

Leserbriefe

Massen von Einsendungen zum Echtzeit-Hit WarCraft 3 – praktisch jeder Schreiber liebt Blizzards spannenden Strategie-Verkaufsschlager heiß und innig.

WarCraft 3

Ich bin von WarCraft 3 so begeistert wie von keinem Spiel zuvor. Die Grafik ist toll, genauso wie KI und Story. Die Rassen übrigens auch – genial. Am meisten beeindruckt mich aber, dass die Völker so gut ausbalanciert sind, und ich nicht weiß, bevor ich ein Spiel anfrage, welches ich nehmen soll. Ein großes Lob an Blizzard! Ich freue mich schon auf World of WarCraft, oder was als Nächstes erscheint.

Christoph Thiemann

Ihr habt mit dem Megatest zu WarCraft 3 ganz klar gezeigt, dass ihr einhaltet, was ihr verspricht. Wirklich: Die gedruckten Ausführungen und der interaktive Test zu diesem wahrlich gelungenen Spiel waren hervorragend. Ich hoffe, dass dies so bleibt, und freue mich auf den nächsten GameStar.

Michael Wider

Ich bin mittlerweile 35 Jahre alt und habe, seit es GameStar gibt, geheiratet und zwei Kinder bekommen. Logischerweise schaffe ich es da seltener zu zocken, aber WarCraft 3

fesselt mich wieder mal ganze Nächte an den Rechner – das habe ich schon lange nicht mehr erlebt. Es ist eines der wenigen Spiele der letzten drei Jahre, bei denen ich rundum zufrieden bin. Die Bedienung ist schnell erlernt, man findet sich gut zurecht, es gibt übersichtliche Einheiten, die Strategie steht im Vordergrund, und die Grafik ist prima. So muss es sein!

Ned Burrow

Einfach großartig, was Blizzard da abgeliefert hat. Seit gut einer Woche daddle ich WarCraft 3 in jeder freien Minute und kann den Entwicklern nur ein dickes Kompliment nach dem anderen aussprechen: Bravo, viel besser kann man Echtzeit-Strategie derzeit kaum umsetzen. Vor allem das Balancing der Multiplayer-Einheiten gefällt mir ausgezeichnet (bis auf ganz, ganz wenige Kleinigkeiten).

Thilo Schröder

Danke, dass noch derart geniale Spiele wie WarCraft 3 erscheinen. Jetzt weiß ich – nach ziemlich langer Zeit des Wartens und Darbens – endlich mal wieder, warum ich gerne am PC spiele.

Thomas Gehweg

Die Entwicklung von WarCraft 3 habe ich über alle eure Previews und Titelgeschichten verfolgt. Manchmal war ich ja schon skeptisch – die Grafik wirkt zwar schön, aber sehr comicartig, und der Schritt von 2D zu 3D erschien mir auch nicht nötig. Jetzt ist das fertige Spiel da, und alle Bedenken sind zerstreut: Blizzard hat wieder ein fantastisches Programm abgeliefert, das noch lange Zeit auf meiner Festplatte bleiben wird.

Daniel Molch

Für mich ist WarCraft 3 schon jetzt das Spiel des Jahres! Außerdem frage ich mich ernsthaft, warum nicht mehr Entwickler ähnlich wie Blizzard nur auf absolute Qualität Wert legen. Es gibt viele gute Firmen, aber absolut blind zugreifen kann man eigentlich nur bei den Titeln von Blizzard. Eines ist mir klar: Obwohl mich Online-Titel sonst nicht interessieren – bei World of WarCraft werde ich auch mitspielen.

Andreas Jakobs



WarCraft 3: »Jetzt ist das fertige Spiel da, und alle Bedenken sind zerstreut: Blizzard hat wieder ein fantastisches Programm abgeliefert, das noch lange Zeit auf meiner Festplatte bleiben wird.«

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

Webseite: www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECH-telmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

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

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

A. B. O. Verlagsservice GmbH
Ickstattstraße 7
80452 München

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

Wow, ein tolles Spiel, und eure Bewertung trifft den Nagel auf den Kopf. Der Mix aus Strategie und etwas Rollenspiel ist total gelungen, und die Grafik lässt auch keine Wünsche offen. Dennoch hättet ihr bei eurer Bewertungskasten als Vergleichsspiel Battle Realms statt StarCraft nennen sollen, denn Ersteres ähnelt in der Spielanlage eher WarCraft 3. Außerdem ist die Grafik von StarCraft doch etwas überholt.

