraft ist nicht ganz perfekt. Aber doch sehr gut: So passen bei dem Blizzard-Hit die Sprecher, und die Atmosphäre ist nahezu perfekt eingefangen. Wenn alle Spiele so gut übersetzt wären, wäre die deutsche Spielewelt besser.

## ZWEI JAHRE GAMESTAR

Ich möchte euch herzlich gratulieren und zur Ausgabe 10/99 beglückwünschen. Die beiden Vollversionen finde ich einfach klasse. Besonders hat es mir Warhammer 40.000 Chaos Gate angetan. Normalerweise fasse ich diese rundenbasierten Spiele nicht an, aber hier haben mich Musik und Grafik mitgenommen. Danke für ein Klassenspiel – und das kostenlos. Macht weiter so!

*Peter Schieder*

Herzlichen Glückwunsch zur gelungenen Jubiläumsausgabe! GameStar 10/99 war die mit Abstand gelungenste. Besonders die tollen Video-reportagen über C&C 3 waren super. Macht weiter so, ich stehe kurz davor, mir ein Abonnement zuzulegen.

*Fabian Schulz*

Gratulation zum Jubiläum! Ich finde GameStar echt super, vor allem weil ihr kein Blatt vor den Mund nehmt und erwachsenen Lesern nichts vorenthalten wird wie in anderen Magazinen, die nicht über Entschärfungen deutscher Versionen reden oder gewalthaltige Spiele erst gar nicht testen. Weiter so!

*Stefan Hackl*

Zum Jubiläum habt ihr euch echt was einfallen lassen. Das frische und übersichtliche Design des neuen CD-GameStarters mit der Vollbild-Funktion für die Videos, die Einbettung der Cover-CDs in die zweite Seite, das umfangreiche Video-Special zu C&C 3 – einfach großartig! Ich bin jetzt seit GameStar 3/98 dabei und finde, ihr übertrefft euch zu jedem Jubiläum selbst.

*Jörg Schumann*

**GameStar** Angesichts des vielen Lobes und der unzähligen Glückwünsche war selbst die hartgesottene GameStar-Redaktion gerührt. Wir nehmen das als Ansporn, auch weiter am Heft zu feilen – lassen Sie sich überraschen, was demnächst noch alles auf Sie zukommt.

## TOMB RAIDER 4

Ich habe die Preview über Tomb Raider 4 gelesen und da stört mich etwas. Ihr bemängelt, daß wieder die alte Grafik-Engine benutzt wird. Ich bin darüber sogar ganz froh, denn ich habe nur einen Pentium 166 MMX. Und ich glaube, daß es noch viele Leute mit schwachen Rechnern gibt. Ich finde, daß Eidos mitgedacht hat bei der Grafik, denn offenbar können auch Spieler mit langsamem PC noch mitspielen. Klar,

die Optik von Quake 3 ist besser – aber wer keinen Pentium III/500 besitzt, kann damit einfach nichts anfangen.

*Heiko Brasausky*

Die Kritik an der »veralteten Technik« von Tomb Raider 4 kann ich nicht nachvollziehen. Das Spiel wird aufgrund seiner charismatischen Hauptfigur und des Spiel- und Leveldesigns auch auf einem Pentium I noch Atmosphäre entfalten können. Moderne Grafik-Boliden wie Ultima 9 oder Quake 3 werden ihre vollen Qualitäten hingegen nur auf einer kleinen Zahl von Hightech-Rechnern zeigen.

*Jochen Jockers*

Habe ich also doch richtig gehört, daß Eidos den vierten Teil von Tomb Raider ohne größere Änderungen auf den Markt bringt. Das grenzt an Abzockerei! Ich bin Fan von Tomb Raider, aber da mache ich trotzdem nicht mit.

*Hagen Strippelmann*

**GameStar** Eidos ist momentan dabei, die alte Tomb-Raider-Engine um zusätzliche Spezialeffekte zu erweitern. Dabei gibt es allerdings ein Problem: Effekte, die nicht von vornherein in das Technik-Grundgerüst eingebaut sind, wirken meist künstlicher und kosten trotzdem mehr Rechenzeit als etwa in einer ganz neuen Engine – und das ist weder für Spieler mit langsamen noch mit sehr schnellen PCs gut. In der übernächsten Ausgabe können Sie voraussichtlich den Test zu Tomb Raider 4 lesen.

#### JOHN CARMACK

Mann, da habt ihr euch aber ganz schön vertan. Über der Bildunterschrift »So sieht ein Stück Programmcode aus, wie es John Carmack jeden Tag in seinen

Doppel-Pentium-Computer tippt«, habt ihr doch tatsächlich ein Stück C-Code abgedruckt. Allerdings fällt dem aufmerksamen Leser auf, daß es sich dabei wohl kaum um das handelt, was Carmack derzeit in seinen Rechner hackt. Wenn überhaupt, dann sind das Überreste aus der antiken Singletasking-DOS-Zeit, denn die Funktion `INL_StartMouse()` liest direkt die Adresse des Interrupt-Handlers für die Maus aus der Interrupt-Vektortabelle (`getvect()`). Wer versucht, damit unter Windows irgend etwas anzufangen, bekommt sofort alle schweren Ausnahmefehler und Bluescreens der Welt um die Ohren gehauen.

*Andreas Schuster*

**GameStar** Vielen Dank für den Hinweis. Andreas Schuster hat recht: Aus dem kleinen Stück Programmcode hat er ganz richtig gelesen, daß es sich tatsächlich um ein älteres Stück (indizierter) id-Software handelt.

