Leserbriefe

Star Wars: The Old Republic
Mein erstes und letztes MMO!

▶ **Ich habe eure Artikel über The Old Republic immer genau gelesen und lange überlegt, ob ich es mir holen sollte. Schließlich habe ich bei der Collector's Edition zugeschlagen und noch eine zweite Monatskarte gekauft. Dazu muss ich erwähnen, dass es das erste MMO ist, das ich je gespielt habe.**

Zuerst fand ich es toll, denn das Spiel zog mich durch seinen Erzählstil in den Bann und Bioware hatte bis auf Dragon Age 2 (für mich eine riesige Enttäuschung, abgesehen vom Kampfsystem) immer tolle Spiele zu bieten. Doch nach rund 40 Stunden begann ich mich zu fragen, für wen Bioware The Old Republic eigentlich entwickelt hat. Die Entwickler wollten wohl die KotOR-Spieler (so wie mich) und die MMOler an einen Tisch holen. Doch diese Rechnung geht nicht auf.

Denn für die KotOR-Fans wird zwar ein toller Einstieg geboten, der jedoch schnell abflacht. Dann überwiegen die Standard-Quests und man ärgert sich über eine riesige, leere Welt ohne spannende Fähigkeiten. Auf der anderen Seite stehen die MMOler, die gerne schnell aufsteigen, questen, »einzigartige« Gegenstände besitzen und gerne abwechslungsreiche Gebiete erkunden. Doch auch die werden enttäuscht, denn die Städte sind sehr ähnlich (manche gar nach dem Copy-Paste-Prinzip), und Storyquests kann man ausschließlich alleine absolvieren und nicht mit einer Gruppe. Davon abgesehen gibt es ein paar Helden-Quests, ab und zu mal einen guten Flashpoint – und das war's! Viel zu wenig also, um es als Herausforderung zu sehen. Zu den Gegenständen: Ich spiele einen Scharfschützen und habe bei einem Händler fünf andere Sniper getroffen, die alle genau dasselbe anhatten wie ich. Und das auf Level 22, also nicht am Anfang – das kann es doch nicht sein, oder?!

Auch ein sehr guter Kollege von mir hat The Old Republic angefangen und schon jetzt keine Lust mehr (er kommt aus der WoW-MMO-Fraktion). Er meinte auch, dass der Tank vom Inquisitor viel zu mächtig sei, da kann ich ihm nur beipflichten. Somit ist das Balancing auch nicht gerade gut, denn in einem PvP-Gefecht hat der Scharfschütze gegen einen Jedi keine Chance. Ich könnte nun noch über das langweilige Schiff, die wirklich nicht sehr atmosphärische Grafik und so weiter wettern, fasse mich aber kurz: SWTOR ist ein Blender, der in den ersten Stunden den Spieler fesselt, nur um ihn danach fallen zu lassen wie eine heiße Kartoffel. Dies war mein erster und letzter Ausflug in die MMO-Welt. Simon Lorenz

◀ Auf die Balance- und sonstigen Probleme von Star Wars: The Old Republic gehen wir im abschließenden Test in dieser Ausgabe ein. Wie bei Online-Rollenspielen üblich wollten wir dem Titel eben erstmal im Langzeit-Test auf den Wookiezahn fühlen, bevor wir eine endgültige Wertung vergeben. Denn Biowares Online-Rollenspiel ist zwar sehr unterhaltsam, aber lange nicht perfekt. Unfair wollen wir aber ebenfalls nicht sein: The Old Republic wird (und muss!) in den kommenden Monaten weiter wachsen und reifen, noch steht die Online-Galaxis am Anfang. Und dieser Anfang ist – allen Detailmacken zum Trotz – sehr gelungen.
Daniel Matschijewsky

Redet über Eve!

