

GameStar-Leser melden sich zu Wort

# Leserbriefe

Wer hat »Lara« nicht zum »großen Fressen« gern?

GameStar-Leser haben zum Mega-Spielehit

Tomb Raider und zu unserem Firmenfusions-Report

aus GameStar 1/99 ihren eigenen Standpunkt.

## TOMB RAIDER

Daß Lara out ist und der Hype langsam zum Ärgernis wird, kann ich nicht verstehen. Glaubt ihr, daß ich vor Freude in die Luft springe, wenn ein Megabericht über die neuen Star-Trek-Spiele kommt? Obwohl mich dieses Zeug überhaupt nicht interessiert, wollen es viele Leser trotzdem nicht missen. Genauso ist das bei mir mit Lara-Artikeln. Ich will mehr!

Andreas Hoffmann

## 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)

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

Computerservice Jost  
Postfach 14 02 20  
80452 München

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

Ich finde nicht, daß Lara Croft viel für ein positives Image der Computerspiel-Branche getan hätte. Ist es vielmehr nicht so, daß die Tomb-Raider-Begeisterung wieder mal die weitverbreitete Meinung stützt, daß Computerfreaks dauernd sexuellen Notstand haben und sich deshalb irgendwelche Bilder oder entsprechende Spiele reinziehen müssen? Die meisten PC-Spieler, die ich kenne, sind ganz normale Menschen.

Markus Meyer

Ja, was haben wir denn da? Da macht sich doch ein Herr Holger Wetzstein im GameStar 2/99 zum Thema Lara Croft und Tomb Raider 3 wichtig. Es ist wohl eine große Ungehörigkeit, jemanden (in diesem Fall nur virtueller Natur) als »brünette Schlampe« zu bezeichnen. Mein lieber Herr Wetzstein: Solche unreifen Bemerkungen behalten Sie besser für sich!

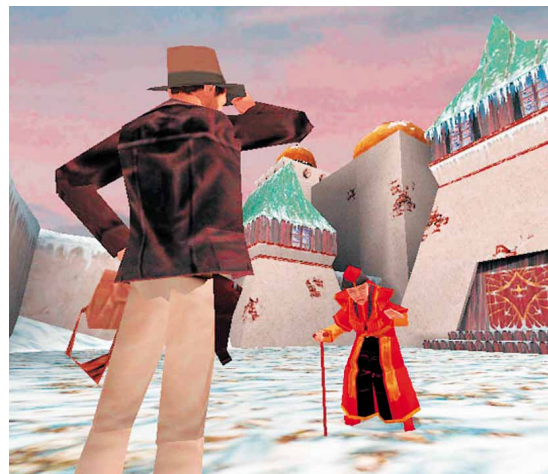
Corinna Blaylock

## DAS GROSSE FRESSEN

Obwohl ich die ganzen Firmenübernahmen für keine tolle Entwicklung halte, bin ich froh, daß Electronic Arts Westwood gekauft hat. Kurz vor der Fertigstellung von Command & Conquer 2 hatten die nämlich gesagt, Teil 3 werde der letzte werden. Als ich die Schlagzeile der Firmenübernahme sah, war mein erster Gedanke »EA wird C&C sicher nicht einstellen«.

Mario Kummer

Den Report habe ich mit viel Interesse gelesen. Ich finde, daß der Spieler mal wieder der Leidtragende ist, denn Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft. Was ist denn, wenn es nur noch



Indiana Jones 5: »Nichts als ein Tomb-Raider-Clon«?

eine Handvoll Firmen gibt? Dann buhlt niemand gegen EA Sports um einen Platz unter dem Weihnachtsbaum.

Matthias Bauch

Ich persönlich finde es gut, wenn die großen Spieleentwickler wie Electronic Arts und Westwood fusionieren. Dadurch können sich die Firmen zu höheren Entwicklungskosten bereit erklären, um die Produkte immer besser zu machen. Eigentlich hätte ich mir ja ein Zusammengehen von Westwood, Blizzard und Cavedog gewünscht, so daß vielleicht das beste Echtzeit-Strategiespiel entwickelt werden könnte.

Patrick Beck

Den Fortbestand von Command & Conquer sichert die Westwood-Übernahme tatsächlich über den dritten Teil hinaus, außerdem sind Ableger in anderen Genres in der Mache. Ein Zusammengehen von Echtzeit-Großkalibern wie Blizzard und Westwood könnte allerdings gerade den gegenteiligen Effekt haben – warum sollten die Publisher noch viele Entwicklungsdollar bereitstellen, wenn es keine echte Konkurrenz mehr gibt?

