



Diablo 3 Erfolg zu Kopf gestiegen?

► Seitdem ich damals Hunderte von Stunden mit Diablo 2 verbracht habe, warte ich freudig auf den Nachfolger. Aber nachdem ich den Artikel in GameStar 10/2011 gelesen habe, beschleicht mich das Gefühl, dass Blizzard so langsam der Erfolg zu Kopf steigt. Zunächst die Internetpflicht: Klar hat heute so gut wie jeder einen permanenten Internetzugang, aber was ist mit denen, die keinen haben, weil der Anschluss noch nicht freigeschaltet ist, oder weil sie im Zug von einem Funkloch zum nächsten fahren? Die fehlenden Talentpunkte: Wo bitte bleibt da noch das Rollenspiel? Es gibt doch nichts Schöneres als die Entscheidung, ob meine

Leserbriefe

Zauberin den nächsten Punkt in »Wärme« investiert, um schneller Mana zu bekommen, oder doch lieber auf Feuerbeherrschung geht, damit die Feuerwand mehr Schaden anrichtet. Soll mein Paladin mit einem Punkt auf »Eifer« lieber ein Ziel mehr treffen oder investiere ich in die Rache-Fähigkeit, damit ich auch Gegner mit »Immunität gegen Körperschäden« in die Hölle zurückschicken kann? Die Spezialisierung auf bestimmte Fertigkeiten ist mir persönlich sogar noch wichtiger als die Hatz nach besseren Items. Die größte Frechheit ist in meinen Augen das Auktionshaus. Damit sind weltweit im Multiplayer die Spieler im Vorteil, die noch mehr Geld in das Spiel investieren, als es ohnehin schon kostet. Abgesehen davon verdient Blizzard auch noch an jeder Auktion mit, und ich gehe nicht davon aus, dass sich dies in einem günstigeren Kaufpreis des Spiels niederschlagen wird. Ich freue mich seit über zehn Jahren darauf, aber wenn sich nichts Grundlegendes ändert, werde ich Diablo 3 nicht spielen.

Carsten Breinsberger

Battlefield 3 Nieder mit den Netzwerken!

