



## Report: Command & Conquer Vergangenheitsbewältigung

► Ich habe euren Bericht über Command & Conquer mit Genuss gelesen und würde mir gerne öfter solch gut recherchierte Artikel wünschen. Ultima habt ihr ja schon behandelt, aber ich denke, da gibt es unzählige weitere Kandidaten. Spontan würde mir zum Beispiel Wing Commander mit seiner bewegten Geschichte einfallen (schon wieder EA – das kann doch nur Zufall sein). Also bitte mehr von der »Vergangenheitsbewältigung«. Für mich sind genau diese Reportagen und Rubriken das herausstechende Merkmal des Printmagazins und der Grund, warum ich diesem seit bald 17 Jahren die Treue halte.

Werner Schöllner

## Mehr davon

► Danke für euren sehr ausführlichen Artikel zum Untergang von Command & Conquer. Ich bin passionierter PC-Spieler, aber mit Echtzeit-Strategie und Command & Conquer wurde ich nie richtig warm. Dennoch ist Command & Conquer ein wichtiger Name der Spielegeschichte, und endlich habe auch

Sollen wir mehr Seiten für umfangreiche Artikel wie den Report zu Command & Conquer verwenden?

# Leserbriefe

ich einen Überblick über diese sehr umfangreiche Spieleserie erhalten. Außerdem ist mir wieder positiv aufgefallen, dass euer Umgang mit EA sehr differenziert und neutral ausfällt. Bei allen Fehlern, die EA in Bereich Öffentlichkeitsarbeit macht, gehört es sich für ein ernsthaftes Magazin, sachlich aufzuarbeiten. Bitte mehr Langtextartikel zu komplexen Entwicklungen in der Spielebranche. Die stehen euch gut zu Gesicht! Ilja Bergen

## Weiterblättern

► Ich bedanke mich für den tollen Artikel über den Aufstieg und Fall von Command & Conquer. War für mich Nostalgie pur, ihn zu lesen. In der Tat war Alarmstufe Rot damals das erste Spiel, das ich mir überhaupt für den PC gekauft habe, so mit elf Jahren. Zur Artikellänge kann ich nur sagen, für dieses Thema war es okay. Weil es mich interessiert und ich damit aufgewachsen bin. Für alle, die diese Voraussetzungen nicht erfüllen: Weiterblättern ist nicht schwer.

René Aregger

## Grundsätzlich interessant

► Meine Meinung zu langen Artikeln: Auch wenn mich speziell diese Serie nicht interessiert, habe ich nichts dagegen und finde es grundsätzlich interessant. Wenn das aber auf Kosten von anderen Bereichen geht, finde ich das nicht so gut. Zum Beispiel finde ich den Test von Blackguards drei Seiten zu kurz, er hat mehr Platz verdient. Auch Might & Magic mit zwei Seiten ist nicht besonders lang.

Axel Zimmermann

## Übers Ziel hinaus

► Eigentliche finde ich Berichte über Spieleklassiker eine gute Sache. Aber bei Command & Conquer seid ihr über das Ziel hinausgeschossen. Die aktuelle Ausgabe der GameStar besteht aus 130 Seiten (inklusive Werbung). 16 Seiten für einen Bericht sind also weit über zehn Prozent des gesamten Inhaltes. Das finde ich zu viel.

Oliver Ochs

## Kingdom Come Dollar, Pfund und Teuro

► Jetzt mal ehrlich, ich bin ja auch nicht zufrieden mit dem Teuro. Aber wenn ein Spiel in Pfund finanziert wurde, warum rechnet ihr es dann in Dollar um? Den Wechselkurs kenne ich genauso wenig wie den zum britischen Pfund. Dann doch bitte schon wenigstens in die in Deutschland verwendete Währung.

Daniel Stoldt

◀ Wir haben die Summe in Dollar umgerechnet, um den Vergleich mit anderen Kickstarter-Spielen (die ja in der Regel in US-Dollar finanziert werden) zu erleichtern. Bei drei Währungen kann das aber in der Tat ein bisschen unübersichtlich werden. Aber in Pfund finanzierte Spiele sind ja glücklicherweise die Ausnahme.

