

Lara Croft im Briefkasten

Leserbriefe

Tomb Raider, das Massenphänomen – zu dem Verkaufsschlager des Weihnachtsgeschäfts gehen die Meinungen weit auseinander.

TOMB RAIDER

Der Test von Tomb Raider 3 hat mir sehr gut gefallen. Besonders angenehm finde ich den spannend geschriebenen Artikel über das Phänomen Lara Croft. Da findet man bei all dem Geschrei um Lara auch mal ein paar kritische Töne. Trotzdem geht die Wertung von 85 Prozent noch voll in Ordnung – ich bin schon fast mit Tomb Raider 3 durch und muß euch recht geben. *Tim Biller*

Lara, wie sie leibt und lebt. So gut wie der Bericht über Tomb Raider 3 hat mir

aufgebessertes Topspiel. Warum bekommt es dann eine schlechtere Wertung als Teil 2? *Julia Beinhoff*

Ich persönlich hätte Tomb Raider 3 nicht mal eine Doppelseite gewidmet. Mich und wohl den Großteil der Leser über 18 interessiert der Titel absolut nicht, zumal er so gut wie nichts Neues bietet. Noch immer hüpf, kriecht und stolpert diese brünette Schlampe durch die häßlichen Levels. Verkneift euch in Zukunft doch bitte Monstertests von derart minderwertigen, Missionsdisketten-ähnlichen Spielen. Da hättet ihr auch gleich Crime Killer auseinandernehmen können. *Holger Wetzstein*

Ihr könnt euch nicht vorstellen, wie ich mich gefreut habe, mit Tomb Raider 3 wieder ein atmosphärisches, stimmiges Spiel zu zocken. Denkste – nachdem ich bei den ersten beiden Teilen ohne Lösung sieben bis acht Levels geschafft hatte, muß ich feststellen, daß eure Einstufung »Schwierigkeitsgrad happig« noch weit untertrieben ist. *D. Pier*

Als ich nach langer Wartezeit endlich Tomb Raider 3 gestartet hatte, bin ich nach fünf Minuten fast aus der Haut gefahren: Unsere Lara und sämtlichen Kreaturen bluten nach einer Verletzung lila! Von Eidos bekam ich die Auskunft, daß das Spiel kein gewaltverherrlichendes Spiel sei und deshalb weltweit die Farbe des Blutes geändert worden sei. Bleibt nur zu hoffen, daß irgendeine findige Hackergruppe einen entsprechenden Patch bastelt. *Mark Gmeiner*

GameStar Das große Echo auf unser Titelthema 1/99, Tomb Raider 3, zeigt vor allem eines: An Lara Croft scheiden sich

die Geister. Just deswegen hatten wir uns im Sinne einer umfassenden Berichterstattung dazu entschlossen, neben dem Test auch einen Artikel zu all dem Rummel um die Dame zu bringen.

ERSCHEINUNGSTERMINE

Natürlich könnt ihr nichts dafür, daß die Publisher es so gut wie nie schaffen, die Spiele rechtzeitig in die Regale zu bringen. Wohl aber könntet ihr in Tests darauf hinweisen, daß ein Erscheinungstermin für Deutschland noch nicht feststeht. Meiner Meinung nach trüge es sehr zur Seriosität der Testberichte bei,

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
 Brabanter Str. 4
 80805 München

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

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

Computerservice Jost
 Postfach 14 02 20
 80452 München

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.



Tomb Raider 3: »Brünette Schlampe in häßlichen Levels«?

noch kein Titelthema gefallen. Besonders der interessante Artikel über den Mythos Lara Croft hat es mir schwer angetan, weiter so! *Christian Alt*

Von dem Tomb-Raider-Test war ich nicht sehr begeistert. Das Programm ist viel besser als der Vorgänger. Tomb Raider 3 ist keine billige Kopie, sondern ein

wenn ihr darin erwähnen würdet, welche Version denn nun vorlag, und wann man damit rechnen darf, als Otto Normalzocker das Spiel zu erwerben.

Patrick Fischer

Wieso werden Spiele getestet, und kommen dann doch erst Monate später heraus? Half-Life erschien erst nach rund vier Wochen, bei Klingon Honor Guard war es sogar noch bedeutend länger. Mittlerweile habe ich echt das Gefühl, in Spielezeitschriften werden nur noch unfertige Versionen getestet. *Gregor Peters*

GameStar Aus Aktualitätsgründen liegen den Spieletests in GameStar (wie bei unseren Mitbewerbern) häufig nahezu fertige Pre-Release-Versionen zugrunde. Mal fehlt noch die deutsche Sprachausgabe, mal die Windows-Installationsroutine oder eine Zwischensequenz. Wenn zuviel fehlt, warten wir auf eine spätere Version – zuletzt war das etwa bei Fallout 2 der Fall.

Die Verzögerungen zwischen Test und Auslieferung an den Handel sind ärgerlich, allerdings haben wir darauf keinen Einfluß. Zum einen müssen die CDs von den Firmen gepreßt, verpackt und in die Regale gestellt werden. Zum anderen entschließt sich mancher Hersteller kurzfristig, sein Produkt aus Marketinggründen erst später in die Läden zu stellen. Beispiel Klingon Honor Guard: Unser Testmuster unterscheidet sich praktisch nicht vom gut zwei Monate später ausgelieferten Spiel.

Würden wir nur verpackte, fertige Programme testen, hätten wir schnell die gleiche Lage wie etwa in Amerika.

