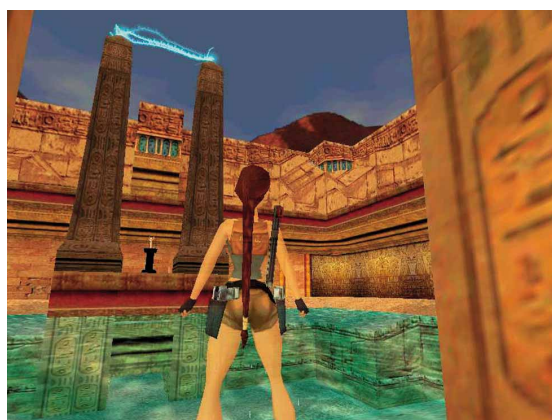


Spielekenner schreiben

Leserbriefe

Prügelei oder freundschaftliches Kabbeln? Zwischen Lara Croft und Indy Jones gab es im letzten Monat einen heftigen Wettstreit um die Gunst der Spieler – die Kommentare der GameStar-Leser finden Sie hier.



Tomb Raider 4: »Bietet nichts Überwältigendes«.

LARA SCHLÄGT INDY

Lara Croft mit blauem Auge, zerdepperte Sonnenbrille und einem blöden Spruch auf den Lippen – meine Güte, da wird die GameStar auf ihre jungen Tage ja ganz schön frech. Gratulation zu diesem Cover und zu der Titelstory! Tomb Raider ist mir zwar herzlichst egal, aber es wurde mal Zeit, daß jemand die ach so tollen PC-Helden und -Heldinnen nicht immer ganz so bierernst nimmt.

Timo Feldern

Das ist ja mal wieder typisch: Auf dem Titelbild prangt Lara Croft. Daß Tomb Raider 4 nur 83 Prozent bekommen hat, dürfte euch auch aufgefallen sein. Mir geht dieses kindische Getue um Lara gehörig auf den Keks. Daß ihr euch dazu hinreißen habt lassen – wahrscheinlich zur Auflagenenerhöhung –, finde ich ziemlich daneben.

Alexander Wetzlmaier

Warum gibt es eigentlich immer Bilder von halbnackten Polygonfrauen wie Lara Croft oder Rynn aus Drakan? Ich als

weibliche Leserin bitte um mehr Anschauungsmaterial von knackigen Polygonmännern wie Gordon Freeman oder Bösewicht Kane.

Katharina Oribold

Langsam habe ich die Schnauze gestrichen voll von dem ganzen Tomb Raider hier und Tomb Raider da. Wenn ich an einem Zeitungsregal vorbeilaufe, sehe ich auf allen Computer- und Playstationmagazinen nur noch Lara Croft. Dabei ist diese Serie doch nun wirklich nichts besonderes, weder spielerisch noch technisch bietet Tomb Raider Überwältigendes.

Joachim Britsch

Guter Artikel über Indy Jones und Lara Croft. Allerdings frage ich mich, wieso ich immer wieder den Eindruck bekommen habe, Indiana Jones sei ein billiger Abklatsch von Tomb Raider. Letztlich hat doch Eidos die Atmosphäre, das Szenario und das ganze Drumherum bei Indy »ausgeliehen« und dann mit einer hübschen Heldin angereichert. Indy ist das Original, nicht Lara.

Tom Sgusci

Zu der Kolumne »Lara 5 1/2« muß ich euch recht geben. Man findet nichts Neues, wenn man Tomb Raider 2 mit 3 oder mit 4 vergleicht, außer daß Lara ihre Oberweite woanders auf der Welt hüpfen läßt. Wenn das so weiter geht, dann ohne mich.

Christian Franke

Ich fasse es nicht: Da zeigt ihr Lara Croft, die bekannteste Figur, die es unter PC-Spielen gibt und die schon so manchen Nicht-Spieler verführt hat, tatsächlich mit blauem Auge und bösen Schrammen. Auch wenn viele Leute sagen, sie mögen Tomb Raider nicht mehr – hätte

die Gute denn nicht ein bißchen mehr Respekt verdient?

