



Diablo 3 Ausreichend spannend

► Danke für den ausführlichen und generell guten Test zu Diablo 3. Im Allgemeinen stimme ich mit eurer Bewertung überein, allerdings stört mich, dass ihr die Story des Spiels als belanglos und vorhersehbar abtut. Verglichen mit seinen beiden Vorgängern und vielen anderen Action-Rollenspielen ist die Handlung doch recht wendungsreich. Es mag zwar nur zwei kleine Story-Twists geben, allerdings ist das für ein Spiel wie Diablo 3, das nicht von seiner Geschichte, sondern ausgefeilten von seinem Sammel- und Leveltrieb lebt, meiner Meinung nach genug. **Frederik Busch**

Von Flow zu Frust

► Als Diablo-Spieler der ersten Stunde habe ich mich wie ein kleines Kind auf Diablo 3 gefreut. Die Vorfreude ging sogar so weit, dass ich mir vorab bei eBay mit einem Freund zusammen einen Beta-Key gemietet habe. Mein Eindruck war da schon derselbe wie beim Hochleveln meiner Zauberin nach dem Release: Weltklasse, das Warten hat sich gelohnt! Auch das oft kritisierte Skill-system habe ich gerne angenommen – darauf wird ja auch im Test eingegangen. Also alles super? Würden wir hier (also etwa vier bis fünf Tage nach dem Release) stoppen, dann auf jeden Fall! Mittlerweile hat sich

Leserbriefe

meine Lust jedoch in Abneigung umgekehrt, meine Empfehlung an Freunde und Kollegen in eine Warnung. Grund dafür sind zum einen die immer häufiger auftretenden Serverprobleme. Viel schlimmer wiegen jedoch der Abriss des Spiel- und Item-Flows und das bestenfalls »missglückte« Balancing der Gegner (vor allem der Champions) auf den höheren Schwierigkeitsgraden. Es ist geradezu lächerlich, wie stark manche Gegnergruppen ausfallen – nur um dann keinesfalls angemessene Beute zu verlieren. Will man hier mithalten, muss man auf das Auktionshaus zurückgreifen. Ich könnte mich jetzt noch stundenlang aufregen, etwa über die Beute bei Bossgegnern. Kurzum: Nachdem ich Diablo 3 persönlich zunächst gefühlte 100 Punkte gegeben hätte, muss ich mich jetzt fragen, ob ich das weiter antun will. **Stefan Parzl**

Peinliches Chaos

► Mit Spannung habe ich euren Artikel zu Diablo 3 erwartet und war schockiert über den eingängigen Tenor aller Tester. Ich möchte an dieser Stelle sicherlich nicht das ganze Spiel verteufeln, denn zu einem gewissen Maß fesselt es einen wirklich an den Monitor. Es macht auch durchaus wieder Spaß, mit seinen Freunden gepflegt eine Runde Monster zu schnetzeln. Und dennoch bleibt ein fader Nachgeschmack. Das ausge machte Chaos zum Release hätte in der Szene wirklich jedem passieren dürfen, aber doch nicht Blizzard! Die Jungs und Mädels sollten es doch eigentlich besser wissen, oder nicht? Das war mehr als peinlich. Das Schlimmste daran, die Fehler der Serverauslastung sind bis heute noch nicht behoben: Im Spielbetrieb wird man von altbekannten Lags geplagt und an einigen Stellen brechen die Frameraten derbe ein. Und das obwohl, zumindest in meinem Rechner, aktuelle Hardware verwendet wird. Ein Schelm, der Böses denkt und vermutet, dass Blizzard noch die alten Battlenet-Server verwendet. Okay, das konnte uns damals den Spaß an Diablo 2 nicht verderben, warum also an Diablo 3? Trotzdem bleibt es immer im Hinterkopf, dass ein Konzern, der sich

eine goldene Nase an seinen Kunden verdient, nicht in der Lage ist, solche Probleme von vornherein auszumerzen. **Dennis Koch**

Artikellängen Weniger wäre mehr

► Eine Sache an Ausgabe 07/2012 hat mich doch sehr enttäuscht. Und zwar die Tatsache, dass Diablo 3 nach gefühlten 500 Preview-Seiten noch immer 13 Seiten Test bekommt, obwohl schon rauf und runter über das Spiel berichtet wurde. (Notiz am Rande: Ich habe nichts gegen Diablo 3.) Mir scheint, dass dies ein Trend ist, der noch zunimmt. Siehe The Elder Scrolls Online: zu 60% fertig, Erscheinungstermin 2013 – und trotzdem zehn Seiten Preview. Versteht mich nicht falsch: Ich finde es richtig, wenn ausführlich über solche Blockbuster-Games berichtet wird. Aber es sollte auch nicht übertrieben werden. Gebt anderen Spielen lieber mal eine Seite mehr, macht Kurztests für kleinere Spiele, mehr Leserbriefe oder vergrößert den Freispielcheck. **Peter Peinelt**