Michael Zschätzsch

GameStar Der Vergleich mit StarCraft musste sein – schließlich ist WarCraft 3 der erste neue Blizzard-Strategietitel seit dem Welt-raum-Hit. Außerdem ist StarCraft es wesentlich verbreiteter und als Multiplayer-Spiel immer noch sehr aktuell.

Neverwinter Nights

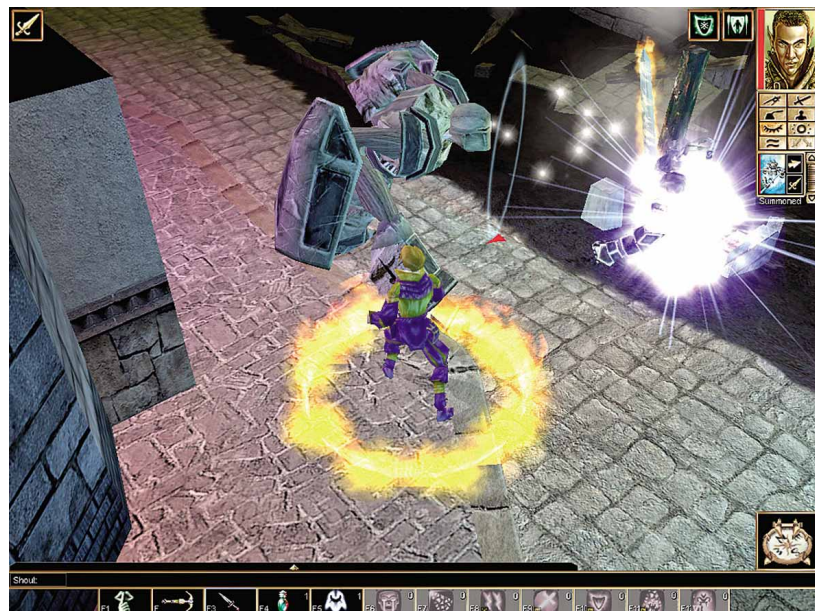
Ich finde, dass ihr die Wertung zu Neverwinter Nights gerade im Vergleich zu Dungeon Siege viel zu niedrig gehalten habt. Zugegeben, die Grafik von Letzterem ist erste Sahne, aber bei Neverwinter Nights empfand ich die im Test angesprochenen Dreieck-Welten nicht als sehr störend. Zudem sind die Lichteffekte dort wiederum grandios. Es sieht einfach toll aus, wenn die Schatten der Gegenstände mit meiner Fackel mitwandern. Und die Story ist so spannend, dass schon nur deswegen ein Suchgefühl aufkommt.

Pascal von Arb

GameStar Neverwinter Nights hat ja beileibe keine schlechte Wertung bekommen – aber ein paar langfristig enttäuschende Punkte wie Macken in der Monster-KI oder die fehlende Party sind uns negativ aufgefallen. Und die haben zu einer niedrigeren Wertung geführt, als von manchen AD&D-Fans erwartet.

Quicklinks

Ich halte die Sache mit den Quicklinks ja an sich für eine nette Idee: Die Leser erspa-



Neverwinter Nights: »Es sieht toll aus, wenn die Schatten der Gegenstände mit meiner Fackel mitwandern.«

ren sich die Tipperei ellenlanger URLs, und ihr bekommt mehr Page-Impressions. Nur – die Quicklinks werden in jedem Heft geändert, allein schon weil die Nummer nur drei Stellen hat. Und gerade Artikel wie das Windows-Tuning, den sicher die Mehrheit der Leser auch in ein paar Monaten noch brauchen könnte, hätten dann eine falsche Verlinkung, weil die Nummer im nächsten Heft (oder einige später) neu vergeben werden musste.

Philipp Braun

GameStar Die Quicklink-Nummerierung beginnt tatsächlich in jeder GameStar bei »01«. Allerdings haben wir daran gedacht, auf GameStar.de ein nach Ausgaben sortiertes Archiv aufzubauen, über das Sie auch langfristig an Links kommen – solange diese Web-Seiten noch existieren.

Die Quicklinks sind meiner Meinung nach ein Rückschritt. Ich kann daran keinen

Vorteil entdecken, denn nicht jeder liest GameStar vor dem Rechner mit Internet-Anschluss und eurer geöffneten Homepage. Und: Man erinnert sich eine Woche, nachdem man GameStar gelesen hat, eher an eine Adresse als an eine Zahl.

Andreas Koziol

GameStar Das Problem sind die immer längeren Links. Wir wollen mehr angeben als beispielsweise die (meist allgemein bekannte) Homepage eines Spiele- oder Hardware-Herstellers. Das ergibt aber elendig lange URL-Zeilen, die sich auch kein Mensch mehr merken kann. Eine zweistellige Zahl ist da doch viel einfacher.

