

Grüße von den Blizzard-Fans

# Leserbriefe

Ob Begeisterung über das beste Addon oder die Vorfreude auf einen Online-Rollenspiel-Hit – die Mehrzahl der Leserschriften beschäftigt sich mit WarCraft.



**Frozen Throne:** »Eine Spitzenleistung, die Blizzard da wieder abgeliefert hat! Schon das Rollenspiel-Szenario ist den Kaufpreis wert!«

### WarCraft 3: The Frozen Throne

Ich hab mir Frozen Throne geholt und bin begeistert: Es macht genauso süchtig wie das Hauptprogramm und ist in einigen Punkten sogar noch besser! *Sascha Dörr*

Eine Spitzenleistung, die Blizzard da wieder abgeliefert hat! Schon das Rollenspiel-Szenario ist den Kaufpreis wert! Mein einziger Kritikpunkt: Warum muss ich die beiden letzten Kapitel des Orc-Abenteuers aus dem Internet herunterladen? Man hätte das Programm doch komplett ausliefern können!

*Maximilian Stiebling*

**GameStar** Blizzard hat es nicht rechtzeitig geschafft, den Rollenspiel-Part (der ja »nur« ein Bonus ist) zu komplettieren. Daher gibt es die fehlenden Kapitel kostenlos zum Download, sobald sie fertig sind. Angesichts der spannenden Unterhaltung des ersten Kapitels lohnt sich das Warten darauf unserer Meinung nach allemal.

Ich finde die 94 Prozent für Frozen Throne zu hoch. Wenn das Spiel die höchste GameStar-Wertung aller Zeiten bekommt, sollte es auch perfekt sein! *Francesco Tal*

Wieso bezeichnet ihr Frozen Throne als das beste Addon aller Zeiten? Ich finde das Addon The Conquerors für Age of Empires besser. Die Kampagne war schöner, und es gab mehr neue Einheiten. *Andreas Rossa*

**GameStar** Spielspaß entsteht nicht durch die größere Zahl von Missionen oder Einheiten. Bei Frozen Throne stimmt einfach das Gesamtwerk, da sämtliche Neuerungen sinnvoll ins Spielkonzept passen.

Die Story von WarCraft 3 und Frozen Throne wird immer wieder gelobt. Mir ist sie aber zu verworren. Ich will mich mit meinem Spielhelden identifizieren. Permanent die Seiten zu wechseln, ohne zu wissen, wer gut und böse ist, finde ich einfach frustrierend. Ich mag keine von Selbstzweifeln geplagte Helden, die eigentlich reif für die Psychotherapie sind. *Christian Bigalk*

Der Test zu Frozen Throne enthält einen Fehler: Sylvanas Windrunner ist, wie jeder weiß, eine Hochelfin und keine Nachteffin! In die Ecke mit euch! *Lucas Barwenzcik*

**GameStar** Der verantwortliche Redakteur Georg Valtin redete sich mit dem schlechten Wortspielwitz der »geistigen Umnachtung« heraus. Für diesen Kalauer muss er gleich noch mal in die Strafecke.

Ich fordere Blizzard Entertainment auf, die Herstellung von Computerspielen sofort einzustellen. Diese Forderung möchte ich wie folgt begründen: Die Spiele der oben genannten Firma widersprechen dem der Wirtschaftswissenschaft unterliegenden Grundsatz des abnehmenden Grenznutzens. Dieser besagt, dass mit jeder zusätzlich konsumierten Einheit eines Gutes der dadurch entstehende Nutzen abnimmt. WarCraft 3 und Frozen Throne widersprechen dieser Regel: Je mehr man sie spielt, desto »Lust bringender« werden sie. Damit verhalten sich diese Spiele nicht konform zu wirtschaftswissenschaftlichen Gesetzen!

*André Kreuzträger*

### World of WarCraft

Mit großer Vorfreude habe ich den tollen Artikel zu World of WarCraft gelesen. Bis 2004 ist aber noch so lange Zeit! Da frage ich mich, ob Blizzard uns das Warten mit einem öffentlichen Beta-Test verkürzt?