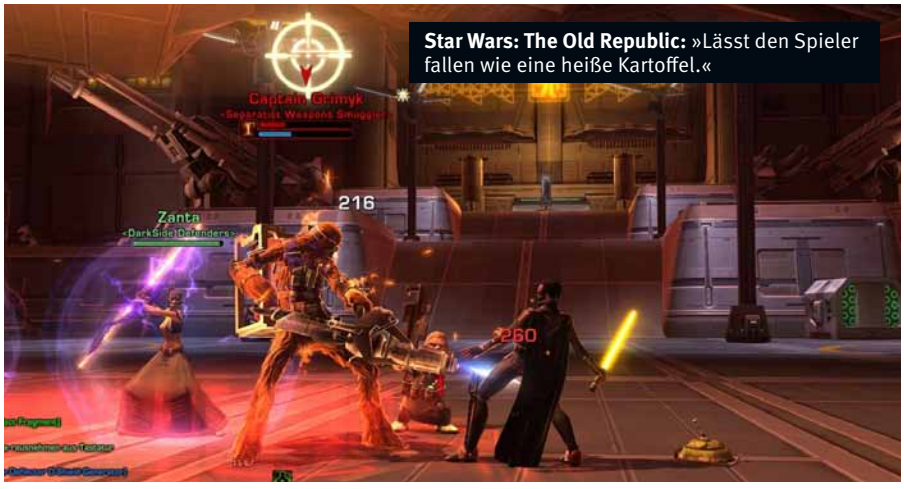
▶ **Wieso verliert ihr nie ein Wort über Eve Online? Da werden anlässlich der Informationsflut zu Star Wars: The Old Republic, Umstellungen auf das Free2play-Modell und Neuankündigungen permanent Vergleiche zu anderen MMOs gezogen. Aber über Eve Online redet ihr nicht, obwohl in letzter Zeit mehrere grafische Updates sowie neue Inhalte und Spielmechaniken eingefügt wurden. Dabei habt ihr mit Florian Klein einen passionierten Eve-Spieler in eurem Team. Er müsste doch Erfahrung im Umgang mit einem der komplexesten und realistischsten SciFi-MMOs unserer Zeit haben. Einem Spiel, dessen Wirtschaft so nahe an der Realität ist, dass Studenten hier ihre Diplomarbeiten verfassen, Analysten Statistiken erstellen und jeder Tüftler seinen Weg suchen kann. Ein Spiel, das sowohl für PvP-Spieler als auch für Solisten eine Lobby bildet. Wo man jederzeit ein einzigartiges Universum formt, egal ob man Asteroiden abbaut, Gegenstände produziert und verkauft, der Piraterie nachgeht, Missionen absolviert oder oder oder. Kurz gesagt: Ein Spiel, das abseits der austauschbaren WoWs viel Freiraum für Kreativität und Spannung bietet. Ich spiele Eve seit Jahren mit Begeisterung und bitte euch, der Welt die Komplexität und die Faszination dieses Spiels näher zu bringen.**
Christian Kohl

Wir haben Eve Online und seiner Faszination ja schon einige Artikel im Heft und auf GameStar.de gewidmet. Und natürlich bleibe ich weiterhin als Eve-Pilot aktiv und möchte auch weiterhin darüber schreiben, auch wenn momentan neben Ninja-Salvagern und 0.0-Sektoren noch andere Dinge meine Aufmerksamkeit erfordern – zum Beispiel mein neugeborener Sohn.
Florian Klein

Skyrim
Überbewertet?

▶ **Mittlerweile habe ich mir angewöhnt, erst einmal den entsprechenden Artikel in der GameStar abzuwarten, bevor ein Spiel angeschafft wird. Deshalb möchte ich mich herzlich für den ausführlichen Artikel über Skyrim bedanken. Leider kann ich jedoch die Wertung von 91 Punkten nicht ganz nachvollziehen, da einige (zum Teil recht derbe) Probleme im Spiel vorkommen:**

• Das Schmieden ist viel zu mächtig und führt in Kombination mit den verzauberbaren Waffen zu absurden Vorteilen für Nicht-Magier: Mehr Verteidigung und dazu noch



Star Wars: The Old Republic: »Lässt den Spieler fallen wie eine heiße Kartoffel.«

Skyrim: »Zum Teil recht derbe Probleme.«

ein Schwert, das mich mit jedem Schlag heilt, Gegner lähmt und mehr Schaden anrichtet als jeder Zauber? Kein Problem! Die Intelligenz der Gegner, die sich extrem leicht manipulieren lassen und dadurch Assassinen-Charaktere begünstigen, leistet hierzu ebenfalls ihren Beitrag.

