



## Diablo 3 Verdient eine Aufwertung

Im Heft 09/2012 thematisiert ihr den hohen Frustrationsfaktor von Diablo 3 auf dem Schwierigkeitsgrad »Inferno«. Diese Kritik mag zum damaligen Zeitpunkt vertretbar gewesen sein. Ich finde es auch gut, dass ihr euch nach dem ersten Test noch so intensiv mit einem Spiel beschäftigt. Mittlerweile hat Blizzard jedoch deutlich nachgebessert. Meiner Meinung nach ist Inferno durch die Einführung des Monsterstärkesystems nun jederzeit variabel einstellbar und somit auch bei niedrigen Stufen leicht lösbar. Die Abwertung der Balance ist somit aus meiner Sicht nicht mehr haltbar. Genauso beim Thema Umfang. Geht es bei Diablo nicht eigentlich immer um die Suche nach den besten Gegenständen? Das ändert sich doch nicht am Ende des Spiels. Außerdem hat Blizzard mit der Einführung der Schlüsselwächter und der infernalischen Maschine neue Bestandteile eingebracht, die es zu würdigen gilt. Ich hoffe, ihr werdet eure Wertungen auch weiterhin anpassen, wenn ein Spiel so gravierende Änderungen erfährt, wie es bei Diablo 3 mit der Einführung des Patches 1.0.5 der Fall war.

Stefan Schwarten

Wir haben Diablo 3 auch nach unserer Abwertung begleitet und vor allem die letzten Updates 1.0.4 und 1.0.5 intensiv unter die Lupe genommen. Und tatsächlich hat sich Blizzard vieler Probleme angenommen und die Monsterhutz an einigen Stellen verbessert, weshalb wir Diablo 3 in diesem Heft einen erneuten Kontrollbesuch gewidmet und die Wertung entsprechend angepasst haben. Der Grund für den Punktabzug beim Umfang lag übrigens nicht an der dauerhaften Suche nach neuen Gegenständen – die gehört ja dazu –, sondern an der mangelnden Abwechslung dabei: Man musste immer und immer wieder dasselbe Inferno-Gebiet abgrasen, um endlich geeignete Ausrüstung fürs nächste zu finden. Auch hier gibt's nun mehr Vielfalt. Michael Graf

# Leserbriefe

## GameStar-Fußnoten Wer schreibt die eigentlich?

Diese informativen und oft auch sehr lustigen Fußnoten im Heft, stammen die eigentlich jeweils von den Redakteuren, die den Artikel geschrieben haben, oder gibt es bei euch einen eigenen Fußnoten-Delegierten, der sich um alle im Heft kümmert? Ich finde dieses kleinen Schmeckerl übrigens eine grandiose Idee und ertappe mich immer wieder dabei, wie ich nach dem Umblättern zuerst meinen Blick ans Seitenende schweifen lasse.

Benjamin Semmler

Tatsächlich schreibt jeder Redakteur seine Fußnoten selbst. Doch wenn ich mir zum Beispiel nach vier Assassin's-Creed-Teilen, die wir durch mehrseitige Previews, Tests und Titelstorys begleitet haben, für das fünfte Spiel wieder thematisch passende Fußnoten einfallen lassen muss, mündet das oft in verzweifelten Schreiattdenken. Insofern wäre ein Fußnoten-Delegierter eine wirklich gute Idee. Daniel Matschijewsky

## »Die Redaktion« Tolle Slender-Folge

Ein besonderes Hallo an alle Beteiligten der aktuellen Slender-Redaktionsfolge. Die Aufmachung, die Kameraführung und die Arbeit mit Filtern, die Story und gut platzierten Wortwitze, alles zu einem tollen Gesamtkonzept vermengt, machen sie zur besten Redaktionsfolge seit langer Zeit. So einen Beitrag könnte ich mir auch gut auf einem Kurzfilmfestival mit Chancen auf eine hohe Platzierung vorstellen.