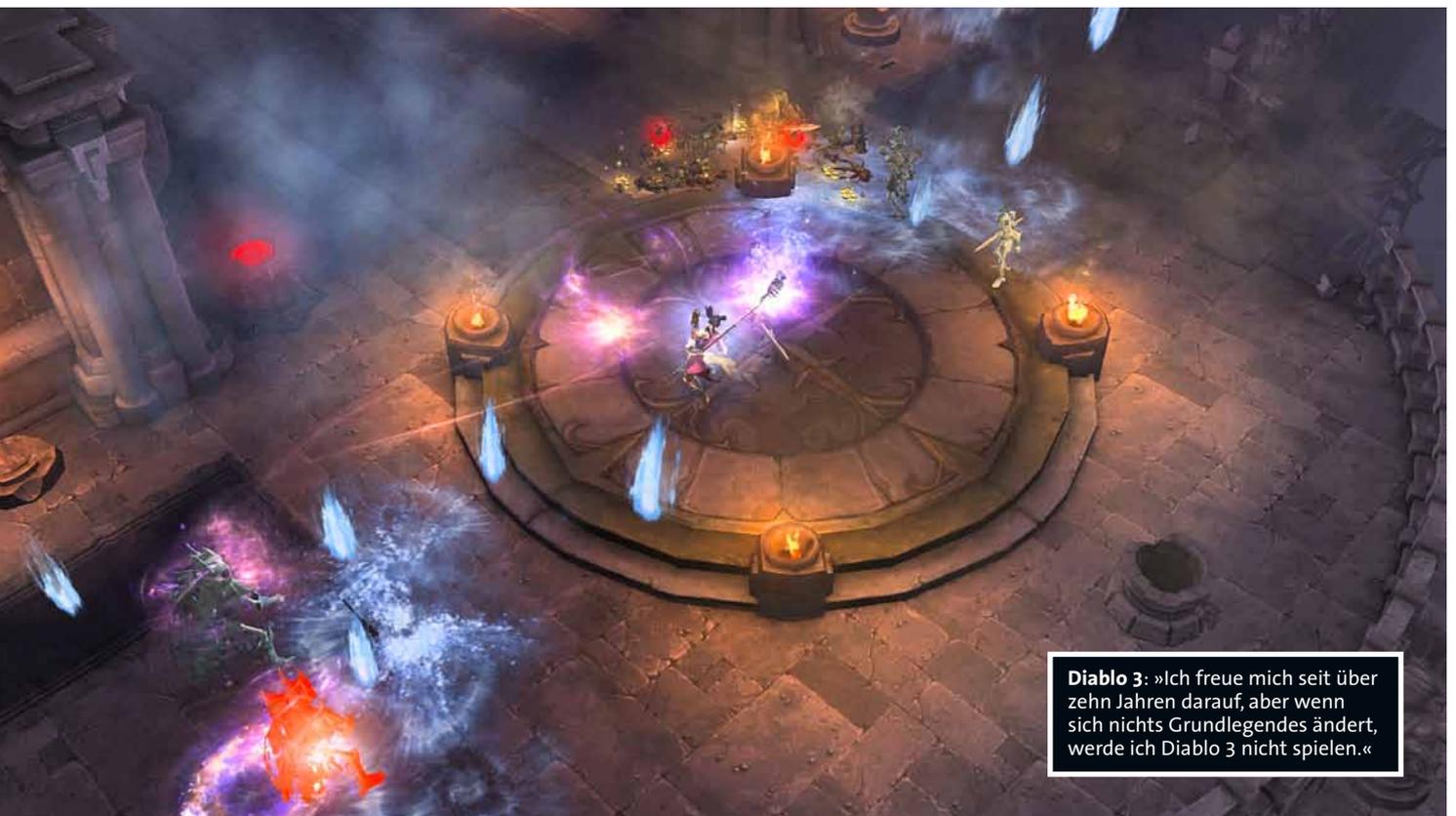
► Nach eurer Meldung über das externe Hauptmenü von Battlefield 3 musste ich meinen Kalender hervorkramen, um noch einmal sicher zu gehen, dass nicht der 1. April ist. Ich bin da wohl konservativ: Ein

Menü gehört einfach ins Spiel. Ich möchte im laufenden Betrieb die Grafikeinstellungen ändern und meine Steuerung anpassen, ohne dafür das Spiel beenden zu müssen. Schon Battlefield Heroes benutzt einen externen Serverbrowser? Nur einer der Gründe, warum dieses Spiel eine Zeitverschwendung darstellt! Ich will doch einfach nur Battlefield 2 in »aktuell« und »verbessert«. Ich will das Spiel spielen und kein soziales Networking betreiben. Stattdessen muss ich bald bei jedem Hersteller einem neuen Netzwerk beitreten und meine Nutzerdaten »freiwillig« überlassen: Battlenet, Steam, Origin, Ubisoft Account, Rockstar Social Club und und und. Statt Entscheidungsfreiheit herrscht Anmeldezwang. Darauf kann ich verzichten, ich kündige hiermit meine Vorbestellung. Dann hole ich mir BF3 halt später oder nie, den Kauf-Blankoscheck haben sich die Jungs jedenfalls verbaut. Wo sind nur die Spiele hin, die ich ins Laufwerk schiebe, installiere und starte, ohne Anmeldung, ohne Internet?