• Die Quests bieten zwar ab und zu Abwechslung, bestehen aber größtenteils aus »Gehe zu Ort X, schleiche oder kämpfe dich durch, finde irgendetwas am Ende und komm wieder zurück.« Eine Ausnahme bilden meines Wissens nur die Aufträge der Dunklen Bruderschaft sowie die Schleichmission in der Botschaft der Thalmor.

• Ein weiterer, großer Kritikpunkt sind für mich die Tode von relevanten Personen und/oder sich ungeschickt überschneidende Questreihen, vorwiegend mit der Dunklen Bruderschaft. Man denke zum Beispiel an die Narfi-Aufträge, in denen ich einen Bauer meuchle, bei dem ich eigentlich noch eine andere Quest abschließen könnte.

• Außerdem geistern noch Bugs durch Himmelsrand, so zum Beispiel auf »Japhets Torheit«, einer Insel im Norden der Magierakademie. Man besucht sie im Rahmen einer Quest aus Windhelm – und sollte danach nie wieder zurückkehren. Wenn man es doch tut, bleibt man dort nämlich gefangen und kann sich nur mittels Cheats befreien oder einen alten Spielstand laden.

• Im Bezug auf die Drachen bricht das Spiel seine eigene Logik: Während einige zweifellos intelligent sind, handeln andere ziemlich dumm und kopflos. Da aber Odaviing im Gespräch durchaus Intelligenz zeigt, denke ich, dass man sie allen Drachen zusprechen kann. Patrick Glarus

Batman: Arkham City
Leider unspielbar

▶ Ich habe in der aktuellen Ausgabe den Test von Batman: Arkham City gelesen und teile eure Meinung hinsichtlich des Spielerlebnisses. Als eingefleischter Batman- und Marvel-Fan war ich mehr als begeistert von dieser grandiosen Comicumsetzung. Die 91 Punkte sind absolut berechtigt – wenn es nur ums Spielerische geht. Nach zwei Tagen ausgiebigen Spielens kam es allerdings zu einer Aktualisierung von Windows Live. Diese führte dazu, dass das Spiel meine gespeicherten Daten nicht mehr erkannte. Frust! Alles von vorne. Am nächsten Abend wollte ich das Spiel erneut starten. Nun wurde mir bei Spielstart mitgeteilt, dass ich bei Windows Live nicht eingeloggt bin – ergo weder ein Spielstand geladen, noch gespeichert werden kann. Ein Druck auf »Pos 1« entlarvte das Programm als Lügner: Ich war eingeloggt. Trotzdem war dieser Zustand nicht zu ändern, weder durch erneutes Booten noch durch eine Neuinstallation. Ich kann bis heute nicht speichern, somit ist das Spiel für mich unspielbar. Nachfragen beim Support ergaben keine Lösung. Ich finde es schade, dass ihr in eurem Test nicht auf die Windows-Live-Problematik eingeht.
Fabian Pawlowski

◀ Es klingt so, als hätte das Problem weniger mit Batman: Arkham City zu tun als vielmehr mit Windows Live selbst. Microsofts unausgereifte Online-Plattform läuft tatsächlich oft instabil, was wir schon mehrfach angeprangert haben. Bei unserem Batman-Test traten derartige Probleme allerdings nicht auf. Außerdem wollen und können wir ein an sich grandioses Spiel nicht dafür abwerten, dass eine Internet-Plattform (also ein externes Programm) nicht wie vorgesehen funktioniert.
Daniel Matschijewsky

Battlefield 3
Netzwerk-Probleme

▶ Bei Bad Company 2 gab es für mich drei große Probleme: Das Spawnsystem, die Kollisionserkennung und die Netzwerktechnik. Ich hätte noch mal 50€ für das gleiche Spiel bezahlt, wenn man diese drei Probleme gefixt hätte. Nun ist Battlefield 3 da, und was hat sich geändert? Vieles, aber diese drei Dinge sind noch schlechter geworden. Gleichzeitig vergebt ihr mit 94 Punkten die höchste Wertung, die bisher vergeben wurde. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass innerhalb des Testzeitraums nicht aufgefallen ist, dass man oft direkt vor Gegnern spawnt oder dass man Sekunden, nachdem man in Deckung gegangen ist, immer noch von Kugeln getroffen wird.