*Sebastian Schaper*

**GameStar** Blizzard plant einen öffentlichen Beta-Test. Wie üblich stellen die Entwickler rechtzeitig vor Beginn eine Extra-Website online, auf der sich alle Interessenten als Tester bewerben können. Per Zufallsgenerator ermittelt Blizzard dann die Teilnehmer, also braucht man eine Portion Glück. Auf alle Fälle sollten Sie regelmäßig die Blizzard-Website ([www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [95](#)) oder [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) besuchen, um die Anmeldung nicht zu verpassen.

Eigentlich wollte ich ja Star Wars Galaxies spielen, aber nach eurer Preview muss ich einfach Einwohner in der World of WarCraft werden. Ich möchte dort kämpfen, Freunde finden, heiraten und vieles mehr. Es hört sich an, als sei das Spiel eine lebendige Welt. *Marian-David Duhre*

Als Online-Rollenspiel-Veteran vermisse ich in der Preview wichtige Informationen.

### So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment Verlag  
GameStar-Leserbrief  
Leopoldstr. 252 b  
80807 München

Bitte beachten Sie, dass Briefe und Emails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

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)

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an: [cd@gamestar.de](mailto:cd@gamestar.de)

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

A. B. O. Verlagsservice GmbH  
Ickstattstraße 7  
80452 München  
E-mail: [idg@csj.de](mailto:idg@csj.de)

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.

Beispielsweise zum Balancing zwischen den Klassen, genauere Infos zum Chat-, Gilde- und Banksystem. *Stefan Gros*

**GameStar** Wie die genannten Details im endgültigen Spiel aussehen, entscheidet sich erst während und nach dem Beta-Test.

Inwiefern soll World of WarCraft denn eine Revolution für das Online-Genre sein, ja sogar für die Rollenspiele als solche? Das stellt sich doch wohl erst heraus, wenn die Server online sind!? *Christian Kobben*

**GameStar** Wir haben World of WarCraft bereits eine ganze Weile gespielt und können diese Aussage ruhigen Gewissens treffen. Revolutionär ist vor allem die einfache Spielmechanik. Vergleichbare Genre-Vertreter wie Everquest oder Dark Age of Camelot sind unnötig Zeit fressend, kompliziert zu bedienen und schränken damit die Zielgruppe stark ein. Anders World of WarCraft, wo jeder sich einloggen und sofort Spaß haben kann – das ist revolutionär!

**Halo**

Ich wollte euch über den neuesten Stand der PC-Version von Halo informieren. Microsoft hat das Projekt der Firma Cloetta übergeben, die das Konzept radikal geändert haben: Der einstige Action-Kracher wird in Schweden als Schoko-Karamel-Riegel verkauft. Wir haben Ihnen zwei Testversionen mitgeschickt! *Christian Düvel*

**GameStar** Das ist wirklich sensationell! Einziges Problem: Die vorliegenden Exemplare sind bereits am 5. Mai 2002 abgelaufen und damit veraltet. Aus Grün-



den der Gesundheitsvorsorge konnten wir somit niemandem zumuten, Halo zu testen.

**Elite Force 2**

Im Großen und Ganzen stimme ich mit dem Test zu Elite Force 2 überein. Meiner Meinung nach passen aber die von euch kritisierten Exomorphen-Feinde sehr gut in das Star-Trek-Universum. *Mark Stephan*

**GameStar** Obwohl die unspektakulären Krabbel-Aliens in Elite Force 2 nur die Rolle des Kanonenfutters übernehmen, hätten die Entwickler sie sorgfältiger ausarbeiten können. Unsere Redaktions-Trekkies finden, dass die Exomorphen gerade im Vergleich zu markanten Fieslingen wie den Borg oder den Kämpfern des Dominion enttäuschen.

Wieso schreibt ihr, dass Rätselaufgaben in einem Spiel wie Elite Force 2 fehl am Platz sind? Ich schalte doch nicht mein Gehirn aus. Gerade im Star-Trek-Universum spielen doch Rätsel und Tricoder-Puzzles oft eine wichtige Rolle! *René Masurek*

**GameStar** Rätsel und Puzzles in Shootern sind gut, solange sie zur Spannung beitragen. Genau daran scheitert Elite Force 2 aber: Hier wiederholen sich die Denkaufgaben häufig und unterbrechen den Spielfluss.