◀ Danke für das Feedback. Was denken die anderen Leser: Lieber richtig ausführliche Artikel oder mehr kurze? Schreiben Sie's uns an brief@gamestar.de. **Michael Trier**

The Elder Scrolls Online Vertane Ego-Chance

► Als ich auf dem Cover der GameStar The Elder Scrolls Online entdeckte, hätte ich am liebsten einen Luftsprung gemacht! Umso größer war die Enttäuschung über das indirekte Kampfsystem. Ich hatte mir schon ausgemalt, wie ich gemeinsam mit anderen Spielern durch Tamriel streifen würde – natürlich aus der serientypischen Ego-Perspektive. Für mich hebt dies die Reihe von anderen Rollenspielen ab. Hier hätten die Entwickler die Chance gehabt, endlich mal ein besonderes MMO zu schaffen. Bekannte von mir, die WoW und SWTOR gespielt haben, nervt das dauernde Auf-die-Gegner-Klicken, das MMO-Genre könnte frischen Wind gut gebrauchen. Und dann behauptet



Diablo 3: »Das hätte jedem passieren dürfen, aber nicht Blizzard!«



The Elder Scrolls Online: »Eine vergebene Chance.«

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.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de.
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

Paul Sage im Interview mit Petra Schmitz, ein indirektes Kampfsystem sei für MMOs fast zwingend. Wirklich schade, was für eine große Chance hier vergeben wurde. **Lu Hoi**

Download-Vollversionen Immer her damit

► Ich würde es künftig ebenfalls sehr begrüßen, wenn mehr Vollversionen als Steam-Keys verteilt würden. Es ist einfach viel bequemer und man könnte vielleicht sogar einen Datenträger im Heft einsparen. Das spart Geld und Ressourcen! (Gut für die Umwelt!) Ich kann allerdings auch die »Gegner« der Kontenbindung verstehen. Ich kann mich noch sehr gut daran erinnern, als Half-Life 2 erschien und Steam eingeführt wurde. Damals war der Aufschrei ungeheuer groß, gekauft wurde es aber trotzdem. Jeder Computerspieler, den ich kenne, hat ein Konto bei Steam. Ich sehe das einfach als einen weiteren Schritt in der Entwicklung der Computertechnik (und auch der Computerspiele). Ich sehe kein Problem darin, ein Spiel an ein mir zugeordnetes Konto zu binden. Ich halte es eher für bedenklich, wie leichtsinnig die meisten Facebook-Nutzer wirklich persönliche Daten offenlegen und sich anscheinend keine Sorgen um deren Verbleib und Nutzung machen. Zusammenfassend kann man wohl nur sagen: Wer keine Kontenbindung haben möchte, darf die Spiele eben nicht installieren. Deswegen sollte GameStar aber nicht darauf verzichten, mit der Zeit und der Technik zu gehen. Und zumindest ich habe die GameStar nicht wegen der Vollversionen abonniert und sehe diese eher als nette Dreingabe und als Spieleempfehlung. **Sven Winkler**

Max Payne 3 Realistisches São Paulo

► Ich gebe zu, dass ich mir Sorgen gemacht habe, als ich hörte, dass Max Payne 3 im brasilianischen São Paulo spielen würde. Denn dieses Setting wurde schon zu oft (etwa in Fast and Furious oder in Call of Duty) falsch dargestellt. Ich habe selbst einige Monate

lang in São Paulo gelebt, auch mit Kontakten in den Favelas. Umso mehr war ich nun überrascht, wie Rockstar die Kultur der Brasilianer, das Leben in den Favelas so akkurat und mit so viel Liebe zum Detail umgesetzt hat! So überzogen das Spiel an vielen Stellen wirkt, es spiegelt die Realität wider oder orientiert sich zumindest an historischen Vorfällen. Wer abseits der Touristenattraktionen einen tieferen Einblick in das brasilianische Leben haben möchte, ohne wirklich dorthin zu fahren, der kann sich May Payne 3 durchaus mal anschauen. Ich sage danke für dieses tolle Spiel! **Rudolf Penner**

Modern Warcraft Falscher geht nicht

► Ich möchte auf einen Artikel über World of Warcraft in der Sächsischen Zeitung vom 18. Mai 2012 hinweisen, der den Titel »In der Welt der Schatten« trägt. Diese Tageszeitung hat eine Auflage von ca. 250.000 Exemplaren pro Tag und erscheint im Raum Dresden. In diesem Artikel ist Folgendes zu lesen: »World of Warcraft ist ein First Person Shooter, das heißt, der Spieler folgt nicht einem virtuellen Kämpfer durch das computergenerierte Szenario, sondern er ist es selbst. Alles geschieht, als sei er Teil und Motor der Handlung. Der schwer bewaffnete Spieler-Kämpfer geht durch computersimulierte Städte (Hamburg, Berlin, London). Die Simulationen sind extrem realistisch, die Macher werben mit täuschend »echten« Umgebungen – bis hin zu den Auslagen in den Ladenpassagen. Man drückt auf eine Taste oder einen Knopf am Joystick, und der Feind – auf dem Alex, am Jungfernstieg – wird von einer Handgranate zerfetzt. Blutspritzer landen auf dem Sichtfeld des Spielers ...« Es ist unfassbar, wie viel Fehlinformation man in einer an sich seriösen Tageszeitung finden kann. **Rene Kircher**