Es gibt Momente, da wird Battlefield 3 tatsächlich seinen 94 Punkten gerecht. Wenn

Fehler!

Im Jahr 2012 stehen die Sterne besonders günstig für Fehler. Mars und Jupiter ziehen durchs Sternbild Tippender Esel, während der Mond mehrfach die Himmelsbahn des Fehlersterns Alpha Stupidii kreuzt. Besonders die im Zeichen des Dämlack Geborenen schöpfen Kraft für ungewohnte Perspektiven, vor allem auf eigentlich klare Sachverhalte. Schicken auch Sie astrologische Fehleranalysen an brief@gamestar.de, auf dass die Horoskope unserer Redakteure noch sternenklarer werden.

Horoskop für Petra Schmitz

Petra ist im Zeichen der Schwatzenden Magd (Aszendent Stulle) geboren und im Jahr 2012 ausgesprochen anfällig für die Ströme von Alpha Stupidii. Das verursacht Beziehungsprobleme, besonders gestört sind Beziehungen zu Listen aller Art (zum Beispiel Listen der 50 wichtigsten Spiele 2012), den Buchstaben »d«, »o«, »t«, »a« und der Zahl 2. All das kann sie keineswegs in Einklang bringen. Noch dazu verleitet sie Merkur zu Aussagen (»Die Kollegen, die den Artikel gecheckt haben, haben auch nicht gemerkt, dass Dota 2 fehlt!«), die sie bereuen könnte. Spätestens dann, wenn ihr ein Meteor von der Größe ihrer eigenen Vergesslichkeit (monströs!) auf den Kopf fällt.

Horoskop für Sigrun Rüb

Als im Zeichen der Lustigen Layouterin Geborene profitiert Sigrun sehr vom Glücksplaneten Jupiter, der im Jahr 2012 ihren Aszendenten (den Lachsack) durchzieht. Statt gelangweilt ihr Tagewerk zu verrichten, kann sich Sigrun im Beruf auf kreative Höhenflüge freuen. Das Gegenteil von »simpel«? Haha, »offene Welt«! Das Gegenteil von »komplex«? Hoho, »linear«! Das Gegenteil von »korrekte Begriffe im Genre-Check«? Hihi, »Test von Batman: Arkham City«! Doch Vorsicht: Der schädliche Einfluss des Saturn holt Sigrun schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Wenn es sein muss, vom Balkon im zehnten Stock.

Horoskop für Hendrik Weins

Für im Zeichen des Hysterischen Hessen Geborene wie Hendrik (Aszendent Äbbelwoi) korrespondiert der Neptun im Jahr 2012 mit dem Sternbild des Rechenschiebers. Das birgt berufliche Chancen, aber auch Risiken. Zum Beispiel die Chance, dass Hendrik im Artikel über die Komplett-PCs die Kosten aller Testsysteme zusammenrechnen darf. Aber auch das Risiko, dass er dabei statt von den korrekten 11.830 Euro von »über 13.000 Euro« fabuliert. Doch keine Sorge, der beruhigende Einfluss des Mondes hilft Hendrik, jede Krise gelassen zu überstehen. Erst recht, nachdem ihm sein Chef Daniel jeden der zehn Testrechner einzeln an den Kopf geworfen hat.

Battlefield 3: »Eine gute Netzwerktechnik ist von großer Bedeutung.«

man aber immer wieder (gefühlt) von einer einzigen Kugel erledigt, direkt nach dem Wiedereinstieg getötet oder von einer Kugel getroffen wird, der man nach 600 Metern Flugweg ausgewichen ist, dann ist eine solche Wertung einfach nicht gerechtfertigt. Bei genauerem Blick in den Wertungskasten stellt man dann fest, dass es für so etwas gar keine Kategorie gibt. Bei Online-Spielen ist eine gute Netzwerktechnik aber von großer Bedeutung, weil das Konzept solcher Spiele auf der gleichen Chance für alle basiert. Das ist zwar grundsätzlich durch unterschiedlich gute Internetverbindungen unmöglich, wenn ich aber mit einem Ping von 10 die oben genannten Probleme habe, dann sind wir von gleichen Chancen noch weit weg. Also müssen zum einen neue Wertungskategorien wie Support und Technik her, zum anderen muss bei Problemen stärker abgewertet werden. Christian Butz