Cliff Meißner

## Konsolen-Umsetzungen Eine Frage des Menüs

Was haben XCOM: Enemy Unknown, Skyrim und Borderlands 2 gemeinsam? Richtig. Sie nerven mit Konsolenmenüs. Klar lässt sich die Benutzeroberfläche auch mit Maus und Tastatur steuern – kann man in der heutigen Zeit ja froh genug drüber sein –, aber

## So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto: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](mailto: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](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

warum müssen gerade wir PC-Nutzer dabei immer den Kürzeren ziehen? Denn riesige Buttons und Texttafeln, die für die niedrigen Konsolenaufösungen gedacht sind, sind auf dem PC völlig unpraktisch. Ist es so schwer für die Entwickler, ein vernünftiges Menü für die PC-Kunden zu entwickeln? Und zwar so, dass ich nicht jedes Mal die Augen verdrehen muss, wenn ich auf »I« oder »M« drücke.

Rene Anhuth

## Shooter-Einerlei Szenario-Müdigkeit

Vor ungefähr zehn Jahren konnte man in so vielen Shooter-Tests die einhellige Meinung der Redakteure lesen: »Schon wieder Zweiter Weltkrieg, alles bereits gesehen.« Ich möchte behaupten: Die Spielebranche ist wieder genau an diesem Punkt angekommen. Nur: Warum lese ich kein »Schon wieder Krieg gegen den Terror, Entwickler lasst euch mal was Neues einfallen.«? Ich behaupte, dass die Spieler dieses Szenarios mittlerweile derart überdrüssig sind, wie sie es damals bei den Weltkriegs-Shootern waren. Deshalb wundert es mich, dass die GameStar



Diablo 3: »Ich finde es auch gut, dass ihr euch nach dem ersten Test noch so intensiv mit einem Spiel beschäftigt.«

**Die Redaktion:** »So einen Beitrag könnte ich mir auch gut auf einem Kurzfilmfestival vorstellen.«



als Sprachrohr der Spielergemeinde diese Entwicklung ignoriert. Solange sich die Publisher auf die faule Haut legen und die Cash-cow »Moderne Kriegsführung« weiter in diesem Ausmaß melken, tritt die Branche auch weiterhin auf der Stelle. Und das kann für niemanden gut sein.

**Oliver Hergeth**

Du hast recht. Das Thema Weltpolizei gegen Terroristen ist ausgelutscht, leergesaugt, und die schlaife Hülle gehört schon längst mal entsorgt. Oder muss zumindest mit spannendem, überraschendem und wendungsreichem Füllstoff frisch aufgepolstert werden. Hast du das gehört, Branche? Wir sind's leid, wir brauchen frische Wäsche, in der die alte Gut-gegen-Böse-Geschichte wieder so richtig Spaß macht. Deshalb haben wir uns in der letzten Ausgabe ja auch so über Dishonored gefreut.

**Michael Trier**

### Dishonored Zu kritisch bewertet

Mit Spannung habe ich den Test zu Dishonored erwartet, obwohl ich das Spiel bereits zweimal durchgespielt hatte. Bei aller berechtigten Beanstandung vermisse ich die Würdigung als Gesamtkunstwerk; die Kritik ist in einigen Punkten Beckmesserei. Es ist zu leicht, das stimmt. Aber dieses Spiel will kein Call of Duty sein. Die Fähigkeiten sind integraler Bestandteil des Spiels und dafür gedacht, das Spiel entweder komplett ohne eine einzige Tötung oder als Rambo zu be-

enden. Zudem ist ein Punkt meiner Meinung nach schlicht falsch. Dies betrifft die Spielzeit und das Preisleistungs-Verhältnis. Die Spielzeit liegt bei deutlich über 20 Stunden. Das mit »Ausreichend« zu bewerten, ist ein Witz. Aus diesem Grunde wäre eine Aufwertung im Punkt Umfang möglich und damit die Vergabe des Gold-Awards, den dieses Spiel als Gesamtkunstwerk mehr als verdient hat.

**Jürgen Kellner**

Wir haben Dishonored für den Test zweimal durchgespielt, einmal schleichend und einmal als »Rambo«. In beiden Fällen betrug die Spielzeit (übrigens inklusive Nebenquests, Knochenartefakten und Runen) zwischen zehn und 15 Stunden. Das ist ordentlich, aber nicht herausragend, zumal der Wieder-spielwert darunter leidet, dass wir sämtliche Fähigkeiten schon im ersten Durchgang freischalten können und sich die Story nur um Nuancen verändert. Das Ergebnis sind gute, aber eben nicht perfekte 8 von 10 Punkten beim Umfang.