## INDIANA JONES 5

Als Adventure-Fan bin ich der Meinung, daß das Genre zumindest in seiner alten Form tot ist. Die Vermischung mit 3D-Elementen beobachte ich mit Sorge, weil die Spiele zu actionlastig werden. Beispiel Indiana Jones: Die ersten beiden Teile waren absolute Highlights des Genres. Die ersten Screenshots zu Turm von Babel lassen Böses ahnen. Ich glaube, der Turm von Babel wird nichts weiter als ein peitschen-

## Die Gewinner 1/99

schwingender Tomb-Raider-Clon. Vielleicht müssen ein paar Items gesammelt und ein paar Schalter umgelegt werden, aber das war es dann wahrscheinlich schon. Die vielfältigen Rätselmöglichkeiten gehen bei der neuen Art von Adventure verloren.

Marco Eggers

»Klassische« Adventure-Highlights wie Grim Fandango sind derzeit zwar selten, verkaufen sich aber nach wie vor recht ordentlich. Qualitativ hochwertigem Nachschub sollte also nichts im Wege stehen. Trotzdem setzen die Hersteller zunehmend auf Action-Adventures wie Indiana Jones 5 (wurde gerade auf September '99 verschoben), die sich neben Echtzeit-Strategiespielen immer mehr zum wichtigsten Genre etablieren.

### SPRACHE

In Spieletests finde ich meist nicht die leiseste Andeutung darüber, ob viel oder wenig gesprochen wird, ob es sehr einfaches Englisch ist oder ob die Dialoge unwichtig sind. Wenn aber die Story großen Einfluß auf Atmosphäre und Spielspaß hat, ziehe ich die deutsche Version vor. Warum geht ihr nie so richtig auf die Sprache ein? Bitte versetzt euch in den deutschen Otto-Normalverbraucher, der einfach keine Lust hat, mitten in der Action im Wörterbuch zu blättern.

Tobias Wernsdorfer

Wir weisen in Tests normalerweise dann auf englischsprachige Hürden hin, wenn die Originale sehr komplexen Text oder viel Sprachausgabe enthalten.

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 1/99, S. 287/288:

Markus Fischbacher, A-Salzburg • Jörg Hoffmann, Rostock • Henry Böhm, Possendorf • Ronny Kauschmann, Argenbühl • Matthias Hoppe, Bochum • Lutz Pruscha, Schipkau • Harry Heck, Herdecke • Thomas Förster, Radebeul • Martin Minnert, Nierstein • Bernd Hasel, Rastatt • Thies Albers, Münster • Alois Roith, Seefeld • Christian Schoppa, Postbauer-Heng • Thomas Kunze, Halle • Sebastian Toby, Roßbach • Jens-Michael Werner, Kiel • Karl Kaiser, Kenzingen • Christian Berger, Lingen-Bramsche • Till Ermisch, Molbis • Armin Badtke, Kürten • Sven Jackstein, Sehnde • Dirk Leutner, Frankenthal • Dominik Kitter, Bubsheim • Adam Sanders, Bremen • Karlheinz Dornach, A-Völs • Olaf Schindler, Bad Doberau • Thorsten Knierrim, Elsdorf-Esch • Andreas Harzendorf, Hessigheim • Max Ostermaier, Vilsbiburg • Stefan Härtel, Osnabrück • Michael Gräfenstein, Döckingen • Thomas Müller, Aach • Christoph Klein, Kornwestheim • Falk Mielke, Neddemin • Jens Giehle, Meckenheim • Bernhard Wetz-