Robert Stok

Interessante Diskussion

► Mit großem Interesse habe ich in den vergangenen beiden Ausgaben die Leserbriefe um die (Un)Moral von Militär-Shootern à la Battlefield 3 gelesen. Mit meinen 44 Jahren gehöre ich vermutlich schon zum Senioren-Leserkreis eures Magazins. Was mir jedoch den Vorteil verschafft, dass ich mit meinem Großvater noch sehr intensive



Diablo 3: »Ich freue mich seit über zehn Jahren darauf, aber wenn sich nichts Grundlegendes ändert, werde ich Diablo 3 nicht spielen.«



Battlefield 3: »Wo sind nur die Spiele hin, die ich ins Laufwerk schiebe, installiere und starte, ohne Anmeldung, ohne Internet?«

Gespräche über die Erinnerungen an den zweiten Weltkrieg geführt habe. Man kann die Traumata, die solche Erlebnisse bei einem Menschen auslösen, bestenfalls erahnen. Warum ich das anführe? Für mich stellt sich mittlerweile tatsächlich die Frage, ob wir uns bei den aktuellen Shootern nicht bereits in einer Grauzone bewegen. Es macht für mich als Shooter-Fan schon einen großen Unterschied, ob ich in ein fiktives Szenario wie Deus Ex oder Half Life 2 eintauche, bei dem die Feindbilder der Fantasie entspringen; oder in einen Militär-Shooter, von dem wir wissen, dass amerikanische Soldaten an ähnlichen Spielen den Ernstfall trainieren. Sicher kann man auch bei diesen Spielen behaupten, dass es sich – wie mein Bruder übrigens auch meint – um reine »Räuber und Gendarme«-Varianten handelt. Ich hingegen bin der Meinung, dass die Gräueltaten eines Krieges hier tatsächlich zu reinen Unterhaltungszwecken missbraucht werden.

Jörg Buttchereit

Multiplayer-Modi Gezwungene Vereinsamung

► Seit Jahren gehen klassische Multiplayer-Modi kaputt, es gibt weder LAN noch Split-screen, jeder hat gefälligst ein Exemplar des Spiels (oder besser noch: seine eigene Konsole) zu kaufen und alleine in seinem Keller zu hocken. Bestes (oder traurigstes) Beispiel ist das aktuellste Need for Speed. Sowohl am PC als auch auf den Konsolen gibt es keinen Offline-Mehrspieler-Modus! Und an den Konsolen muss man monatlich auch noch Gebühren blechen, um online spielen zu können. Diese grausame Entwicklung führt tatsächlich dazu, dass sowohl kleinere LAN-Partys als auch abendliche Zockertreffen überflüssig werden (Inzwischen wird nur noch Fifa gespielt, das kann ich auch bald nicht mehr sehen!) und damit ein Großteil des Mehrspieler-Vergnügens wegfällt. Mein PC hängt übrigens an einem 40-Zoll-Fernseher, aber genutzt wird der fast nur noch zum Filmeschauen. Alleine versteht sich, die andern hocken ja in ihren Kellern ...

Tobias Speyrer

Knights of the Old Republic Es gibt keine Charaktere mehr

► Vor kurzem habe ich mal wieder Knights of the Old Republic durchgespielt. Dabei ist mir aufgefallen, dass seit diesem (immerhin 8 Jahre alten Spiel) kein Rollenspiel mehr erschienen ist, welches mich so berührt hat. Haben die Entwickler es verlernt, solch tolle Charaktere wie Carth Onasi oder Bastila zu erschaffen, mit denen man gerne durch dick und dünn geht? Ist es so schwierig, tolle Geschichten um Nebencharaktere zu schreiben, die mich fesseln und dazu bewegen, mich mit eben diesen Figuren so lange zu unterhalten, bis ich ihre gesamte Geschichte kenne? All das ist in den letzten Jahren keinem Rollenspiel so gut gelungen wie KotoR, und diese Tatsache ist bedauerlich.