◀ Ist das der richtige Moment, um zu erwähnen, dass ich bei der Sächsischen Zeitung mal ein Schülerpraktikum absolviert habe? Dass der Dresdner Redakteurskollege World of Warcraft mit Modern Warfare 3 (kommt ja auch »War« drin vor) verwechselt hat – Schwamm drüber. Was mich aber massiv stört, ist der reißerische Tonfall des Artikels. Dass es sich bei Call of Duty um Unterhaltung für Erwachsene handelt, sollte sich



Florian Liss bringt GameStar im Urlaub dorthin, wo wir angesichts von »Die Redaktion« sowieso längst hingehören: nach Hollywood! Danke für das Foto!

inzwischen sogar bis zur Sächsischen Zeitung herumgesprochen haben. Und dass Erwachsenen-Unterhaltung mit Gewalt zu tun haben kann, dürfte jedem klar sein, der in seinem Leben auch nur eine Zehenspitze in einen Kinosaal gesetzt hat. Glücklicherweise sind solche Artikel aber seltener geworden, viele Medien setzen sich inzwischen ernsthafter und differenzierter mit Computerspielen auseinander. **Michael Graf**

Fehler!

Neben der Europameisterschaft hält das Jahr 2012 ein weiteres Fußball-Großereignis bereit: Das Finalspiel des Pennerpokals zwischen dem FC Fehler und Dynamo Dämlich, ausgetragen in der altherwürdigen Error-37-Arena. Wer sich in letzter Minute noch eines der begehrten Tickets sichern möchte, meldet entdeckte Fehler an brief@gamestar.de. Alle anderen verfolgen das Match einfach hier in unserem Liveticker.

1. Minute: Anpfiff, und schon rollt der Ball im Duell zwischen dem FC Fehler und Dynamo Dämlich. Möge der Blödere gewinnen!

18. Minute: Der FC Fehler kommt durch die Mitte, Layouterin Sigrun Rüb dribbelt in den Strafraum, umkurvt einen, zwei, drei letzte Zweifel und hält mitten drauf – TOOOOR!! Souverän unterschlägt Rüb in der Titelstory zu The Elder Scrolls Online den Romantitel »Lord of Souls«, sodass da nun steht, zum Elder-Scrolls-Universum gebe es zwei Romane: »Die Höllenstadt« und »GameStar 07/2012«! Ein Treffer wie aus dem nie gelesenen Lehrbuch, das jahrelang geschwänzte Intelligenztraining hat sich gelohnt. Schiedsrichter Paul Etling klatscht sich gegen die Stirn, der Treffer zählt!

43. Minute: Jetzt eine Ecke für Dynamo Dämlich. Hardware-Chef Visarius bringt die Kugel hoch in den Strafraum, der technisch versierte Tom Loske löst sich vom gesunden Menschenverstand, steht völlig frei, das muss es sein – TOOOOOOR! Weltklasse, wie Loske da zum Kopfball hochsteigt, da hilft das Vakuum im Schädel! Gleich zweimal fabuliert er im Technik-Check zu Diablo 3 von der »Fauna« (Tierwelt), meint aber die »Flora« (Pflanzenwelt)! Schiedsrichter Dennis Beck sucht nach der Pfeife, merkt aber dann, dass sie in Person von Loske direkt vor ihm steht. Ein hochverdienter Ausgleich.

88. Minute: Mit einer üblen Hirngrätsche erobert Malte Witt von Dynamo Dämlich das Leder direkt am gegnerischen Strafraum, legt quer auf Florian Heider! Der fackelt nicht lange, zieht mit dem Volltrottelspann ab – TOOOOOOOOOOR! Was für ein Dumm-Dumm-Geschoss! Mindestens 50 Prozent des Treffers gehen an Witt, der bereits in Ausgabe 06/2012 zweimal Heroes of Might & Magic 6 in der Strategie-Hitliste unterbrachte – und nun wiederholt Heider denselben Fehler in der 07/2012! Für uns das Tor des Monats! Heider und Witt, ein Duo Infernale! Schiedsrichter Tim Götzingler schaut auf die Uhr: Es ist fünf vor zwölf! Und zwar für beide!

90. Minute: Aus, aus, aus, das Spiel ist aus! Mit einem verdienten 2:1 erringt Dynamo Dämlich den Pennerpokal. Und wir geben zurück an die angeschlossenen Bildungsanstalten. Es ist dringend nötig.