Kolumne: Kennen wir uns?

Es ist ja schön, dass Herr Schwerdtel sich um Anstand und vernünftige Anrede in den Programmen kümmert. Aber ist es nicht reichlich überzogen, von einem »Du«



Die PC-WELT 09/2002 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!
Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren-News • Free- & Shareware • Abzocke des Monats
Titel: Windows supersicher • Die letzte echte Freeware auf CD
Hardware: Von Video auf CD • Bluetooth & WLAN: Kabellose Freiheit • Test des Monats: Aktuelle Soundkarten
Software/Online: Duell: Bildbearbeitung • Fischer Weltalmanach auf CD • Die neue Super-Wette • Werbefrei surfen

Die PC-WELT im Oktober mit CD – ab 31.08. am Kiosk
 Windows individuell • Eigene Adresse im Web • Kaufberatung
 Digitalkameras • Utilities für Profis • Die PC-WELT-Top 200



America's Army: »Die US-Armee beweist mit dem Programm, dass Computerspiele doch einen Einfluss auf den Menschen haben.«

in der Installationsroutine auf eine Verschlechterung der Atmosphäre im Spiel zu schließen? In der Regel liest sowieso kaum jemand diese Floskeln, und die Mehrheit fühlt sich davon wohl angemessen angesprochen. Zudem passt ein vertrautes »Du« in einer Spielewelt – etwa in einem Rollenspiel – viel besser. Denn da sollten nicht Förmlichkeit und Distanz im Mittelpunkt stehen, sondern die Atmosphäre des Spiels.

Jörg Harnischmacher

Ich bin ein erwachsener Mensch, und als solcher möchte ich auch in Spielen und Handbüchern behandelt werden. Das »Du« finde ich nur da in Ordnung, wo es tatsächlich hinpasst – also etwa in einem Titel mit eher kumpelhafter Aufmachung. In Rollenspielen stört mich das »Sie« jedenfalls auch. Dort bin ich schließlich als Held unterwegs und nicht als Pizzabote.

Stefan Wienich

Report: Ende gut

Ich muss euch Recht geben: Ein Spiel ohne Abschlussbelohnung ist wie eine Tonleiter ohne den letzten Ton – einfach unvollständig. Außerdem finde ich, dass Spiele mit mehreren möglichen Enden viel mehr zum erneuten Durchspielen einladen als solche, bei denen man zum Finale nur ein Textfenster hingekleistert kriegt. Ein weiteres gutes Beispiel ist das alte Adventure Blade Runner, bei dem es über zehn mögliche Auflösungen gab.

Jonas Noé

Ich bin vollkommen eurer Meinung! Ein gutes Spiel sollte unbedingt ein Endvideo haben. Einerseits wird man, wie ihr geschrieben habt, belohnt. Und andererseits sorgt es für Atmosphäre.

Andreas Katits

Windows-Tuning

Super Artikel! Als ob eure letzten Hardware-Schwerpunkte nicht schon klasse genug gewesen waren, setzt ihr jetzt noch ei-

nen drauf: Das Windows-Tuning war einfach klasse! Es hat großen Spaß gemacht, aus meinem System das Letzte rauszukitzeln. Endlich kann ich mal mit Freude vorm Monitor sitzen, sonst gibt es bei Billys Betriebssystem ja wenig zu lachen. Ladezeit halbiert und Spionagefunktion ausgeschaltet: Klasse, weiter so! Philipp Krupp

America's Army

Bin ich denn der Einzige, der America's Army etwas seltsam findet? Da wird hier zu Lande wochenlang auf PC-Spielen herumgeritten und deren Einfluss auf den Spieler hin und her diskutiert. Dann kommt die amerikanische Armee daher und beweist, dass Computerspiele doch einen Einfluss auf den Menschen haben können – andernfalls würde sie so ein Programm ja wohl kaum veröffentlichen.

Dennis Haacker

GameStar America's Army ist ein Spiel, in dem Aggressionen trotz des kriegerischen Szenarios eine untergeordnete Rolle spielen. Es geht um das sehr überlegte Vorgehen in einem Verbund aus Soldaten. Disziplinlosigkeit wird bestraft, gewalttätiges Verhalten ist schlicht nicht gefragt, und dessen Übertragung vom Spiel in die Wirklichkeit wurde ja zuletzt den Computerspielen immer wieder unterstellt.

