

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Titelstory: 20 Jahre Diablo – Ein teuflischer Klick

WWW

Ich finde sowas immer super zu lesen, auch was die Leute heute so machen. Ich verfolge die Jungs schon seit Diablo 1. Bin seitdem begeistert. Habe Diablo 1 bis 3, Torchlight 1 und 2 und Hellgate gezockt und geliebt. Schön zu sehen, dass es ihnen trotz aller Strapazen immer noch Spaß macht. Wäre schön, das Spiel Gespräch anhören zu können. **teffile**

WWW

Nachdem ich die letzten Wochen wieder mit Diablo 2: Lord of Destruction angefangen habe, hat gestern auch das erste Diablo wieder den Weg auf meine Festplatte gefunden. Ich muss sagen, das Spiel macht heute noch Spaß, auch wenn das Spieltempo etwas gemächlich ist. Ist einem damals gar nicht aufgefallen. Dafür habe ich echt Horror, was da wieder um die Ecke lauert – so muss das sein! Das sind einfach zeitlose Spiele. **Alterspalter**

Report: Ubisoft – Der bedrohte Riese

WWW

Ein hervorragender Titel, vielen Dank Michael! Auch wenn Ubisoft oft gescholten wurde wegen Onlinenzwang, Open-World-Formel etc., bringen sie doch seit vielen Jahrzehnten erstklassige Spiele und gehen stets mit der Zeit. **haep**

WWW

Vielen Dank für den tollen Artikel, die Plus-Reports sind doch meist sehr lesenswert. Ich muss ja sagen, ich war schon immer ein heimlicher Ubi-Fan. Für Ubi würde ich mich sehr freuen, wenn alles so bliebe, wie es ist, ohne Vivendi. Denn wie im Artikel auch erwähnt bleibt

sich Ubisoft bis heute treu und entwickelt neben den großen Spielen kleine Perlen. Noch dazu werden immer neue IPs entwickelt – auch im Triple-A-Segment! Und das finde ich super, selbst wenn nicht alle Ideen auf Anhieb zünden. Welcher der großen Publisher macht das sonst?! Aus dem Grund finde ich es auch schön, dass Ubi große erfolgreiche Marken hat. Denn würden die sich nicht verkaufen, gäbe es eher weniger Indie-Projekte und wohl auch weniger neue Marken. **Alexandero674**

WWW

Bin gespannt, wie es weitergeht bei Ubisoft vs. Vivendi. Ich hoffe einfach, dass Ubisoft unabhängig bleibt, sie sind mittlerweile mein liebster großer Publisher, auch wenn sie Fehler machen. Aber mit Rainbow Six: Siege haben sie sich einfach selbst übertroffen. **Kovahnii**

Unser Jahresrückblick auf 2016

WWW

Zur Baustelle: Das sieht für mich nach dem Neubau des TÜV-Gebäudes aus. **Dr. Zoidberg [np]**

Oh, vielen Dank! Zumindest ich wusste es bis gerade nicht – und tatsächlich: ein neues Gebäude für den TÜV. Und wenn ich dem Internet glauben darf, dann wird das sogar ganz hübsch aussehen. **Petra Schmitz**

WWW

Ich fand das Spielejahr langweilig. Viele interessante Titel, von denen sich aber ebenso viele für mich nicht mehr nach Entspannung anfühlen. Ich hatte auf jeden Fall schon lange nicht mehr ein Spiel daheim liegen, bei dem ich tagsüber im Büro saß und mir dachte: Ich muss dringend nach Hause und endlich weiterzocken. Entweder schlägt bei mir die Sättigung nach all den Jahren durch, oder es ist das Ergebnis der von Buchhaltern ge-

planten Spiele. Machen mal ein Stündchen Spaß am Abend, aber fesseln einen nicht mehr bis tief in die Nacht. Mal schauen, was 2017 bringt. Vielleicht eine Nintendo Switch, vielleicht auch echt mal die Anschaffung einer Konsole. Allein für WoW lohnt sich kein PC mehr. **blacksun84**

Allgemeines Lob



Bei meiner ewigen Suche nach einem passablen Gaming-Magazin bin ich bei euch hängen geblieben und das nicht nur, weil eure Texte nicht qualitativ so minderwertig wie bei so mancher Konkurrenz ausfallen, sondern vor allem wegen des großen Magazinanteils.

Natürlich sind Geschmäcker und Präferenzen von Gewichtung verschieden, und ich will den Testliebhabern jene nicht ausreden. Ich möchte nur auch eine Stimme für die Reportagenfans erheben, die sicher sehr zahlreich sind, beides einigermaßen ausgewogen zu halten und, wie einige Leser bereits vorgeschlagen haben, Minitests oder zumindest eine Wertungsübersicht auf Papier zu drucken. Ich mag physische Magazine nämlich auch immer noch am liebsten. **Patrizia Dohmen**



Eine hohe Personalfuktuation in der Journalismus-Branche scheint ja nichts Außergewöhnliches zu sein. Ich glaube so richtig bewusst wurde es mir mit dem Weggang von Fabian Siegmund. Da dachte ich schon, dass ich der GameStar bald den Rücken kehren werde. Und nun sitzen da ganz viele junge Leute. Dann habe ich mal quergeguckt und muss sagen, das die aktuelle Riege der Redakteure – alte Hasen und neue Gesichter – eine hochqualifizierte Truppe ist. Ihr macht die GameStar für mich lesenswert, und ich freue mich auf jeden Artikel von euch. Macht weiter so. **Peter Gerhardt**

Nachtrag zum Jahresrückblick

Weil wir vergessliche und schlechte Menschen sind, haben wir im Jahresrückblick in der letzten Ausgabe versehentlich einen Absatz unterschlagen. Wir entschuldigen uns vielmals und liefern ihn an dieser Stelle nach.