Bernd Schuster

Ich habe gerade den ersten Y2K-GameStar aus dem Briefkasten gefischt und

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

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an:
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.

wurde einmal mehr davon überzeugt, daß ihr die beste Spielezeitschrift macht. Drei Vollversionen, und außerdem eines der coolsten Titelbilder überhaupt!

Sebastian Knabe

GameStar Lara Croft versus Indiana Jones: Auch unter GameStar-Lesern ein heißes Thema, zu keinem anderen erreichten uns diesen Monat so viele Zuschriften. Mit dem großen Titelthema »Lara schlägt Indy« wollten wir Sie ausführlich über die beiden derzeit viel diskutierten Spiele Tomb Raider 4 und Indiana Jones 5 informieren. Und zwar so sachlich und objektiv wie möglich, ohne Jubelarien oder Klagelieder – insbesondere zum stark von Eidos »gehypten« Tomb Raider 4. Eidos Deutschland findet diesen nüchternen Umgang mit seinem Brot- und Butterspiel übrigens gar nicht gut, sondern hat sich in mehreren Telefonaten über unsere Titelstory beschwert. Zum eigentlichen Titelmotiv – eine leicht zerbeulte Frau Croft und ein angeschlagener Indy Jones – kamen von Spielerseite erstaunlich wenig Beschwerden; wir hatten einen größeren Aufschrei aus der Lara-Fangemeinde erwartet.

PROZESSOR-INDEX

Wieso gebt ihr den Preis von AMDs Athlon-Prozessoren im Prozessor-Index so hoch an, jedenfalls im Vergleich zu dem von Pentium-Prozessoren gleicher Taktfrequenz? Sind das Angaben der Hersteller, oder wollt ihr Intel besser dastehen lassen als verdient? Dabei hat doch AMD momentan die Taktik, die Chips billiger anzubieten als die gleich getakten (nicht mal gleich schnellen) von In-

tel. Selbst in den Anzeigen der letzten GameStar-Ausgaben ist der Athlon (fast) immer günstiger als der entsprechende Intel-Prozessor.

Andreas Heider

GameStar Die Preise für den Prozessor-Index in den Technik-News basieren nicht auf Angaben der Hersteller, sondern auf tagesaktuellen Straßenpreisen. Am entsprechenden Stichtag – kurz vor Redaktionsschluß – erfragen wir bei drei unabhängigen Händlern alle Preise für Athlon- sowie Pentium-III-Chips und errechnen einen Mittelwert, auf dem der Index dann basiert. Mit irgendwelchen Vorlieben hat das überhaupt nichts zu tun. Sie können sicher sein, in GameStar immer ein Preis-Leistungs-Verhältnis aus dem echten Leben zu bekommen.

GROSSMÜTTER

Wo kriegt ihr nur immer die coolen Großmütter für eure Abo-Werbung her? Ich will auch so eine! Meine Oma wüßte nicht mal, an welchem Ende man eine MP anfaßt. Gut gemacht, die Anzeigen.

Peter Peiffer

GameStar Na gut, wir verraten es: Die GameStar-Großmütter (GSG) sind eine kleine, weltweit operierende und erstklassig ausgebildete Eliteorganisation. Aufträge: erstens stetige Sicherung des Nachschubs von Kuchen und Plätzchen für die Heimatredaktion, notfalls unter Zuhilfenahme illegaler Mittel. Zweitens frühzeitige Eliminierung unerwünschter Müllspiele-CDs. Und drittens ständige Verifizierung angeblicher Spielegerüchte. Aber das bleibt bitte unter uns.

BETRIEBSSYSTEME

Alles in allem ist GameStar eine super Zeitschrift, doch mir fehlt was. Und das wäre eine Zeile in Tests oder Previews, ob das Spiel auch für andere Betriebssysteme herauskommt, oder ob das zumindest geplant ist. Weil beispielsweise Sachen wie Civilization auch auf Linux laufen, und etwa Halo auch für den Mac erscheint, wäre es gar nicht schlecht, wenn man das bei euch lesen könnte. Schließlich habt ihr euch doch der »ganzen Welt der PC-Spiele« verschrieben, wie man auf dem Cover lesen kann.