Jochen Redinger

## So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)  
Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de).  
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

## Der interessierte Kunde gewinnt

► Mit Interesse habe ich Ihren Artikel zu Kingdom Come gelesen, die dazugehörige Entwicklung verfolge ich quasi seit der ersten medialen Erwähnung. Ich muss allerdings zugeben, dass ich ein wenig an der Erwähnung »verschrobener« (sprich: überflüssiger?) Goals bei der Kickstarter-Finanzierung hängengeblieben bin, in deren Zuge von Ihnen auch ein weibliches Charaktermodell genannt wird. Verstehen Sie mich nicht falsch, bei story-getriebenen Spielen wie GTA, Bioshock oder The Witcher habe ich nicht das geringste Problem damit, einen männlichen Protagonisten durch die Gegend zu scheuchen, ebenso wie meine männlichen Mitspieler größtenteils keine Probleme damit haben dürften, mal in die Haut einer Lara Croft zu schlüpfen. Immerhin handelt es sich bei modernen Spielen dieser Art beinahe um interaktive Filme. Im Grunde ist es mir egal, wem ich über die Schulter sehe, solange die Geschichte stimmt. Bei Open-World-Titeln, wie ich es mir von Kingdom Come erhoffe, spielt die Identifikation mit der Hauptfigur allerdings eine nicht geringe Rolle – ein großer Teil des Spaßes sind schließlich die persönlichen (!) Freiheiten, die einem das Spiel so erlaubt, und das Gefühl, sich ein bisschen in die erdachte Welt zu versetzen. Folglich würde ich mich mit einem laufenden Hackklotz und obligatorischen Bordellbesuch ein wenig schwerer tun. Schlimmstenfalls schwerer bis zum völligen Desinteresse. Ich habe absolutes Verständnis dafür, dass viele Entwickler sich meist aus rein finanziellen Gründen gegen zusätzliche weibliche Protagonisten entscheiden. Ich gehöre fraglos einer spielerischen Minderheit an. Dies führt natürlich allerdings zu dem Kreislauf, dass ich als offensichtlich nicht angesprochene Käuferschicht auch nicht zum ent-



Kingdom Come: Wie wichtig ist die Identifikation mit der Spielfigur in Open-World-Spielen?

sprechenden Artikel greifen werde und absolute Minderheit bleibe. In diesem Sinne finde ich die Idee, ein entsprechendes Modell als Goal zu setzen, eigentlich sehr gelungen. Soll eben das direkte Käuferinteresse entscheiden. Entweder sind die Interessenten so selten wie der Whirlpool in der Wüste – dann muss man schlicht anerkennen, dass man den Kürzeren gezogen hat – oder es finden sich eben doch ein, zwei verlorene Seelen, die gern einen passenden Avatar bespielen würden (oder lieber einem Mädels auf den Hintern starren und/oder auf lesbische Romanzen hoffen) – gleichgültig. Der interessierte Kunde gewinnt. **Lena Schubert**

◀ Sehr interessante Punkte, vielen Dank. Allerdings würde ich einwenden, dass ein weiblicher Hauptcharakter in einem realistischen mittelalterlichen Szenario (wie Kingdom Come sich das eben auf die Fahnen geschrieben hat) nicht viel mit Abenteuer zu à la Skyrim gemein hätte – einfach weil die Gesellschaft es nicht zuließe. Das angesprochene Stretch Goal integriert ja deshalb auch keinen neuen, weiblichen Protagonisten, sondern versetzt den Spieler oder die Spielerin für eine Questreihe in die Rolle eines weiblichen NPCs – eine spielerisch einflussreiche Geschichte wird sich daraus wohl nicht entspinnen. Und das erscheint uns als Stretch Goal, das gemeinhin ja zum Ziel hat, mehr Unterstützer zu werben, vergleichsweise sonderbar. Ein komplett spielbarer weiblicher Charakter wäre sicher eine andere Sache. Aber den haben die Entwickler kategorisch ausgeschlossen. **Jochen Redinger**

### Schwierigkeitsgrad in Spielen Schwierige Schwierigkeit

► Ich denke, dass Schwierigkeit – wie viele andere Aspekte auch – ein Teil des Spiels ist. Ich habe gerade erst die Entwicklung von Blackguards in der QA begleitet und dabei gelernt, dass der Schwierigkeitsgrad so ausschlaggebend oder unwichtig bei der Kaufentscheidung sein kann wie die Grafik, Geschichte, Rollenspielelemente und so weiter. Im Grunde trifft ein Entwickler bei der Planung seines nächsten Titels bereits die Entscheidung, wie er die Schwierigkeit integriert. Entweder a) gar nicht (zum Beispiel in Story-Adventures mit einfach Rätseln, die allein zum Auflockern des Spielerlebnisses dienen), b) differenziert (zum Beispiel mit mehreren, frei wählbaren Graden oder einer freiwillig nutzbaren Rätselhilfe; auch nicht spiel-/storyrelevante Inhalte wie Instanzen in MMOs zählen hierzu) oder c) als