Ladezeiten

Ich habe mir die Spiele Jedi Knight 2 und Soldier of Fortune 2 angeschaut, um herauszufinden, was mit der guten, alten Quake-3-Engine noch zu machen ist, und war schockiert. Die beiden Programme tun nichts anders mehr als Laden. Massiv habe ich das bei Soldier of Fortune 2 gemerkt. Da lädt die Kiste gut zwei Minuten für das Intro, danach weitere zwei Minuten bis zum Beginn des eigentlichen Spiels. Das ist doch nicht mehr feierlich!

Robert Karoly

GameStar Schuld an den langen Ladezeiten sind vor allem detaillierte und komplexe Texturen – es dauert einfach, bis die von der Festplatte in den Speicher geschauelt sind. Langfristig wird sich das Problem mit moderneren Engines und aufgefuchsten Algorithmen wieder halbwegs geben.

Taktik-Shooter

Warum kommen derzeit so viele Taktik-Shooter raus? Die meisten Leute kaufen doch demnächst eh nur Unreal 2003 und Counterstrike: Condition Zero. Wie wäre es mal mit Adventures oder meinetwegen Renn- oder Funsportspielen? Oder ist der moderne Programmierer etwa ein humorloser, physik- und mathematikbesessener

Kunstbanause, für den Kreativität und Innovation Fremdwörter sind?

Anselm Jungeblodt

GameStar Tja, das ist der Fluch der Marktwirtschaft: Letztlich kommt immer das in die Läden (oder Festplatten), von dem die Firmen und deren Marketing-Abteilungen glauben, das die Leute es wollen. Taktik-Shooter finden immer noch eine vergleichsweise große Fangemeinde, und solange die neues Futter will, ist doch alles in Ordnung.

Die Vorletzte

Wie ich jetzt erfahren habe, steht AMD kurz vor der Einführung eines Dual-Kekses. Der Schokeks MP soll nach Angaben eines Unternehmenssprechers besonders für Partner-Systeme geeignet sein. Die beiden Wafer-Teile müssen dann allerdings vor der Applikation in die jeweiligen Slots getrennt werden. Wie bei diesem Vorgang die gleichmäßige Aufteilung der Geschmacksleitere auf die beiden Wafer gewährleistet werden soll, ließ AMD allerdings offen. Vermutlich müssen hier wieder mal die Dritthersteller ran. Die notwendigen Kupfer-Spacer werden vermutlich einige Distributoren in ihre Boxed-Varianten packen. Mahlzeit!

Daniel Stiefelmaier

GameStar Wie wir aus geheimen Quellen gehört haben, plant Intel bereits den Gegen-schlag: einen wassergekühlten Dual-Zart-bitter-Keks mit Partnersystem und Advanced-Anti-Krümel-Technologie. Wie unsere Informanten außerdem melden, braucht der allerdings einen neuen Slot.

Die Gewinner 07/2002

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 07/2002, S. 178:

Tobias Becker, Vaihingen • Christian Buchner, Feucht • Stefan Bürklin, Ohlsbach • Martin Dederke, Winsen/Pattensen • Markus Derichs, Aachen • Michael Deutschmann, Dortmund • Jens Eisenmann, Welzheim • Jörg Fischer, Essen • André Glanze, Hagen • Morit Gnöyke, Oldenburg • Thomas Götzmann, Altherheim • Patrick Heise, Einbeck • Samuel Heiserkamp, Heiden • Tim Herdt, Heusenstamm • Alexander Hocks, Aachen • Maik Hofmann, Mülhausen • Kai Hohnrodt, Norderney • Kilian Junghans, Hennef • Moritz Kaiser, Hüttengesäß • Joana Klotz, Neumünster • Dominic Kufer, Lindenberg • Torsten Kurschat, Grevesmühlen • Florian Langecker, Töging • Nico Lindner, Wardenburg • Michael Müller, Pirmasens • Maximilian Nolte, Bielefeld • Christian Pape, Overath • Michael Pecher, Ingolstadt • Pascal Peters, Volklingen • Patrick Pflüger, Massenbachhausen • Alexander Pigulla, Düsseldorf • Daniel Pohland, Berlin • Timo Reinke, Grömitz • Matthias Riedel, Eilsbrunn • Alexander Sake, Clarholz • Dimitri Schepelew, Dreieich • Frederik Schuler, Lörzweiler • Dominique Sieth, Meseberg • Benny Sosnowski, Berlin • Andreas Spätling, Ebermannstadt • Bernd Spießwinkel, Hamburg • Luis Steinsberger, Grafrath • Mark Stephan, Weberstedt • Marlin Stetter, München • Olaf Unverzagt, Baunatal • Andre Wachholder, Langenfeld • Florian Walter, Gauting • Thomas Warmula, Dormagen • Stephan Weber, Amberg • Sebastian Willmer, Herbern/Ascheberg

Wir gratulieren!