**Jochen Gebauer**

### Windows 8 Eine große Chance

Ich benutze schon seit einiger Zeit die Release-Preview von Windows 8 auf meinem Desktop-PC und muss sagen: Ich bin positiv überrascht. Nicht nur, dass die Startzeiten um Welten besser sind, auch der Wechsel in die Mail-App oder das Gruppieren von oft verwendeten Verknüpfungen im Startmenü

funktioniert hervorragend. Gerade im Betrieb mit zwei Monitoren ist es geradezu genial, wie ich ohne das Spiel mit Alt-Tab verlassen zu müssen, mit dem Mauszeiger den Bildschirm wechseln kann, um etwa eine Nachricht auf Skype zu senden. Nun mag man sagen, dass so etwas auch ein Update von Windows 7 hätte leisten können. Dabei darf man aber nicht vergessen, was Windows 8 für Microsoft bedeutet – den Angriff auf die etablierten Größen im Mobilsektor: Apple und Google. Windows ist bekannt, es wird verbunden mit Produktivität und mit einfacher Portierbarkeit. An dieser Stelle zeigt sich, was Apple versäumt hat: die breite Masse der Kunden zu erreichen. Sicher, ein iPhone gilt als cool, funktioniert zusammen mit einem Mac, iPod oder iPad geradezu perfekt. Und doch bleibt es aufgrund des hohen Preises und des exklusiven Images der Firma ein Statussymbol. Microsoft könnte es allerdings schaffen, durch massenhafte Verbreitung seines Systems auf Geräten verschiedenster Hersteller einen Wettbewerb zu schaffen, der die Qualität der Produkte bald weit über die von Apple treibt. Windows 8 ist von diesem Blickpunkt aus kein einfacher Nachfolger von Windows 7, es ist eine Perspektive, eine Hoffnung für die neue, schöne Mobile-Welt.

**Florian Knecht**

### Fehler!

Weihnachten steht vor der Tür. Und während es draußen immer kälter wird, sitzen die Kinder in der warmen Stube und schreiben Wunschzettel an den Weihnachtsmann. GameStar-Leser indes adressieren lieber an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). Wohl wissend, dass die Briefe garantiert bei Santas kleinem Gehilfen Knecht Ruprecht landen, der unartige Redakteure bestraft, weil sie Fehler ins Heft geschmuggelt haben.

Mit Andreas Ritter und Holger Ley schicken gleich zwei Leser den berühmten Ruten-schwinger zu unserem Neu-Kollegen Jochen Gebauer. Der hat in seinem Test zu Dishonored nämlich behauptet, dass der Held Corvo Attano Schusswaffen und Magie mit der rechten Hand und Schwerter mit der linken einsetzen würde. Das dazugehörige Bild auf Seite 51 beweist allerdings das Gegenteil. Knecht Ruprecht lässt Jochen die Wahl: Hinter der rechten Tür gibt's Schläge, hinter der linken winkt die Straffreiheit. Fröhlich pfeifend stapft Jochen durch die rechte – klatsch!

Robin Kertels will unseren Redaktionspraktikanten Florian Heider bestrafen wissen. Der hat in seinem Freispiel-Test von Where am I? nämlich geschrieben, dass das Indie-Horror-Spiel beim so genannten »Indum Dave«-Wettbewerb entstanden ist. In Wahrheit heißt die Veranstaltung aber »Ludum Dare«. Florian schiebt die Schuld auf Michael Graf, dessen handschriftliche Korrekturen doch niemand entziffern könne. Auch nicht unsere Layouter, die den Namen daraufhin falsch eingebaut hätten. Der GameStar-Vize winkt ab und schickt Ruprecht trotzdem zu Florian. Hierarchien sind eine tolle Erfindung.



**Militär-Shooter:** »Ich behaupte, dass die Spieler dieses Szenarios mittlerweile derart überdrüssig sind, wie sie es damals bei den Weltkriegs-Shootern waren.«

Roger, Buzzsaw One Six ist unterwegs, Voodoo.