US-Magazine können ihren Lesern erst ein paar Wochen oder gar Monate zu spät sagen, daß die ihr Geld möglicherweise für ein mieses Machwerk zum Fenster hinausgeworfen haben.

VIDEO-SPECIALS

Eure Idee mit den Video-Specials ist wirklich einmalig und genial. Könnte aber derjenige, der in den 3D-Shooter-Filmen den Protagonisten steuert, sich nicht ein wenig besser mit der Materie auskennen? Mir als Unreal-Spieler lief angesichts der miserablen Trefferquote in Turok 2 ein kalter Schauer den Rücken runter. Es kann natürlich auch sein, daß derjenige einfach nur einen schlechten Tag hatte. In diesem Fall sei ihm verziehen. *Jan-Frederik Timm*

GameStar Bei Dreharbeiten für die Video-Specials ballern wir nicht nach Herzenslust drauflos – auch wenn sich so mancher nur schwer zurückhalten kann. Vielmehr achten wir darauf, daß alles schön übersichtlich ist, daß man Besonderheiten schön erkennt und das typische Spielprinzip rüberkommt. Auch bei Turok 2 ging es uns weniger darum, die ansonsten unübertroffenen Präzisionsschüsse unseres 3D-Actionspezialisten vorzuführen – wir wollten die Grafikeffekte demonstrieren.

STAR TREK

Ich finde es nicht gut, daß künftig nur noch Activision Star-Trek-Spiele machen darf. Schließlich herrscht dann 10 Jahre lang kein Konkurrenzkampf zwischen verschiedenen Firmen. Activision kann in aller Ruhe ein schlechtes Enter-

Die Gewinner 12/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 12/98, S. 260: Daniel Jorda, Marburg • Dmitris Mochov, Hamburg • Steffen Meyer, Tröglitz • Dominik Müller, Maierhöfen • Jakob Theiner, Bobingen • Alexander Büttner, Ocholt • André Treimer, Neue Tille • Daniel Voigt, Potsdam • Stefan Scherb, Leutenbach • Frank Skonieczny, Oldenburg • Jan Griebhaber, Freiburg • Thomas Meyer, Gera • Alexander Wott, Riedstedt • Alexander Treu, Treuenbrietzen • Frank Griesbaum, Kenzingen • Jonathan Weißer, Langgöns • Holger Röhrig, Leimen • Christian Schöne, Calbe/Saale • Jan Schläpfer, Herne • Thomas Albrecht, Gera • Thomas Kallwaß, Berlin • Gerda Stange, Ostrhauderfehn • Simon Meraner, Markgröningen • Christoph Lipka, Hötensleben • Daniel Kopic, Brakel • Hendrick Prade, Erding • Daniel Nagel, Porta Westfalica • Stefan Geese, Düsseldorf • Dennis Dohmann, Overat • Wolfgang Schmitz, München • Norman Wessel, Ritterhude • Thomas Einfeldt, Köln • Sebastian Kühlein, Erbdorf • Oliver Holnsteiner, Nürnberg • Daniel Göttlich, Frankenberg-Röddenau • Oliver Weißmann, Mering • Matthias Pulpaneel, Witten • Markus Matschinsky, Ascheberg-Herbern • Michael Minzer, Berlin • Ulrich Rissel, Swistal • Matthias Braun, Walldorf • Arne Klein, Dortmund • Pierre Mentzel, CH-Pratteln • Jonny Watzka, Augsburg • Niklas Heikamp, Witten • Alexander Liedke, Leimersheim • Stephan Gloge, Mannheim • Gunnar Seibicke, Hassel • Sascha Hach, Rödermark • Dominik Müller, CH-Rorschach • Matthias Trick, Hochdorf • Michael Hekel, Rathsmannsdorf • Roman Hock, A-Oberndorf • Dennis Barecki, Hamburg • Thomas Brudny, Rottenburg • Michael Heinisch, Deutschlandsberg • Jan Sebastian Nimczik, Detmold • Manuel Doninger, Lauf

prise-Programm nach dem anderen produzieren, ohne bangen zu müssen, daß die Konkurrenz ein spannenderes Spiel herausbringt. Nur wenn es Konkurrenz gibt, versucht jeder, das bessere Spiel zum besseren Preis zu veröffentlichen.

Niko Cremer

GameStar Die Gefahr besteht natürlich, andererseits entstehen Star-Wars-Spiele auch alle beim immer gleichen Hersteller (LucasArts) und überzeugen trotzdem meistens. Die bisherigen Programme im Star-Trek-Universum kamen dagegen von verschiedenen Herstellern, wußten aber selten wirklich zu gefallen. Ob Activision nach dem teuren Enterprise-Deal noch bereit ist, ausreichend Geld in die Entwicklung der Programme zu stecken, wird sich schon bald zeigen.



Die PC-WELT 01/99 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk! **Aktuell:** News & Trends • Preisknüller • Updates & Treiber

Titel: Windows-Tip-Kalender 1999: 365 Profi-Tips, die täglich nützen • Neue Treiber für 1999 – auch auf Heft-CD

Software: Neue Software – aktuelle Produkte für Sie getestet!

Hardware: Der ideale PC: Unsere Empfehlungen zu Prozessor, Arbeitsspeicher, Festplatte, Hauptplatine und Grafikkarte • Jetzt sparen: DVD für alle ab 215 Mark • Hauptplatinen im Test