◀ Dass die Spawn-Distanzen im Deathmatch nicht ausreichend sind, haben wir deutlich im Testvideo gezeigt. In den anderen Modi kann es aber keinen »Sicherheitsabstand« beim Wiedereinstieg geben: Soll denn die Verstärkung, die dem Angreifer im Rush-Modus beim Bombenlegen helfen will, Welpenschutz bekommen, nur weil sie direkt vor meiner Verteidiger-Nase spawnt? Zur Latenz: Ja, unser Wertungssystem sieht keine solche Techniknote vor, aber wenn ein Spiel über die Maßen laggt, fließt das sehr wohl in die Bedienungswertung mit ein. Bei Battlefield 3 sind mir in über 100 Spielstunden allerdings nur sehr wenige Lags untergekommen, und wenn, dann wirkten die sich auf alle Spieler aus. Also bestand da wenigstens Chancengleichheit. Einen lagfreien Multiplayer-Shooter habe ich ohnehin noch nicht erlebt. Fabian Siegismund

Flatout 3
Heiko wird verklagt

▶ Ich bin ein großer Flatout-Fan, bei uns ist Flatout 2 ein wichtiger Bestandteil jeder LAN. Es ist unbegreiflich, wie man eine so tolle Rennspiel-Serie derart versauen kann. Ein großes Lob an Heiko Klinge: Als ich den Test zu Flatout 3 las und zum Fahrverhalten kam, musste ich mir den Bauch vor Lachen halten. Wenn man sich das mal bildlich vorstellt: Autos, die in 0,7 Sekunden von 0 auf 100 beschleunigen, sich wie ein nasses Stück Seife in der Badewanne verhalten und bei Wasserkontakt explodieren! Und dann noch das Geschwindigkeitsgefühl, das eher an 2,5 Promille erinnert – einfach zum Totlachen! Nach dem Test musste ich einfach einen Brief an GameStar schreiben und mich für den Lachanfall bei Heiko bedanken. Nun frage ich mich, ob ich ihn auf Schmerzensgeld verklagen kann – wegen meiner Bauchschmerzen. Sven Ternes

Deponia
Engel statt Götter

▶ Dies ist mein zweiter Brief an euch, der erste ist schon über 8 Jahre her. Diesmal bewegt mich der Artikel zu Deponia. Wie so oft habt ihr eine mögliche Inspiration für die Story aufgespürt und konsequent für Vergleiche, Wortspiele und einen passenden Schlusssatz genutzt. Nun frage ich mich allerdings, ob ihr diese Ursprünge vom Entwickler erfragt, oder ob ihr sie eigenhändig auswählt. Im Falle von Deponia würde es mich wundern, wenn Daedalic wirklich Dantes »Göttliche Komödie« als Story-Inspiration angegeben hätte, da diese für mich offensichtlich eine ganz andere ist: Battle Angel Alita! Der Schrottplanet; die Himmelsstadt, in der alles besser ist; das Mädchen, das vom Himmel fiel; die Bindeglieder zwischen den Welten; der Junge der unbedingt in die Himmelsstadt will – all das kommt gleich am Anfang von Battle Angel Alita vor. Natürlich gibt es das Grundthema »Menschen die versuchen, von einem schlechten zu einem besseren, schwer erreichbaren Ort zu kommen« schon deutlich länger, aber Battle Angel Alita hat schon als Grundlage für viele andere Geschichten hergehalten und war auch im Fall von Deponia eine offensichtliche Inspiration. Auch James Cameron ist schon seit langer Zeit an einem BAA-Film interessiert und hat sich bei der Serie »Dark Angel« davon inspirieren lassen. Andre Kryschun

◀ Die Analogie zur »Göttlichen Komödie« stammt nicht vom Entwickler, sondern von mir: Die Story von Deponia erinnert mich einfach frappierend an Dantes Meisterwerk. Die Parallelen zu Battle Angel Alita leuchten mir aber ebenfalls ein, nächstes Mal öffne ich neben meiner Rennaissance- auch meine Manga-Hirnschublade. Patrick C. Lück