stein, Leverkusen • Steffen Stufflebeam-Vogt, Friedberg • Jan Darge, Diedersdorf • Tobias Hannemann, Wittenberge • Matthias Barth, Puchheim • Patrick Poralla, Bodenheim • Christian Bell, München • Lorenz Albrecht, Gloettweg • Martin Samhuber, Taufkirchen • Dominik Balthasar, Bruchköbel • Andreas Frass, Braunschweig • Thorsten Haes, München • Sebastian Dusch, Benningen • Uwe Schirmer, Winnenden • Sven Kegler, Sachsenheim • Achim Bellingroth, Bonn • Andreas Pagel, Eitorf • Jörn Meyer, Köln • André Wachholder, Langenfeld • Thomas Fox, Kempen • Karl-Ludwig Reinhard, Lörrach • Christoph Franken, Swisttal • Armin Fischer, Krefeld • Andreas Stumm, Kiel • Frank Rudolph, Nettetal • Martin Bockisch, Wilhelmshorst • Norbert Kreklau, Düsseldorf • Harald Geisselmann, Bachingen • Marco Eggers, Kiel • David Ludwig, Endingen • Dominik Merli, Biberbach • Maurice Schröder, NL-6291 AP Vaals • Hartwig Schmidt, Schwieberdingen • Timo Borrech, Laboe • Michael Sachs, Kist • Ralf Willing, Vacha • Carsten Stecklies, Roßlau • Ste-

fan Schmitt, Arnstein • David Zeller, Pforzheim • Andreas Schuster, Heimsheim • Frank Holunder, Ispringen • Stefan Hewelt, Bad Friedrichshall • Jonas Petersen, Esslingen • Dennis Schwabenland, Mülheim • Daniel Fütterer, Elch.-Illingen • Peter Dolch, Bad Friedrichshall • Daniel Przioda, Zirndorf • Christian Simic, Dortmund • Oliver Müller, CH-Dürnten • Michael Fesler, Nürnberg • Robert Rüdiger, Berlin • Uwe Breidenbach, Würzburg • Christoph Wegner, Rothlein • Chris Menczik, Salzgitter • Niko Palatinus, Rotenburg a.d.F. • Mario Meidenbauer, Sulzbach • Holger Trapold, Salzgitter • Markus Ende, Bad Wörishofen • Christian Beyer, Würzburg • Alexander Kamm, Theilheim • Dominik Wellmann, Krefeld • Markus Bacher, Pforzheim • Tim Deneke, Duisburg • Wasiko Lasarov, Dresden • Dominik Scholler, Umkirch • Tobias Weber, Roßdorf • Tom Sinicki, Dresden • Mika Starkov, Frankfurt • Marco Behle, Aachen • Ingo Mauser, Seelbach • Thorsten Jagle, Steinach • Hannes Herold, Nürtingen • Mathias Damm, Bad Harzburg • Andreas Schönherr, Dresden

### WWW.GAMESTAR.DE

Ich sitze hier als Austausch-Schüler für ein halbes Jahr in Las Vegas, und es ist einfach phantastisch. Als großer Computer-Fan seid ihr meine Lieblings-Spielezeitschrift, deshalb muß ich natürlich auch in Amerika die Spiele-News von euch mitbekommen. Da kommt mir eure Webseite gerade recht, und nun ist sie noch aufge bessert worden und sieht viel cooler aus als vorher. Fabian Kroll

Wir haben auf die Umgestaltung der GameStar-Webseite sehr viel positives Echo bekommen – vielen Dank! Für uns allerdings kein Grund, die Hände in den Schoß zu legen. Das Angebot wird auch künftig weiter ausgebaut.

### PATCHES

Der sicherste Weg, mit einem neuen Spiel Spaß zu haben, ist leider, ein paar Monate nach dem Release zuzugreifen. Vielleicht

sollte man eine unabhängige Behörde einrichten, die speziell für die Softwarebranche den Begriff »fertiges Produkt« feiner unterteilt, etwa in »vorzeigbar – benutzbar – auftretendes Spaßgefühl«, und dann die Packungen mit entsprechenden Aufklebern kennzeichnet. Vielleicht sollte ich dem Patch-Trend folgen: »Klar, daß Sie die Klassenarbeit mit mangelhaft bewertet haben, das war ja noch die Version 1.01A, kontrollieren Sie mal 1.27B«. Vorsicht, liebe verkaufsorientierte Unternehmen: Was spaßig klingt, macht in der Realität überhaupt keinen Spaß. Und für Dinge, die keinen Spaß machen, gebe ich ungern viel Geld aus.

Markus Weber

Das Patch-Unwesen hat inzwischen tatsächlich fast schon skurrile Ausmaße erreicht. Praktisch jedes Update finden Sie zwar kostenlos auf einer GameStar-CD, aber trotzdem sollten sich die Hersteller fragen, ob mit Bug-Organen nicht vor allem Einsteiger vergrault werden.