**Raubkopierer-Report**

Ich will mich mal zum Argument von Achim Kürten (THQ) äußern: Natürlich hat man zeitlich von einem Computerspiel mehr als von einem Kinobesuch, aber ich bezahle ja den Film, meinen Sitzplatz, die große Leinwand, das Soundsystem, eben das Kino. Im Gegensatz dazu erhalte ich beim Computerspiel nur die Software. In der Packung sind kein optimaler PC für den Titel oder etwa eine neue Grafikkarte.

*Alexander Arndt*



Elite Force 2: »Die Exomorphen passen sehr gut ins Star-Trek-Universum.«

**GameStar** Der Vergleich hinkt: Sowohl PC-Spiel als auch Kinofilm bieten Unterhaltung als Gegenwert für einen bestimmten Geldbetrag. Dass Sie als Voraussetzung für ein Spiel einen Computer besitzen müssen, sollte klar sein. Wer eine Musik-CD kauft, bekommt ja auch keine Stereo-Anlage dazu.

Wiederholt schwirrt das Argument der zu hohen Preise durch den Artikel. Wer jedoch bei Ebay oder Amazon stöbert, findet immer wieder Schnäppchen. Ich habe zum Beispiel vor vier Wochen Splinter Cell für 30 Euro inklusive Porto ersteigert, dann einmal durchgespielt und alles sauber deinstalliert. Danach verkaufte ich es weiter für 25,50 Euro. Ein aktuelles Original für fünf Euro durchgespielt – das ist okay, oder?

*Claus Gittner*

**GameStar** Gebrauchte Spiele sind eine Alternative zum Neukauf. Das ändert aber nichts daran, das PC-Spiele häufig zu teuer sind. Abgesehen davon: Viele Fans und Sammler wollen ihre Originale ja auch behalten, um beispielsweise Mods zu testen, oder den Mehrspieler-Modus über einen längeren Zeitraum zu spielen.



**GamePro 09/2003 mit DVD – jetzt am Kiosk!**

- Titelstory:** Medal of Honor: Rising Sun – exklusiver Bericht und 6-Minuten-Video. Plus: Überblick über Spiele mit Kriegsszenario (u.a. Men of Valor)
- Angespielt:** Legacy of Kain, Ghosthunter, Sudeki, Viewtiful Joe, Breath of Fire V, Prince of Persia, Baphomets Fluch 3 u.v.m.
- Im Test:** Mace Griffin Bounty Hunter, Tomb Raider AoD, Aliens vs. Predator: Extinction u.v.m.
- Specials:** Mogel-Software im Überblick, Alles über Merchandise-Artikel
- Tipps:** Tomb Raider: AoD, Wario World, Socom, RTX Red Rock u.v.m.

Ich finde die Einstellung der Softwarebranche bezüglich Raubkopien wirklich amüsant. Immer wird so getan, als wäre das ein neues Phänomen und als ob der Sittenverfall unter den Spielern grassieren würde. Dabei hat sich doch gar nichts geändert. Man erinnere sich bitte einmal ein paar Jahre zurück! An die Stapel mit ARJ-gepackten Disketten, an bergeweise kopierte Code-Tabellen! Schon vor dem Internet wurde fleißig raubkopiert. Der einzige Unterschied zu damals ist, dass man dank des Internets nicht mehr ewig warten muss, bis jemand im Bekanntenkreis mal dieses oder jene begehrte Spiel hat, sondern es sich in kürzester Frist von einem Server saugen kann.

Matthias Seifert

Der Report über Raubkopien war dringend nötig. Das Wettrennen zwischen Herstellern und Raubkopierern hat zu technischen Pro-

blemen geführt. Beispiel: Der neue Kopierschutz Safe Disk 2.9 erkennt Original-CDs als vermeintliche Kopie, wenn auf dem PC virtuelle Laufwerke eingerichtet sind. Häufig hilft dann nicht einmal die Deaktivierung dieser virtuellen Laufwerke, sondern nur eine komplette Windows-Neuinstallation. So etwas raubt ehrlichen Kunden den Spielspaß.

Alex Kroonder

**GameStar** Technische Probleme mit Kopierschutz-Mechanismen treten immer wieder auf, obwohl die Hersteller mit ausführlichen Tests eine größtmögliche Kompatibilität anstreben. Der Ärger betroffener Kunden können wir verstehen. Viel bedenklicher ist aber, dass ehrliche Käufer in solchen Fällen No-CD-Cracks oder illegale Tools benutzen müssen, um ein Original zum Laufen zu bringen.