Die Zone der Erinnerung
Wichtiger Weckruf

▶ Ich habe grade euren »GSC-Nachruf« (den Report »Die Zone der Erinnerung«) gelesen und war zutiefst gerührt, da die meisten Ausführung im Artikel auch auf mich zutrafen Ich habe die Stalker-Spiele gespielt und mich danach für die Tschernobyl-Katastrophe sehr stark interessiert, ich habe Dokumentationen dazu angesehen und Berichte gelesen. Was ich jedem Fan empfehlen möchte, sind die grandiosen Bücher um die Stalker-Saga – besonders die Bände 1

Deponia, Battle Angel Alita (rechts): »BAA hat schon als Grundlage für viele Geschichten gedient.«

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.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte 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.

Tschernobyl in der Realität und in Stalker (rechts): »Euer Report hat mich zutiefst gerührt.«

bis 3, die die komplette Vorgeschichte erzählen. Zu eurem grandiosen Bericht sei gesagt, dass ich inständig hoffe, dass er als Weckruf dient, der klar macht, dass das Projekt Stalker 2 (hoffentlich von GSC Game World) weiter geführt werden muss. Oder zumindest an ein sehr begabtes Entwicklerteam übergeht, das die grandiosen Stalker-Spiele nicht einfach nur als Katapult benutzt, um Geld zu machen. André Becker

Feindbilder
Das Böse braucht ein Gesicht

▶ **Viele neue Spiele hinterlassen bei mir einen faden Nachgeschmack. Warum? Weil ich kein anständiges Feindbild habe. In den guten, alten Zeiten haben sich Spiele noch oft die Zeit genommen, ein Feindbild aufzubauen. Indem sie über längeren Zeitraum den Spieler an den Bösewicht herangeführt haben, wie er dachte, was ihn antreibt. Oft handelte es sich bei den Endbossen auch um dunkle Abbilder des strahlenden Helden. Heute wird dieser wichtige Aspekt einfach wegrationalisiert. Stattdessen bekommt man einen gesichtslosen Gegner hingestellt (meist irgendwelche Terroristen *ächz*). Der »Böse Terroristen haben eine schmutzige Bombe«-Kram, mag vielleicht bei den Amerikanern ziehen, mich lassen solche Dinge aber kalt. Eure letzte Vollversion Geheimakte 2 hat es einigermaßen richtig gemacht: Das war mal wieder ein Bösewicht dessen Motive ich nachvollziehen konnte (auch wenn ihre Enthüllung viel zu spät kam). Oder nehmen wir die Mass Effect-Reihe, die systematisch das Feindbild Reaper aufgebaut hat – was wunderbar funktioniert. Wohingegen ein Modern Warfare 3 oder ein Battlefield 3 mich mit ihren kruden »Geschichten« sehr verwirren und unbeeindruckt zurücklassen.** Michael Willner

GameStar-DVDs
Andauernde Probleme

▶ **Nachdem ich schon die letzte DVD als defekt gemeldet hatte (Ausgabe 01/2012) und die mir zugeschickte Ersatz-DVD auch nicht funktionierte, hatte ich schon damit gerechnet, dass die aktuelle DVD 02/2012 auch nicht funktionieren wird. Was sich leider bestätigt hat. Was ist mit euren DVDs los? Bin ich der einzige, der seit zwei Ausgaben die DVD nicht mehr lesen kann? An meinem Laufwerk liegt es jedenfalls nicht, alle anderen DVDs und CDs werden problemlos erkannt und abgespielt. Bringt das bitte in Ordnung!** Sebastian Hauber

◀ Wir haben in letzter Zeit tatsächlich mehrere Beschwerden über fehlerhafte DVDs bekommen und stehen mit unserem Presswerk in Verbindung, um die Produktion besser auszusteuern und die Probleme zu beheben. Denn: Wenn eine DVD nicht läuft, ärgert uns das genauso wie die betroffenen Leser. David Bhulapatna