Werner Thron

GameStar Grundsätzlich begrüßen wir es, wenn PC-Spiele auch mit anderen Betriebssystemen laufen. Auf Apple-Rechner gehen wir allerdings bewußt nicht ein – schließlich heißt es »Die ganze Welt der PC-Spiele«. Was Linux betrifft: Wir prüfen derzeit, ob wir – wenn die Hersteller es offiziell unterstützen – verstärkt darauf eingehen und die entsprechenden Tests durchführen. Allerdings sollte sich niemand täuschen: So gut Linux inzwischen ist, an der Windows-Plattform führt für Spieler momentan kein Weg vorbei.

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Der Bericht über Opposing Force ist absolut gelungen. Nur hat mich die Wertung etwas schockiert. Gerade mal 91 Prozent für das beste Spiel des Jahres – wie kann das sein? Nun, wie dem auch sei, ich bin absolut im Half-Life-Fieber. Nachts, wenn ich um irgendeine Ecke gehen muß, erwische ich mich, wie ich



Oposposing Force: »Nur 91 Prozent für das Spiel des Jahres?«

seitlich bis zur Kante schleiche, um dann langsam weiterzugehen...

Matthias Walk

GameStar Oposposing Force hat beinahe die gleiche Wertung wie das Hauptprogramm Half-Life bekommen. Bei aller Begeisterung wollten wir aber mit dem einen Punkt Abzug schon auch klarmachen, daß es ein paar Levels mehr hätten sein können. Der Kommentar von Peter Steinlechner bezog sich übrigens nur darauf, daß es sein ganz persönliches Lieblingsspiel ist.

Haben Martin und Peter eigentlich bloß das Handbuch durchgelesen oder stand vor der Munitionsanzeige immer eine Grünpflanze? Von wegen, die M-249 hat 100 Patronen im Magazin! Sie hat lediglich 50, also genau die Hälfte.

Wolfgang Gleich

Zum Test lag uns eine CD mit der (ansonsten praktisch fertigen) Vorab-Version von Oposposing Force vor, das Handbuch hatten wir in diesem Fall gar nicht – daran wurde beim Hersteller noch gestrickt. Ebenso an dem Detail Munitionskapazität. Wir bitten, den kleinen Fehler zu entschuldigen.

KOLUMNE: ALLE AUF EINMAL

Zur Kolumne von Mick Schnelle habe ich eine Anmerkung: Ich fände es schön, wenn die Spiele wirklich alle zur gleichen Zeit erscheinen würden! Dann könnte ich mir nämlich aussuchen, welches das passende für mich ist. Jetzt ist es doch so: Ich habe mir Command&Conquer 3 gekauft, obwohl mich seit längerer Zeit schon Age of Empires 2 interessiert hatte. Bloß so als Überbrückung. Dann

stand C&C 3 im Laden, ich wollte irgendwas daddeln und habe jetzt viel Geld für ein Spiel ausgegeben, das ich mir sonst nicht zugelegt hätte. *Max Wigand*

GameStar Einen Großteil der Strategie-Fans dürften beide Spiele interessiert haben, und da ist es schon ärgerlich, wenn zwei so ähnliche Programme so kurz hintereinander erscheinen.

SPIELE-STEUERUNG

Wieso wird eigentlich jedes Spiel anders bedient? Selbst Nebensächlichkeiten – etwa, mit welcher Maustaste ich Einheiten in einem Strategiespiel anwähle – löst das eine Programm so und das andere so. Ich finde, es wäre endlich mal an der Zeit, daß sich irgend jemand da verbindliche Regeln ausdenkt. Ich habe echt keine Lust, mich bei jedem Spiel wieder an eine andere Steuerung zu gewöhnen.

Lutz Groh

GameStar Stimmt, das ist eine Sache, die oft nicht nachvollziehbar ist – aber gleich eine allgemein verbindliche DIN-Norm für die Spielebedienung? Damit würde man auch pfiffige neue Ansätze von vornherein unmöglich machen. Immerhin hat sich in einigen Bereichen ja ein gewisser Standard inzwischen durchgesetzt, etwa bei den Ego-Shootern.