Maurice Keusen

Anzeigen Bitte nicht vermischen

► Mir fällt auf, dass die GameStar die Grenze zwischen redaktionellen Inhalten und Werbung verwischt. So auch in der Ausgabe 10/2011 auf den Seiten 131/132 zur Samsung SSD und auf den Seiten 140/141 zum Toshiba-Notebook, wo diese »Hardware-Promotion« kaum noch von einem normalen Test zu unterscheiden ist. Denn dort sind die Seitenzahlen zu lesen (ist sonst bei der Werbung nicht der Fall), und es wird sogar ein Stärken/Schwächen-Kasten für die Anzeige missbraucht – daher natürlich nur Pluspunkte bei »Stärken«. Beendet wird der Anzeigentext/Test dann sogar mit einem Redakteurskürzel. Ich finde es nicht richtig, dass hier vor allem bestimmt jüngere Leser bewusst durch diese Tests/Anzeigen getäuscht werden.

Rene Anhuth

◀ Die Samsung-Seiten sind als »Anzeige« gekennzeichnet und auch anders gestaltet als ein GameStar-Artikel. Diese Form der Werbung nennt man »Advertorial«, und sie ist im Printmarkt zum Beispiel im Spiegel oder Der Zeit seit vielen Jahren gang und gäbe. Dass die Seiten zum Toshiba-Notebook wie ein Artikel aussehen, liegt daran,

Fehler!

Gestatten, Holmes, Sherlock Holmes, ich berate die Fehlersucher von GameStar. Diese Amateure haben nie verstanden und werden nie verstehen, dass die Suche nach Fehlern nichts mit Mails an brief@gamestar.de zu tun hat, sondern mit Wissenschaft: Wenn man durch gewissenhafte Detektivarbeit alle unmöglichen Fehlerquellen ausschließt, dann ist die verbleibende Fehlerquelle, so unwahrscheinlich sie auch erscheinen mag, die einzig wahre. Das zeigt auch mein neuester Fall.

Sherlock Holmes und das Technikwunder

Als ich mich gerade zum nachmittäglichen Violinenspiel niederlasse, poltert Doktor Watson ins Zimmer und brabbelt drauflos, irgendwas von »Sensation« und »Notebook«. Ich lasse ihn erstmal einen Tee aufsetzen. So sehr ich meinen Freund für seinen Fleiß und seine Kleinermann-Perspektive schätze, so sehr strapaziert er manchmal meine Nerven. Detektivarbeit erfordert Muse. Bei einer Tasse Earl Grey berichtet Watson, was vorgefallen ist: Nicolas Eickhoff, ein Sackschlepper aus Sutton, habe ihm zugerant, das GameStar-Notebook sei bei einer Auflösung von 1920x1080 mit Kantenglättung rund 16 Prozent schneller als bei 1680x1050 ohne Kantenglättung. Eine technische Revolution sei das, flötet Watson, vergleichbar mit der Dampfmaschine und der Gaslaterne. »Mein lieber Doktor«, antworte ich schmunzelnd, »das ist unmöglich. Selbst eine Wundermaschine wie dieses »Notebook« kann bei hoher Belastung nicht mehr Leistung erbringen als bei geringer Belastung. Sie sind einem Scharlatan aufgesessen.« Watson sinkt gekränkt in den Ledersessel. »Aber, aber«, windet er sich, »Eickhoff hat das in einem Artikel von Daniel Visarius gelesen, einem anerkannten Fachmann.« »Und einem äußerst zerstreuten«, ergänze ich und ziehe die letzte GameStar aus dem Gazettenstapel auf dem Beistelltisch. »Sehen Sie, Watson«, ich tippe auf ein Balkendiagramm, »diese Werte sind in der falschen Reihenfolge abgedruckt.« Watsons Augen weiten sich: »Ein Layout-Fehler?« – »Nein. Visarius ist dafür bekannt, häufig Zahlen zu vertauschen.« – »Eine interessante Hypothese. Holmes, aber wie wollen Sie das beweisen?« – »Visarius wollte gestern mit einem 30 Fuß langen Bungee-Seil von einer 60 Fuß hohen Brücke springen. – »Und?« – »Er hat die Zahlen vertauscht.« – »Oh.« Watson lehnt sich zurück, doch seine gewellte Stirn verriet, dass er grübelt.. »Aber ...«, sagt er schließlich, »wir leben im viktorianischen London. Gibt es da überhaupt schon Bungee-Seile? Und ... Notebooks?« Ich greife nach meiner Pfeife, entzünde sie, paffe ein Wölkchen und winke ab: »Details, mein lieber Watson, Details.«