Mit diesem Video bringt der Betreiber des Youtube-Kanals h3h3productions den Skandal ins Rollen.

Zoff 3: Counter-Strike als Casino

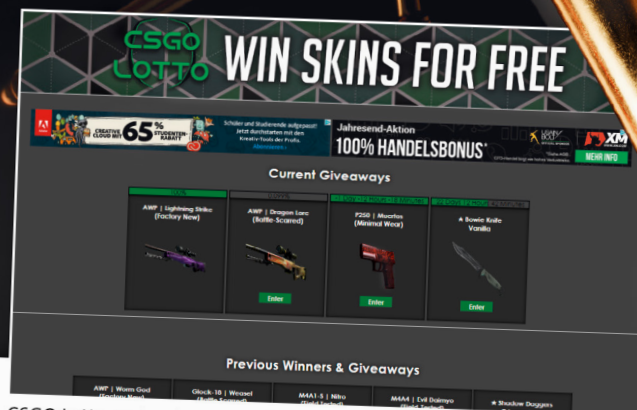
Einer der größten Aufreger des Jahres ist der Glücksspielskandal um Counter-Strike: Global Offensive. In einem Youtube-Video namens »Deception, Lies and CSGO« (zu Deutsch: »Täuschung, Lügen und CSGO«) enthüllt der Kanal h3h3Productions, dass die prominenten Counter-Strike-Streamer und -Youtuber Trevor Martin (Tmartn) und Tom Cassell (ProSyndicate) ihre User bewusst zum Glücksspiel auf der Lotterieseite CSGO Lotto verführt haben. In mehreren Videos nahmen sie dort an kostenpflichtigen Tombolas teil, bei denen man begehrte Waffenskins gewinnen kann. Dabei verschwiegen die Youtuber aber, dass CSGO Lotto ih-

nen selbst gehört, sie also Schleichwerbung betrieben und die Gutgläubigkeit ihrer Zuschauer ausnutzten. Nach vergeblichen Demotivis gipfelt der Skandal in einem Entschuldigungsvideo von Trevor Martin, das im Hintergrund seine luxuriöse Villa und seinen umgebauten Truck zeigt. Nach wenigen Stunden und unzähligen Zuschauerbeschwerden löscht Martin das Video wieder. Vor einem Rechtsstreit bewahrt ihn das nicht: Aufgebrachte Nutzer zerren CSGO Lotto vor Gericht, inzwischen wurde die Klage jedoch abgewiesen.

Daraus entspinnt sich eine größere Diskussion um Glücksspiel in Counter-Strike und anderen Spielen, in denen man zufällige Items erbeutet – in CSGO aus Lootboxen, die mehr oder weniger seltene Waffen-Skins ausspucken. Valve vertritt die Meinung, das sei kein Glücksspiel, weil die Items keine spielerischen Auswirkungen hätten und somit nichts »wert« seien. Seltene Skins wurden auf Drittseiten dennoch für Tausende US-Dollar verkauft. Nach einem Bericht des Wirtschafts magazins Bloomberg dienen Skin-Lotterien sogar dazu, das Geldwettverbot auf E-Sportmatches zu umgehen. Denn man wettet ja nicht auf die Spieler selbst, sondern auf die Items. Bei vielen Glücksspielvarianten von Roulette bis Blackjack dienen die Skins zudem als »Währung«: Wie Chips im Kasino kann man sie setzen und Jackpots abräumen. Gegen eine Teilnahmegebühr in Echtgeld,

versteht sich. Dieses Geschäft ist sehr lukrativ, alleine die Seite CSGO Lounge soll zwischen dem 1. Januar und dem 1. August 2016 über eine Milliarde Dollar mit Wetten eingespielt haben. Am Glücksspiel können teils sogar Minderjährige teilnehmen, auf CSGO Lotto etwa gibt es keine Ausweiskontrolle wie bei anderen Anbietern.

Als Reaktion darauf verspricht Valve, Lotterien mit CSGO-Skins künftig zu unterbinden und droht Besitzern von Glücksspielseiten mit einem Anwaltsschreiben. Das reicht den US-Behörden jedoch nicht, im Oktober 2016 fordert der Bundesstaat Washington, in dem Valve seinen Hauptsitz hat, dass der Counter-Strike-Betreiber Rechenschaft ablegt – sonst drohten zivil- und strafrechtliche Folgen. Valve erklärt daraufhin, dass man die von Lotterieseiten genutzten Programm-Schnittstellen wie OpenID nicht einschränken wolle, und fordert, dass die Washingtoner Glücksspielkommission konkret benennen solle, welche Gesetze in Counter-Strike verletzt worden seien. Außerdem bietet Valve der Kommission an, dass sie gerne entdeckte Steam-Bots melden könne, also Programme, die Glücksspiel-Transaktionen erleichtern. Valves eigener Anwalt gibt aber zu bedenken, dass Letzteres schwierig sei, weil sich gute Bots kaum von Menschen unterscheiden ließen. Eine Sammelklage gegen Valve scheitert derweil, weil Trevor Martin als Mitangeklagter Einspruch einlegt und Recht bekommt. ★



CSGO Lotto steht als erste Website im Kreuzfeuer, ist aber nur einer von vielen Glücksspiel-Anbietern.



Valve droht Betreibern von Glücksspielseiten mit einem Anwaltsschreiben: »Ihre kommerzielle Nutzung von Steam ist unlicenziert und widerspricht den Nutzungsbedingungen.«

GameStar 01/2017