Aufhänger (Meat Boy ist ein passendes Beispiel). Vielleicht wäre es möglich, auf diese Art der Elementarisierung stärker einzugehen und dafür sogar Punkte zu vergeben. Die Grafik etwa beschert einem Spiel nach eurem Bewertungssystem zwischen einem und zehn Punkten. Ob sie für einen Spieler wichtig ist oder ihm der Grafikstil gefällt (was letztlich immer subjektiv und objektiv nur schwer zu bewerten ist), ist selbst bei zehn Punkten nicht gewährleistet. Vielleicht erhält ein Spiel bei euch eine glatte 90er-Wertung, wobei jemand anderes die Grafik viel niedriger bewerten würde. Im Vergleich dazu müsste der Schwierigkeitsgrad eigentlich auch ein Bewertungskriterium sein. Für hohe Schwierigkeitsgrade oder solche mit einer hohen Diversifikation gibt es dementsprechend eine hohe Wertung. Fair gegenüber dem Spiel ist – wenn man es genau betrachtet – beides eigentlich nicht. So gesehen müsste man hier ansetzen und einen neuen Gedankengang beginnen: Welche Anforderungen stellen wir an ein Spiel? The Walking Dead verkauft sich auch als storybasiertes Spiel, The Banner Saga lebt von seiner harten Konsequenz, Starbounds Grafik kann man höchstens als »passend« bezeichnen und so weiter. Nur inwiefern hat das Einfluss – darf das Einfluss haben – auf die Bewertung eines Spiels? Vielleicht wäre hier ein modularer Bewertungskasten eine Überlegung? Ein System, das dem Leser überlässt, welche Wertungspartitionen ihm wichtig sind, und mithilfe derer er sich seine eigene Wertung erstellen kann. Nimmt man die Summe aller Partitionen, bekommt man die bisher bekannte Endwertung (die ja auch wichtig ist, um das

## Fehler!

+++ ACHTUNG +++ NUR FÜR DEN INTERNEN GEBRAUCH +++ NICHT ZUR VERÖFFENTLICHUNG BESTIMMT +++

**Beobachtung:** Trainee Johannes Rohe beginnt seinen Meinungskasten im Rust-Test mit den Worten: »Der Mensch ist des Menschen Wolf«. Das ist falsch. Die korrekte Übersetzung von »Homo homini lupus est« lautet: »Der Mensch ist dem Menschen ein Wolf«.

**Quelle:** Manolo Kohl

**Maßnahme:** Monatskarte von Johannes Rohe so lange einziehen, bis er sich einen Wolf gelaufen hat.

+++++

**Beobachtung:** Michael Graf und Johannes Rohe behaupten im Video zu Command & Conquer, dass die Zwischensequenzen für Tiberium Sun 500 Gigabyte groß gewesen seien. Demnach hätte das Spiel auf 732 CDs oder 157.539 Disketten ausgeliefert werden müssen.

**Quelle:** Dominik Eckl

**Maßnahme:** Michael Graf 732 CDs an den Kopf werfen. Ihn anschließend 157.539 Disketten zusammensuchen lassen, um sie Johannes Rohe an den Kopf zu werfen.

+++++

**Beobachtung:** Im letzten Heft nicht genug Fehler gemacht.

**Quelle:** +++GEHEIM+++

**Maßnahme:** Das Lektorat auf die Bahamas schicken. Rückflugticket einbehalten.

von euch getestete Spiel anhand der Wertung weiterhin national und international vergleichbar zu halten), pickt man sich die von einem selbst bevorzugten Partitionen (zum Beispiel Story, Balance und Inhalt) heraus, gibt es einen Quotienten/Empfehlung/was auch immer, das einem eine »lesereigene Bewertung« mitteilt. Ihr könntet einige Partitionen zudem als »essenziell« markieren (zum Beispiel die Story bei The Walking Dead), und so wie bisher in eurem Wertungskasten je nach Kategorie des Spiels (Adventure, Rollenspiel, Strategie) modular zusammensetzen. **Jonathan Weggen**



The Banner Saga: Darf der Schwierigkeitsgrad Einfluss auf die Bewertung haben?