dass es sich um einen Artikel handelt. Denn das Notebook wurde von unserer Hardware-Redaktion konzipiert. Deshalb verzichten wir selbstverständlich auf einen Test, es gibt keinen Wertungskasten und damit keinen Platz in den Bestenlisten. Zusätzlich ist der Artikel mit »Promotion« überschrieben. Wir haben also keinesfalls die Absicht, je-

manden zu täuschen – sonst könnten wir ja auch einfach auf die Kennzeichnungen und Design-Unterschiede wie unterschiedliche Schriftarten, Farben usw. verzichten. Das wäre jedoch inakzeptabel, denn Sie haben Recht: Eine nicht gekennzeichnete oder auf Täuschung ausgelegte Vermischung von redaktionellen Inhalten und Anzeigen kommt für GameStar nicht in Frage. Daniel Visarius

Gamescom Zu voll, zu lange Schlangen

► Ich war auf der Gamescom und begeistert von all den Spielen, Gewinnspielen, Trailern und Ständen. Allerdings hat die Messe einen Punkt erreicht, an dem sie sich mit ihrer Größe selbst erdrückt. Ich erinnere mich noch, als ich auf der damaligen Games Convention rund zwei Stunden lang auf Spiele warten musste – und selbst das schon grenzwertig fand. Aber jetzt soll ich für Spitzentitel sogar vier bis sechs Stunden lang warten? Die GC hat von 9 bis 20 Uhr geöffnet. In diesen 11 möglichen Stunden soll ich mich auf maximal 2 Spiele beschränken – bei 550 Ausstellern? Noch dazu sehe ich meist eh nur Spielszenen, die es schon längst auf Youtube oder bei Online-Magazinen wie GameStar.de und GamePro.de gibt. Das andere große Problem ist die Masse der Leute, im Getümmel gab's kaum einen freien Platz. Hier muss sich die Kölner Messe dringend etwas einfallen lassen. So lange nichts passiert, gehe ich nicht mehr auf die Gamescom. **Katejan Ritter**

Fan-Übersetzungen Eine Frage der Organisation

► Mit Freude habe ich den Artikel über Fan-Übersetzungen gelesen. 2008 erschien Sins of a Solar Empire über den deutschen Vertriebspartner Kalypso. Bei Stardock konnte man es sich jedoch vorher schon als digitalen Download kaufen – auf Englisch. Ich spielte es zwei bis dreimal und dachte mir, dass eine deutsche Übersetzung gar nicht so schwer sein dürfte. Also stöberte ich in den Dateien und wurde fündig: In der Datei »English.str« fanden sich sämtliche englischen Texte. Rund 16.000 Zeilen Code, wobei aber lediglich jede dritte Zeile Text enthielt, schreckten mich nicht ab. Ich war fest entschlossen, das Spiel auf Deutsch zu übersetzen. Ich machte mich also an die Arbeit und übersetzte, übersetzte, übersetzte. Nach ein paar Wochen hatte ich schon rund ein Drittel übersetzt, als ich im Internet auf die Webseite Sinsofasolarempire.de aufmerksam wurde. Diese wollte ein Übersetzungsprojekt zum Spiel starten. Die Mitglieder wussten jedoch nicht so recht wie und wo sie anfangen sollten. Ich trat dem Team bei und wurde schnell zu dessen Leiter. Von nun an wies ich den willigen Übersetzern Codezeilen zu, außerdem entstand ein Glossar, um wichtige Begriffe wie »Großkampfschiff« einheitlich zu halten. Die Einigung auf einheitliche Begriffe war dabei jedoch gar nicht so leicht. Ich war der Überzeugung, man sollte möglichst nah am