Die Redaktion
Erwartungen übertroffen

▶ **Ich muss/möchte euch ein Lob aussprechen. Die Redaktion ist im Prinzip immer eine unterhaltsame Angelegenheit, die ich mir immer zuerst anschaue, wenn die aktuelle Ausgabe der GameStar in meinem Briefkasten eintrudelt, doch die Episode über die Skyrim-Zombieredakteure übertraf bei Weitem meine Erwartungen. Die grundlegende Prämisse, die Rollenbesetzungen, die Atmosphäre, die Rolleninteraktion, der Witz, einfach alles war praktisch perfekt, sodass ich Fabian (und allen anderen Beteiligten) ein großes Lob aussprechen möchte. Auch schön, dass Daniel sogar als Zombie mal nicht zwingend wenige Sekunden nach seinem ersten Auftritt ins Gras beißt, sondern lediglich nicht mehr in die Salzstangen beißen kann.** Burkhart von Klitzing

Lobenswerte Zombies

▶ **Ich muss euch mal loben. Eigentlich schaue ich mir eure »Die Redaktion«-Videos nicht an, aber diesmal habe ich eine Ausnahme gemacht. Und was ich da gesehen habe, war eines der lustigsten Videos, die ich je gesehen habe. Wie ihr das Thema »Skyrim macht aus uns willenlose Spieler« dargestellt habt, finde ich super (bin selber ein solcher Zombie). Fabian ist der knallharte Überlebenskünstler und Michael Trier mimt den perfekten Chef-Zombie. Herrlich! Zwischendurch dachte ich, ich schaue einen Zombiefilm im TV an. Ab sofort schenke ich euren Redaktions-Folgen mehr Beachtung. Macht bloß weiter so.** Johannes Gierloff

Dota 2
Nicht in der Top 50?!

▶ **In den letzten Monaten hatte man durchaus den Eindruck, dass sich Dota 2 langsam, aber sicher der Aufmerksamkeit in der »Mainstream-Spielepresse« annähert, die es verdient. Bei GameStar gab's eine ordentliche Preview, in der sogar ein bekannter Insider zu Wort kam. Da schien die Berichterstattung auf einem guten Weg zu sein. Aber jetzt? In der Top 50 (FÜNFZIG!) der wichtigsten Titel 2012 ist Dota 2 nicht einmal vertreten, obwohl der Titel definitiv für nächstes Jahr angekündigt ist. Ich bin die Liste fünfmal durchgegangen, bis ich das geglaubt habe. Schließlich ist Dota 2 die konsequente Weiterentwicklung einer beliebten Mod, die mehr Spieler hat (oder zumindest mal hatte) als World of Warcraft!** Dennis Schumacher

◀ Dazu kann ich nur eines sagen: Entschuldigung! Wir haben Dota 2 nicht ignoriert, sondern einfach vergessen. Ich will niemanden mit Details langweilen (es gab mehrere Versionen der Liste, die Listen-Verfasserin Petra iund die Chefredakion sind doof), darum hier nur die Kurzfassung: Dota 2 gehört AUF JEDEN FALL zu den 50 wichtigsten Spiele 2012. Dass wir's vergessen haben, ärgert mich mehr als C&C 4 und Flatout 3 zusammen (also sehr). Unten liefern wir den Dota-2-Schnipsel für die Liste nach. Die Heldenhatz steigt auf Platz 17 ein, alle folgenden Spiele verschieben sich. Michael Graf

Entwickler: Valve Publisher: Valve
Termin: 2012 Quicklink: 7159

17. Dota 2

Der ehemalige **Dota**-Modder Icefrog feilt bei Valve an **Dota 2**, das ein exaktes Remake des ursprünglichen **Defense of the Ancients** wird – dieselben Helden kämpfen mit denselben Fähigkeiten auf derselben Karte und kaufen dieselben Gegenstände. Allerdings soll **Dota 2** einsteigerfreundlicher werden, unter anderem dank der Coaching-Funktion: In Fahrlehrer-Manier können Veteranen in eine Neulingspartie einsteigen und unkundigen Spielern wertvolle Tipps geben. Das soll auch den sonst rauen Umgangston in der **Dota**-Community entschärfen. Unterm Strich ist **Dota 2** kein Innovationsmonster, sondern eine behutsame Weiterentwicklung der Ursprungs-Mod – also genau das, was sich **Dota**-Puristen wünschen. Damit landet es verdient in den Top 20 der 50 wichtigsten Spiele 2012.