**Planetside**

Nur 63 Prozent? Die Grafik ist für einen Online-Titel ziemlich gut, das Spielprinzip und die taktische Tiefe sind genial. Ich hasse normalerweise Leute, die sich über Wertungen beschweren, aber im Fall von Planetside ist sie maßlos untertrieben!

Patrick Jaus

**GameStar** Wir haben eine Menge von Planetside erwartet. Doch haben sich die Entwickler viele Design-Patzer geleistet, beispielsweise die umständliche Bedienung und den unnötig zähen Einstieg. Dazu kommen technische Mankos wie Lags, die selbst bei schnellen Internetverbindungen auftreten. Wer als Fan diese Makel akzeptiert, kann mit Planetside trotzdem Spaß haben – genau das besagt unsere Wertung von 63 Prozent.

**Kolumne »Grafikknaller«**

Ich widerspreche Michael Triers Meinung, dass aktuelle Spiele nur auf wirklichen High-End-Rechnern wirklich flüssig laufen sollen. Ich glaube, er hat die aktuelle Lage nicht verstanden: Nur die Wenigsten können es sich leisten, ständig die neueste Hardware zu besitzen!

Michael Koller

**GameStar** In seiner Kolumne äußert Michael Trier lediglich den Wunsch, dass aktuelle Spiele auch die momentane High-End-Hardware (durch zuschaltbare Effekte oder Details) richtig ausreizen. Immerhin ist der technologische Fortschritt bei Grafikkarten, Arbeitsspeicher und Prozessoren in den vergangenen Jahren größtenteils Computerspielen zu verdanken.

**GameStar Clan-Turnier**

Tolles Lob für das Clan-Turnier! Ich habe es mit Spannung verfolgt und finde diese Art der Unterhaltung besser als ein Fußball-

spiel. Petra Schmitz hat die Partien wunderbar kommentiert: lustig, aber nicht albern.

Daniel Hemmeter

**GameStar** Danke für die Blumen! Wir freuen uns, dass die Übertragung so gut ankommt. Stichwort Fußball: Insgesamt haben 87.000 Fans das Turnier verfolgt – mehr als ins Münchener Olympiastadion passen!

Das Clanturnier war wieder einmal super! Ich würde gerne wissen, wie ihr das Streaming von Tactical-Ops-Spielen in eurem Turnier realisiert?

Mike Saunuss



Clanturnier: »Petra hat die Partien wunderbar kommentiert.«

**GameStar** Der Kommentator klinkt sich als Zuschauer auf dem Server ein und kann dann zwischen den einzelnen Spielern hin- und herschalten. Die Grafikkarte im PC des Kommentators gibt zusätzlich zum Monitorsignal ein Videosignal aus (Dualhead), das in den Streaming-Rechner geleitet wird. Der bringt die Bilder ins Internet.

**Kuriositäten-Video**

Beim Kuriositäten-Video habe ich mich fast totgelacht! Macht doch auch mal eine extra-lange Folge von Raumschiff GameStar mit jeder Menge Action und Humor à la »Keine Gnade!«.

Daniel Izsák

**GameStar** Wir versuchen, jeden Monat ein Kuriositäten-Video zu machen, aber: Wenn es in einem Monat einfach keine Kuriositäten gibt, fällt das entsprechende Video aus. Und was Raumschiff GameStar betrifft, dürften Sie sich auf die 50. Folge in der Ausgabe 10/2003 freuen: Für das Jubiläum haben wir uns etwas Besonderes ausgedacht!

**Die Gewinner 07/2003, S. 170**

- Dennis Dannheim, Uetze/Eltze • Sören Gehrke, Vierhöfen • Michael Gierlatta, Plochingen • Markus Hisge, Wiesbaden • Guido Lenz, Burggrumbach • Nicole Manzat, Fellbach • Steffen Marx, Sondershausen • Daniel Methke, Langenwetzendorf • Andreas Rose, Hannover • Dimitri Schulz, Dülmen • Björn Sommer, Adelheidsdorf • Stephan Spiering, Herzogenrath • Bernd Spießwinkel, Hamburg • Waldemar Storch, Waldbüttelbrunn • Kai Vornberger, Osnabrück • Torsten Wiedemann, Bad Laasphe • Marco Zimmermann, Ellhofen • Oliver Zwerschke, Bochum

Wir gratulieren!