Gamescom: »Vom eigenen Gewicht erdrückt.«

Foto: © Kölnmesse

Original bleiben. Andere meinten, wir sollten bessere, futuristischere, schönere Begriffe finden. Da gab's teils Streit. Von Kalypso wurde uns dann versprochen, wir würden namentlich in der Anleitung genannt – was jedoch nie geschah. Das Spiel erschien mit unserer Übersetzung auf DVD, aber ohne Hinweis. Mir ist es egal, ich habe es gerne gemacht. Noch heute prägen die Begriffe, die ich in die Übersetzung mit einbrachte, das Spiel. Ich bin stolz darauf und würde es wieder tun. Dann jedoch ein bisschen besser organisiert. **Jürgen Grüneis**

Augmented Reality Tolle Zukunft

► Wir kennen alle die Science-Fiction-Filme mit den Helden, die in futuristischen U-Bahnen sitzen, eine Zeitung in der Hand halten und interaktive Filme auf den Seiten betrachten. Nun konnte ich so etwas selbst ausprobieren – in abgeänderter Form. Ich kannte die Augmented-Reality-App noch nicht und installierte sie sofort auf mein iPhone. Und ich war begeistert, die Möglichkeiten sind fantastisch. Ich freue mich über Videos, Bilder und Erläuterungen, die auf den jeweiligen Artikel zugeschnitten sind. Hoffentlich behaltet ihr die Augmented-Reality-Infos in eurem Heft bei. Sie sind ein toller Bonus und es macht einfach Spaß, sie zu betrachten. Die Zukunft beginnt heute. **Sascha Schulz**

Print braucht das nicht

► Mir gefällt die Möglichkeit der »Augmented GameStar«-Buttons nicht. Denn ich habe kein Smartphone und somit das Gefühl, für ein Heft bezahlt zu haben, dessen Inhalte ich nicht vollständig nutzen kann. Zum anderen habe ich die GameStar abonniert, weil ich ein analoges Produkt haben möchte. Zum Falten, Mitnehmen und Lesen – also etwas, wozu ich kein ergänzendes Multimedia-Gerät brauche. Mir ist klar, dass solche Ansichten ziemlich »old school« sind, aber ich schätze ein reines Print-Magazin (plus DVD) auch in Zeiten kostenloser Spieleseiten im Internet. **André Heineke**

Mehr davon!

► Das Augmented-Reality-Experiment halte ich für einen vollen Erfolg. Allerdings

konnte ich im ganzen Heft nur fünf AR-Elemente ausmachen. Schade, bitte mehr davon! Außerdem möchte ich zu mehr Mut im Umgang mit dieser Technik aufrufen. Eine Einbindung etwa von Testvideos hielte ich für eine gute Idee. Auch könnte man darüber nachdenken, ganze Heft-Elemente in den AR-Browser zu überführen. Beispiel hierfür wäre die Fehler-Box im Leserbriefbereich oder die »So testen wir«-Erklärungsseite als AR-Link zu jeder Test-Tabelle. Natürlich muss man vorsichtig sein, welche »Vorteile« man Smartphone-Besitzern verschafft. Aber alles in allem halte ich die AR-Initiative eindeutig für einen Schritt in die richtige Richtung. **Johann Rudolf**

◀ Unser Augmented-Reality-Experiment war erstmal wirklich nur das: ein Experiment. Allerdings ein überaus erfolgreiches, uns haben zahlreiche positive Zuschriften erreicht. Ob und wie wir nun weitermachen, müssen wir erst noch überlegen. Eines verspreche ich aber: Wer ein GameStar-Heft kauft, wird es auch weiterhin vollständig ohne Smartphone lesen können.

Michael Trier

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- 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-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de.
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 01805 / 72 72 52-275 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), Fax: 01805 / 72 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.