INNOVATIONEN

Die meisten Firmen beschäftigen sich viel zu wenig mit dem Thema »Neues Spielprinzip«. Was ein gewisser Peter Molyneux für die Branche alles getan hat, muß ich wirklich nicht erwähnen. Entwirft für Bullfrog mit Dungeon Keeper ein neues Spielprinzip, und nachdem er die Firma verläßt, kriegt die nur noch einen – in meinen Augen unwürdigen – Nachfolger hin. Und in der Zwischenzeit tüftelt Molyneux mit seiner neuen Firma für Black & White schon wieder am nächsten Spielprinzip. Ich habe mich noch nie auf ein Spiel mehr gefreut als auf eben das. *Georg Witek*

GameStar Peter Molyneux ist einer der wenigen Macher in der Spielebranche, denen wirklich ständig neue Ideen einfallen. Ohne damit eine Entschuldigung für Innovationsarmut liefern zu wollen: Das kann man nicht von jedem Designer erwarten – genausowenig, wie einem

DIE GEWINNER 12/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 12/99, S. 242: Peter Albrecht, Bottrop • Andreas Assmayr, A-Tristach Lienz • Andreas Babschanik, Reichenbach • Grigor Barabasz, Hamburg • Michael Barl, Aindling • D. Cacciatore, CH-Wichtrach • René Decho, Radefeld • Marco Degasper, A-Innsbruck • Marcus Degelau, Hannover • Daniel Edelbluth, Dielheim • Johannes Egert, Dachau • Markus Friedrich, Bamberg • Jörg Fütterer, Zella • Jürgen Gaßner, Neustadt • Florian Glose, Everswinkel • Robert Glotzbach, Mörfelden-Walldorf • Felix Großmann, Traunstein • Jonas Gros, Bann • Oliver Groß, Schortens • Marvin Grümann, Schernbeck • Benjamin von Haase, Pforzheim • Felix Harmuth, Berlin • Torsten Heinrich, Neureichenau • René Huber, Dollendorf • Janne Hytöylä, CH-Rheinfelden • Daniel Jankow, Premnitz • Philipp Joeres, Erkrath • Florian Lindner, Weisendorf • Stefan Kollmeier, Reichersbeuern • Kai-Uwe Knüttel, D.-Hessloch • Philipp Kühne, CH-Cham • Alexander Rietz, Mönchengladbach • Axel Rosebrock, Neuenkirchen • Timm Meyer, Duisburg • Sandro Midack, Rüttschen • Ernst Mühlbauer, Hohenwarth • Jürgen Preusker, Ebersbach • Uwe Quinten, Kirkel • Ronny Reck, Dresden • Günter Reith, Ebersberg • Simon Schernberger, A-Pinsdorf • Tristan Schiele, Östringen • Martin Schmidt, Au am Rhein • Sebastian Schmidt, Nachrodt • Robert Siewior, Bad Mergentheim • Claudio Silvestrin, Pullach • Edgar Sistenich, Fleetmark • Martin Stehle, Salem • Martin Still, Königstein • Adrian Trachte, Leonberg • Florian Tyszak, Oer-Erkenschwick • Rudolf Walch, Unterhaching • Michael Weber, Dortmund • Christoph Zehentner, A-Graz **Wir gratulieren!**

Filmregisseur regelmäßig Bahnbrechendes gelingt. Immerhin hat Bullfrog sich vorgenommen, in Dungeon Keeper 3 einige Neuerungen einzubauen.

DEUTSCH-ENGLISCH

Gelegentlich fällt mir auf, daß ihr in Sachen Deutsch-Englisch schizophren seid. Ihr lobt mal eine Originalversion, und freut euch dann wieder über die deutsche Variante. Dann aber macht ihr einen auf Insider und benutzt etwa bei den Tips zu NHL 2000 Ausdrücke wie Big-Hit-Button oder ähnliches.

Christoph Hauptmann

GameStar So schizophren ist das gar nicht: Normalerweise ziehen wir die eingedeutschte Version vor. Wenn die allerdings nicht gut lokalisiert ist, schreiben wir das im Test und empfehlen dann unter Umständen auch den Griff zum US-Original. Was die Tips betrifft: Wenn Fachbegriffe nötig sind, benutzen wir die auch.