Schreib mal wieder!

Leserbriefe

Autobahn Raser wurde korrekt getestet – sagt die überwältigende Mehrzahl der Leser, die auf den Brief des Herstellers im letzten GameStar reagierten.

Autobahn Raser

Ihr habt Autobahn Raser gerecht bewertet. Die Grafik ist nicht mal das Schlimmste, aber der Spielspaß läßt auf sich warten. Daß sich Davilex bei euch beschwert hat, finde ich nicht gerechtfertigt. Zeitschriften sollten das Recht haben, zu urteilen, wie sie es für richtig halten. Euer Testsystem hat mir schon oft geholfen, Spielkauf-Entscheidungen zu treffen, und ich habe sie auch nie bereut und bin so vor Mega-Schrott verschont geblieben. *Sebastian Kobbe*

Euer Test von Autobahn Raser war angemessen. Trotz der katastrophalen Steuerung hat man es innerhalb einer halben Stunde durchgespielt, danach rührt man es nicht mehr an.

Claudio Isecke

Ich habe mir diese Woche eine ComputerBild gekauft (Autobahn Raser, Preis-Leistung: Mangelhaft). Die Unterschiede der Kriterien, die ein gutes Spiel ausmachen, sind von einem Fachmagazin zu einer Publikation für die breite Masse doch nicht so groß. *Arian Hoogstra*

Ich frage mich, wie Ihr Autobahn Raser so gut bewerten konntet. Ein so schwachsinniges Spiel hätte maximal 10 Prozent verdient. *Jivko Seizov*

Wiese regt sich Davilex dermaßen auf, nur weil ihr Autobahn Raser so schlecht bewertet habt? Falls sie damit nicht glücklich sind, sollten sie halt ein Spiel programmieren, mit dem man auch zufrieden sein kann! *Andreas Pagitz*

GameStar Hauptgrund für den kommerziellen Erfolg von Autobahn Raser dürfte neben cleverem Marketing die originelle Grundidee sein. Wie uns der Ansturm von Leserzuschriften zeigt, sind viele Käufer mit deren Umsetzung allerdings nicht sonderlich glücklich.

Unreal

»Unreal überholt das indizierte Quake 2 in allen Punkten – bis auf die Grausamkeit. So soll es sein: spannend-knallhart statt blutig-brutal!« Kann es sein, daß Jörg Langer ein anderes Spiel getestet hat? Natürlich hat er recht: Unreal ist wirklich der bisher beste 3D-Shooter, aber sein Statement betreffend der geringeren Brutalität kann ich absolut nicht nachvollziehen. *Volker Drecktrah*

Unreal: Nicht weniger brutal als Quake 2?

Im Großen und Ganzen kann ich mich dem Test zu Unreal meinungstechnisch ja anschließen. Wenn ihr jedoch glaubt, daß Unreal der Grausamkeit von Quake 2 hinterherhinkt, kann das eigentlich nur darauf zurückzuführen sein, daß euch eine entschärfte Version zum Testen vorlag, oder? *Walter Poroda*

GameStar Stimmt: Der Kommentar von Jörg bezog sich in diesem Punkt auf das deutsche Unreal (dessen Entschärfungen schon fast alle feststanden) – schließlich wird in Deutschland vor allem die deutsche Version verkauft. Außerdem ist Unreal inhaltlich viel differenzierter als Quake 2: Der Spieler muß nicht gedankenlos sofort alles niederschießen; den Ureinwohnern sollte er sogar aus eigenem Interesse helfen.

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.

Kolumne »RaubCraft«

Jeder, der CDs kopieren kann, wird wohl wissen, wie er den »Kopierschutz« von Anno 1602 umgehen kann – daran wird es wohl kaum liegen. Wenn alle Zeitschriften schreiben, daß Anno 1602 das beste Spiel aller Zeiten ist, dann wird es auch oft gekauft. *Detlef Kühling*

Ich finde es teilweise gerecht, daß die Firmen wegen der Schwarzbrennerei am Heulen sind. Wer immer noch an einen »ehrlichen« Kunden glaubt, sollte ins Traumland auswandern. Viele Dollars werden für ein Spiel investiert, aber für einen einfachen Kopierschutz fehlt scheinbar das Wissen. *Thomas Müller*

GameStar Raubkopien sind erstens verboten und schaden zweitens den Entwicklern. Die wirklichen Dummen sind letztlich nicht nur die großen Publisher, sondern vor allem die eigentlichen Designer. Die haben Jahre ihres Lebens und viel Hingabe in ein Spiel gesteckt und müssen dann zusehen, wie es jemand einfach auf einer Web-Seite anbietet.