#### AUS FÜR JANE'S

Für mich das erschreckendste Gerücht: Jane's soll sich auf Online-Spiele beschränken. Das ist sicher ein expandierender Markt, aber wenn ich mir überlege, wie lange ich an Simulationen daddle, würde das mein Budget für neue Spiele und Hardware erheblich reduzieren. Ich habe nichts gegen Online-Spiele und finde es superspaßig, mit einem Freund als Wingman oder Kopiloten im Netzwerk zum Beispiel Longbow 2 zu spielen. Aber ich wehre mich dagegen, 100 Eier für ein Spiel auszugeben und dann auch noch zusätzlich für die Online-Zeit. Wäre nicht vielleicht eine aggressivere Werbung für Jane's nötig?

*Kai Milke*

Als ich in den Szene-News gelesen hatte, daß meine Lieblingsspieleschmiede Jane's geschlossen werden soll, habe ich gleich eine Protestmail an Electronic Arts geschrieben. Könntet ihr nicht auch Beschwerde einlegen, immerhin seid ihr eine bedeutende Spielezeitschrift.

*Christof Schwarz*

**GameStar** Bislang handelt es sich immer noch um ein Gerücht, daß Jane's künftig keine Solo-Spiele mehr produzieren soll – auch wenn alles darauf hinweist, daß aus dem Gerücht schnell Wirklichkeit wird. Selbstverständlich setzen wir uns im Gespräch mit Jane's-

## Die Gewinner 9/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 9/99, S. 172:

Steffen Schlüssler, Freiberg • Robert Axinger, Burglengenfeld • Mirja Schmitt, Solingen • Torsten Pickel, Itzehoe • Joachim Müller, Leipzig • Kai Lehmkuhler, Arnsberg • Frank Hafner, Ludwigshafen • Markus Kunkler, Kaiserslautern • Mirko Möbius-Winkler, Leipzig • Thomas Höfer, Taufkirchen • Jakob Schlötter, Karlsruhe • Kai-Uwe Baier, Witten • Hans-Christian Riedl, Nordendorf • Matthias Stange, Magdeburg • André Chriann, Stuttgart • Stefan Scheel, Bad Schwartau • Matthias Aeschbacher, CH-Rüti • David Just, Berlin • Nicolas Stockhorst, Siegen • Simon Duda, Marl • Dustin Heuer, Berlin • Christian Schott, Gilching • Henning Fricke, Elmshorn • Phillip Kembes, Garben • Nils Jensen, Elskop • Daniel Hajetan, Obernbreit • Jakob Wieck, Gerlingen • Dirk Pallenberg, Tönisvorst • Tobjörn Rehberg, Aachen • Christian Möller, Überlingen • Sebastian Vogel, Bockenem • Fabian Hilbert, Birkenau • Max Bosse, Wittendorf • Markus Cordsen, Rastede • Peter Dunas, Hamburg • Boris Honsel, Warburg • Stefan Pelz, Travemünde • Christoph Kossak, Glückstadt • Florian Pürsch, Laaberberg • Andreas Betschert, CH-Basel • Markus Winkler, Berlin • Uwe Materne, Creußen • Max Meyer, Siegburg • Matthias Ziegler, Rheinbach • Sebastian Töpfer, Naumburg • Marcel Rentzsch, Witten • René Engel, Burgwald-2 • Oliver Pfaffel, München • Carina Schöning, Lage • Markus Nunhofer, Kallmünz • Sascha Schäfer, Offenburg • Jürgen Braun, Laaber • Johannes Göring, Köln • Alex Seitz, Hammelburg • Ingo Gimscheid, Trier • Thilo Baumann, Magdeburg • Gerd Prechtel, Trautskirchen

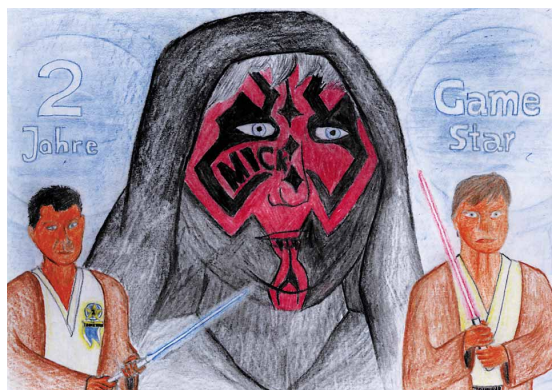
und Electronic-Arts-Mitarbeitern immer wieder dafür ein, daß auch für Simulations-Solisten weiterhin neue Spiele entwickelt werden.

#### HOMER VS. PERSEUS

In GameStar 10/99 ist mir ein kleiner Fehler aufgefallen. Ihr sprecht davon, daß die Gorgonen aus Homers Odyssee stammen – stimmt leider nicht. So schön und löblich ich es finde, daß ihr Allgemeinbildung verbreiten wollt, aber die Gorgonen stammen aus der Perseus-Sage. Perseus wäre zu Stein geworden, wenn er der mächtigsten Gorgone Medusa ins Angesicht geblickt hätte, also nahm er einen Spiegelschild mit und hat ihr damit den Kopf abgeschlagen.

*Christoph Deubner*

**GameStar** Stimmt, da hat der Fehlersteller mal wieder zugeschlagen. Tut uns leid – der verantwortliche News-Redakteur muß zur Strafe den gesamten Perseus auf altgriechisch auswendig lernen. **PS**



Matthias Dittmayer hat per Zeichenstift Jörg Langer, Mick »Maul« Schnelle und Gunnar Lott als Star-Wars-Figuren interpretiert.