



## Gaming Virgin: Diablo

Sehr schön geschriebener und humorvoller Text, kann nur sagen, dass Spiele früher wirklich anspruchsvoller waren. Zocke gerade Tomb Raider aus dem Jahr 1996 und das ist wirklich anspruchsvoller als das letzte Tomb Raider. Aber man kann zumindest jederzeit speichern. **Maddrax1978**

Klasse Artikel! Hat mir sehr viel Freude und gestärkte Lachmuskeln beim Lesen bereitet. Dass jemand so gar nichts mit dem Fantasy-Setting anfangen kann, habe ich bisher auch noch nie erlebt. Aber warum auch nicht, man muss ja nicht alles mögen. **Jacka**

Großes Lob an Henner für diesen großartigen Artikel. Habe lange nicht mehr so beim Lesen gelacht. Diablo hatte ich seinerzeit nur ein paar Stunden gespielt und folglich kaum Erinnerungen daran, weder positiv noch negativ. Habe es mir aber erst im jüngsten Sale bei GOG geholt, um es endlich mal nachzuholen. In jedem Fall danke für den Artikel und an die GameStar-Redaktion: Bitte mehr Gaming-Virgin-Berichte! **Erdlöwe**

## Alltag eines Spieltesters

Ich ziehe meinen Hut, das ist mal ein echt ungeschönter Blick hinter die Kulissen und so wichtig. Ich kann mir auch vorstellen, dass dies auch bei anderen Themen eine Rolle spielt (Politik, Produkte, etc.). Man kann es schon nachvollziehen, dass man Journalisten mit solchen Goodies den Mund wässrig machen will, um sich einen Vorteil zu erschleichen. Doch nennt man das Lobbyismus in einer Abart, die nichts Fachspezifisches an sich hat, sondern wie in den aufgeführten Fällen die Neutralität aushebelt. Da müssen sich Journalisten an die eigene Nase fassen und ihr Berufsethos überdenken, wenn man mit solchen Annehmlichkeiten geködert wird. Wie immer ist es eine Grauzone, die zwar nicht verboten ist, aber auch beim Endverbraucher/Bürger die Wut nährt, dass man lediglich vom Hersteller/Politiker/Entwickler beherrscht wird und

nur als Konsument gesehen und nicht ernstgenommen wird. **TheVG**

Ich finde es sehr interessant und selbstkritisch, das Thema mal von der Seite aufzugreifen. Was ich dagegen schade finde, ist die Tatsache, dass der Autor in seinem Text im Grunde nie Ross und Reiter benennt. So wirkt es etwas mutlos und sogar ein wenig sinnbefreit. Woran liegt es? Fürchtet man den Boykott der Spielehersteller, wenn man es wagt, sie namentlich zu kritisieren? **Roadwarrior**

Ich verstehe die Kritik, aber: Das ist kein Enthüllungsreport, es geht nicht darum, Fehlverhalten aufzuzeigen, wofür dann eine konkrete Nennung angemessen wäre. Die Publisher können ja selbst entscheiden, für was sie ihr Geld ausgeben. Außerdem gibt es bei unseren Artikeln seit letztem Jahr standardmäßig Disclaimer, wenn Reisen zu Events und der dortige Aufenthalt bezahlt wurden. So kann man sich als Leser eine Meinung bilden, ob da Einfluss ausgeübt werden sollte. **Peter Bathge**

## New World

Das ist irgendwie sehr viel Text für sehr wenig Content in dem Spiel. Mir fehlt bei New World einfach die klare Ausrichtung, man will ein bisschen was von allem sein und ist dann letztlich von gar nichts irgendwas. **mordran**

Sorry, aber ab der dritten Seite habe ich aufgehört zu lesen. Es gibt keine Sprachausgabe für die NPCs? Reittiere gibt es auch nicht? Gegen wen will das Spiel in die Konkurrenz gehen? Also da bleibe ich lieber bei Elder Scrolls Online. **Pia Lupa**

Wow, tolle Preview! Ich freue mich mittlerweile auch echt auf das Game. Besonders spannend finde ich das relativ unausgeglichene und irgendwie seltsame Setting, das es aber trotzdem schafft, an Bekanntes anzuschließen. **Raketenpaule**

Ich habe jetzt viel gelesen und auch das Video geschaut, aber von der tatsächlichen Geschichte, der Story nur recht magere Informationen bekommen. Liegt das an der Art, wie ihr Spiele betrachtet, oder an fehlender Information durch den Hersteller? Waffenskills, mit und ohne PvP, Housing –

alles ganz nett, aber was ist die Geschichte dahinter? Gilt es herauszufinden, wer die ursprünglichen Bewohner der Insel waren, warum sie das Azoth mitbrachten, warum es sich bzw. die Bewohner verändert hat? Warum hat es sich verändert? Was ist die Story? **Yenneste**

Wahnsinnig viel gibt's da wohl nicht (deswegen auch kurz als Schwäche im Fazit erwähnt). Eine klar strukturierte Story mit charakteristischen Bösewichten auf WoW-Niveau würde ich nicht erwarten. Zum Spielbeginn gibt es nur diese Tagebuchseiten, Hinterlassenschaften anderer Siedler. Angedeutet wurde, dass man mehr über die KI-Fraktionen erfährt, etwa die Ancients: Wo kamen sie her, wo gingen sie hin, was haben sie auf der Insel gewollt? **Heinrich Lenhardt**

## Wolcen: Testtagebuch

Liebe GameStar, lieber Sascha, vielen Dank für diesen großartigen Artikel. Damit macht ihr (für mich) wahrlich den Unterschied. **Tarsoniis**

Wenn die Dokumentation des Scheiterns an einem fehlerhaften, aber eigentlich guten Spiel erbaulicher ist, als es selbst zu spielen. Top Artikel! Hoffe allerdings, dass Wolcen doch noch irgendwann komplett spielbar wird, denn das Zeug zum Toptitel hätte es wohl. **NightFright**

Hey Sascha, mal so aus dem Bereich Softwaretest (Abrechnungssoftware) gesprochen – ich konnte mich sehr oft in deinem Artikel wiederfinden. Manchmal ist es erschreckend, was von Herstellern als fertig angesehen und auf Produktion und Kundenschaft losgelassen wird. Hat auf jeden Fall wie immer Spaß gemacht, deinen Artikel zu lesen. Dein Stil ist eine nette Abwechslung. **Ikelos**

Sascha, du schreibst super Artikel und spätestens seit diesem Wolcen-Test bin ich auch zu 100 Prozent von deiner Kompetenz überzeugt. Es ist wichtig, dass ein Tester a) kein Blatt vor den Mund nimmt und b) nicht für Entwickler mitdenken muss bzw. nicht versucht, diese in Mutterschutz zu nehmen. Ganz egal, ob das ein kleiner, süßer Indie-Entwickler ist oder nicht. Die Abwertung war total richtig und ist es auch weiterhin! **CantTakeMeDown**