Preview Tomb Raider 3

Wieso hat Tomb Raider 3 eine so schlechte Kritik bekommen? Immerhin setzt es auf altbewährte Grafik, die doch wirklich nicht schlecht ist. Der Storyaufbau scheint interessant, und außerdem hat die Grafik ein paar neue Extras. *Bernhard Meindl*

GameStar Wir bringen nur Previews über Spiele mit echtem Qualitäts- oder sogar Hitpotential. Dazu gehört zweifellos auch Tomb Raider 3. Wenn allerdings die arme Lara zum drittenmal durch die fast gleiche Grafikengine marschieren muß, gehen wir auf diesen offensichtlichen Mißstand auch kritisch ein.

Die Gewinner von Ausgabe 7/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 7/98, S. 212: Robert Wilke, Eichenbarleben • Stefan Mohr, Kelheim • Lukas Nießen, Erkelenz • Stefan Schätzlein, Worms • Patrick Paulus, Dorsten • Maximilian Schroeter, Nürnberg • Florian Zingraf, Rheindiebach • Thomas Eppendorfer, Dresden • Niki Schalb, Reiskirchen • Daniel Zdamiuk, Leiferde • Tobias Krautstrunk, Usingen • Wilhelm-Francis Tan, Frankfurt/Main • Kamil Sengpiel, Rottenburg a.N. • Carsten Lissel, Hameln • Thomas Nils, Wettenberg • Dominik Carty, Zweibrücken • Florian Fleischer, Bad Münder • Christopher Weber, Moers • Alexander Pawlak, Essen • Bruno Langbehn, Berlin Martin Schmidt, Friedberg • Erich Schneider, Schondorf • Stefan Kramer, Oldenburg • Markus Lodensträter, Werne-Stockum • Max Hufnagel, Ebsdorfergrund • Sascha Weiß, Berlin • Patrick Kane, Ahrensburg • Simon Meißner, Friedberg • Alexander Wohlrab, Büchenbach • Sascha von Pein, Nahe • Simon Spielmann, Naundorf • Markus Ostermeier, Dillingen • Denny Sindermann, Altenburg • Christian Blaschka, Oevlinghausen • Marco Führer, Mönchengladbach • Dirk Mertens, Geilenkirchen • Deniz Yel, Berlin • Frederick Dietz, Landau • Enno Cramer, Berlin • Arne Gerschau, Buxtehude • Thomas Wills, Potsdam • Johannes Grapendorf, Dornstetten • Manfred Merten, Wegberg • Dieter Henkel, Bergisch Gladbach • Andreas Botty, Münster • Andreas Beyer, Clausthal-Zellerfeld • Norbert Zehne, Leipzig • Steffen Karbe, Wriezen • Georg Freiberger, Abtsgmünd • Oliver Goldhardt, Ingolstadt • Peter Hackl, Metten • Dariusz Hampel, Kassel • Thomas Scheidhauer, Leipzig • Moritz Bender, Germering • Edwin Westkamp, Lingen (Ems) • Lars Greiling, Neuss • Sven Wilhelm, Butzbach

Wegen Grim zu spät

Ich habe heute endlich den neuen GameStar gekriegt. Zwar habe ich mich ein bißchen aufgeregt, aber ich finde es doch ganz gut, daß ihr die Demo noch draufgetan habt – obwohl ich sonst eigentlich Action-Fan bin. *Ben Unsoeld*

GameStar Normalerweise bekommen Abonnenten den aktuellen GameStar schon am Freitag oder Samstag, während er am Kiosk erst Mittwochmorgen in der Sonne strahlt. Letzte Ausgabe jedoch nicht: Das Demo von Grim Fandango traf erst sehr spät in der Redaktion ein. Das Spiel gehört zu den derzeit interessantesten Adventures; deshalb haben wir uns ins Zeug gelegt, um die Demo in letzter Minute noch auf die CD zu bekommen. Dadurch verzögerten sich die Abos ausnahmsweise etwas.

Spector gezweiteilt

Ihr macht eine echt gute Zeitschrift. Ich lese bei euch sogar Artikel aus mir fernen Genres, weil mir euer Schreibstil so gut gefällt. Trotzdem habe ich etwas Kritik anzubringen. Euch ist da wohl ein kleiner Fehler unterlaufen. Dort, wo eigentlich der Index von den Tips & Tricks sein sollte, ist die Seite mit den GameStars abgedruckt. *David Küppers*

GameStar Für diesen Fehler möchten wir uns entschuldigen – leider hat unsere Druckerei Mist gebaut. Damit die Sammlung der Promi-Programmierer ohne unschönen Makel erhalten bleibt, liefern wir den »kompletten« Warren Spector in dieser Ausgabe nach.