

Editorial



WHO IS WHO

Fabian Siegismund • Christian Schneider • Sigrun Rüb • Jochen Redinger
Maximilian Gercke • Michael Graf • Petra Schmitz • Florian Kaindl • Michael Trier
Tom Loske • Kristin Knillmann • Daniel Visarius • Christina Käsmayer • Malte Witt
Heiko Klinge • Daniel Matschijewsky • Florian Heider • Yassin Chakhchoukh

Das Endgame-Dilemma

Warum es wichtig ist, Online-Rollenspiele wochenlang zu testen.

Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Inferno« wird **Diablo 3** zu einem anderen Spiel. Die zuvor flüssige Monsterhatz stockt zum Überlebenskampf, jedes neue Ausrüstungs-Beutestück will mühsam erkämpft oder mit ebenso mühsam gesammeltem Gold im Auktionshaus erkaufte werden. Vorbei also das unbeschwertere Schnetzelfest, erfahrene Helden leisten Schwerstarbeit. Was an sich kein Problem wäre, dafür sind hohe Schwierigkeitsgrade da. Das Problem besteht darin, dass sich viele Spieler für die Mühe unzureichend belohnt fühlen. Die unausgeglichene Ausrüstungsbeute und die zu früh entfallenden Levelaufstiege kosten Langzeit-Motivation, deshalb werten wir **Diablo 3** nachträglich um fünf Punkte ab. Damit ist Blizzards Monsterhatz noch lange kein schlechtes Spiel, aber eben ein schlechteres als ursprünglich gedacht.

Dass sich **Diablo 3** auf »Inferno« so unvorteilhaft entwickeln würde, war zum ursprünglichen Testzeitpunkt nicht abzusehen, schließlich steigen Helden erst nach Dutzenden von – übrigens überaus spaßigen – Spielstunden in die höchste Anspruchsstufe auf. Ab diesem Zeitpunkt funktioniert Blizzards Monsterhatz wie ein Online-Rollenspiel: Die Levelaufstiege entfallen, jeglicher Heldenfortschritt findet nur noch über die erbeutete (oder ersteigerte) Ausrüstung statt. **Diablo 2** war anders, es bot mehr Möglichkeiten, den Charakter weiterzuentwickeln – schon allein deshalb, weil Weltenretter bis Stufe 99 aufsteigen konnten statt nur bis Stufe 60. **Diablo 3** hingegen geizt zu sehr mit Belohnungen, um den Motivationsmangel und die Frustrationsmomente auszugleichen. Dabei zeigen so gut wie alle anderen Online-Rollenspiele, wie überlebenswichtig es ist, im Endgame noch eine Schippe draufzulegen – etwa mit Raids, mit Item-Upgrades, mit vielschichtigem Crafting. Dass der **World of Warcraft**-Entwickler Blizzard das vernachlässigt hat, überrascht und enttäuscht.

Unsere Abwertung von **Diablo 3** ist daher kein plötzlicher Sinneswandel, sondern basiert auf der über Wochen hinweg gereiften Erkenntnis, dass das Spiel auf hohen Stufen längst nicht so gut funktioniert wie zuvor. Beim vielversprechenden **Guild Wars 2** droht ähnliche Ungewissheit, denn die dynamischen Events (das **Guild Wars**-Gegenstück zu den klassischen Quests) entpuppen sich in den ersten Durchläufen zwar als sehr unterhaltsam – doch motivieren sie auch dann noch, wenn man sie schon zimal absolviert hat? Und auch **The Secret World** muss erst noch beweisen, wie es auf hohen Stufen weiter fesseln will. Kurzum: Online-Rollenspiele lassen sich erst dann abschließend bewerten, wenn man sie lange, lange gespielt hat. Und das gilt nun eben auch für **Diablo 3**.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Breaking News*

Kurz vor unserem Redaktionsschluss hat uns die Nachricht erreicht, dass die deutsche Xbox-Version des Skyrim-DLCs Dawnguard unter schweren technischen Problemen leidet. Spieler beschwerten sich unter anderem über Abstürze und unsichtbare Rüstungen, man spricht schon vom »Angriff der Unterhosen-Vampire«. Falls diese Probleme auch in der PC-Version auftreten sollten, werden wir darüber auf GameStar.de berichten. Einen Xbox-Patch hat Bethesda immerhin schon mal versprochen.

*Weil unser Heft von hinten nach vorne gedruckt wird, geht das Editorial mit als Letztes in Druck. Deshalb können wir hier noch brandaktuelle Meldungen unterbringen.

GameStar MMO August 2012

Wer die letzten Wochen im Raid-Fieber verbracht hat, hat's vielleicht noch gar nicht mitbekommen: Unser MMO-Magazin erscheint ab sofort quartalsweise. Umso gehaltvoller wird die nächste Ausgabe mit 196 Seiten. So liefern wir satte 140 Seiten hochdetaillierte Klassen-Guides zu **World of Warcraft** und geben Tipps zu den Dungeons von **Mists of Pandaria** – ab dem 8. August am Kiosk!

Sims Magazin 05/2012

Durch die nächste Ausgabe unseres Sims-Magazins spuken Vampire und Werwölfe! Denn wir werfen einen Blick auf **Supernatural**, das neue Addon zu **Die Sims 3**, das die Sims-Welt mit übernatürlichen Wesen bevölkert. Und menschliche Bewohner können dann magische Kräfte lernen. Darüber hinaus geben wir nach dem Motto »Schöner Wohnen« frische Deko-Tipps für Ihr Haus – ab dem 10. August am Kiosk!