



## Google Stadia

Mit großem Interesse las ich euren Bericht zu Google Stadia. Denn was Währungsunionen, Imperialismus, Glaubenskriege, Staatsverträge etc. nicht schaff(t)en, setzen Google und Co. mit der Vernetzung der Welt so langsam in die (virtuelle) Realität um. Fraglich dabei ist jedoch die Politik der Zensur (insbesondere die staatliche Lenkung der Bevölkerung) aller diesem evolutionären Gedanken partizipierenden Staaten. Die Entwicklung von Spielinhalten dient uns Konsumenten nämlich auch immer als Quell des Anstoßes und Nachdenkens. Oder werden wir dann von der Allmacht Google noch intensiver überwacht, gelenkt und vielleicht sogar gleicher erzogen, als es ein römischer Prokonsul in seiner Provinz zu tun gedachte? Wie wird sich die USA dann gegenüber den unterschiedlichen Polit- und Gesellschaftssystemen der Welt verhalten, wenn Google einen weiteren Weg anbietet, ein fremdes Volk über dessen Staatssystem ins Grübeln zu bringen und revolutionäre Gedanken zu streuen, gar zu schüren. Es bedarf nur eines paranoiden Staatsführers oder jemanden, der aus Neid dem anderen nichts gönnt. Sei es allein, den innerstaatlichen Wirtschaftskräften global eine Führungsrolle zuzusprechen, schon dürfte Google mittels Zensur scheitern, ein Spiel weltweit anzubieten und damit dem Gedanken von Stadia gerecht zu werden. Aus meiner Sicht gehen sie mit der Zusammenarbeit großer Entwicklerfirmen jedoch den richtigen Weg, uns alle viel näher zu bringen, als es die historischen, gewalttätigen Großereignisse je schafften. **muksch**

Für viele Vollblutspieler ist Stadia schon aus dem Grund nicht relevant, weil es keine Modding-Möglichkeiten mehr geben kann. Wie soll das funktionieren, wenn alle Spieldateien auf einem Server lagern? Bleibt zu hoffen, dass Google nicht in den Krieg der Exklusivtitel zieht und ein paar Spiele kauft, die dann (zeit)exklusiv auf ihrem Service starten. **Njcid**

Ich sehe hier klar die Zukunft des Gamings. Warum sollte man sich in zehn Jahren noch einen eigenen PC daheim hinstellen? Man wird maximal noch so etwas wie eine Dockingstation benötigen. Wenn andere Hersteller sehen, dass das funktioniert, werden sie nachziehen, und das nicht nur beim Gaming, sondern quasi bei allem. Der Vorteil: volle Kontrolle und keine Raubkopien mehr. Sicherlich, die aktuelle Generation mag sich damit noch etwas schwertun. Wie das halt immer so ist. Für die gehört der PC oder die Konsole ins eigene Heim. Für nachfolgende Generation wird das eher archaisch sein, und bald wird man sich fragen, warum sich überhaupt jemand PCs daheim hingestellt hat. Ich bin durchaus gespannt. Es steht und fällt mit dem Preis, dem Angebot und der technischen Umsetzung. Wenn vor allem das Angebot gut ist, wäre ich durchaus bereit, für so etwas ca. 50 Euro im Monat zu zahlen. Dann muss aber auch wirklich alles stimmen. **Anberlin**

## Grundsatzfrage Schwierigkeitsgrad

Ich persönlich spiele ja gerne erstmal auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad, einfach um die Story in Ruhe zu genießen, und wenn mir das Spiel gefällt, wird's nochmal auf höheren Graden gemeistert. Wobei ich ja oft heulen könnte angesichts der Gründe, warum ein Game schwerer wird. In vielen Fällen bekommen die Gegner mehr Lebenspunkte und teilen mehr aus. Fertig. Ab und zu, wie zum Beispiel bei Killing Floor 2, bekommen die Gegner noch zusätzliche Fähigkeiten. Bei Company of Heroes 2 bekommt der Feind mehr Ressourcen, mehr Health und mehr Bumms. Schade nur, dass gerade in RTS-Spielen da nicht auch an den taktischen Fähigkeiten gedreht wird. Am meisten fällt mir dies bei der Total-War-Reihe auf. Hier dreht ein zunehmender Schwierigkeitsgrad den Geldhahn zu und erschwert mir die Diplomatie, die Gefechte aber spielen sich immer noch so easy wie auf dem leichtesten Grad. Sehr frustrierend. **Bararok**

Sehr schöner Artikel, der das Thema auch recht umfassend behandelt, obwohl man auch sicher noch sehr viel mehr dazu schreiben könnte. Ich persönlich bin sehr für verschiedene Schwierigkeitsgrade oder noch besser eine möglichst individuell anpassbare Herausforderung, denn »schwer« ist nun

mal hochgradig subjektiv! Was den einen angenehm fordert, langweilt den nächsten und überfordert den übernächsten. Für manche Menschen ist schon die grundlegende Bedienung eines Spiels schwer, zum Beispiel aufgrund von körperlichen Einschränkungen. Warum sollte man denen das Erleben unseres tollen Hobbys nicht ermöglichen? **Rácatanion**

Es gibt Spiele mit guter Story, deren Kampfsystem mir aber nicht gefällt. Witcher 3 und Horizon: Zero Dawn sind für mich solche Beispiele. Solche Games spiele ich gern auf leicht – denn ich möchte nicht von dem (für mich schlechtem) Kampfsystem aufgehalten werden, die gute Story zu genießen. Die Öle und Tränke bei Witcher mögen der Lore entsprechen, sind für mich aber eine Ablenkung, wenn ich vor jedem Kampf erstmal das passende Öl aus einem Menü suchen muss. Da gehen die Aufregung des Kampfes und die Immersion flöten. Bei Horizon stellt der Bogen die Hauptwaffe, der lässt sich aber schlecht führen. Bei Mass Effect Andromeda verkommen die Gegner auf »schwer« zu massiven Bullet-Sponges. Die Kämpfe werden nicht knackiger, sondern nur deutlich länger und dadurch sogar langweilig. Dagegen spiele ich Games mit (für mich!) gutem Gameplay/Kampfsystem auch gerne mal auf »schwer«. Alles eine Frage der Mechaniken und des Designs. **Voidlight**

## Making of Thief

Toller Report, vielen Dank dafür. Ich bin Thief-Fan der ersten Stunde und habe die ersten drei Teile so oft durchgespielt, dass ich es kaum noch zählen kann. Das Gameplay gepaart mit der fantastischen Soundkulisse hat für dermaßen viel Atmosphäre gesorgt, selbst 90 Prozent der sogenannten Horrorspiele können da heutzutage noch immer nicht mithalten. Dazu dann noch jeweils die grandiose Story gepaart mit der tollen Stimme von Garrett (egal ob in Deutsch oder Englisch), das war einfach nur fantastisch. **Shemyazax**

Das war das erste Spiel, an dem ich grandios gescheitert bin. Ich war jung, hatte keine Ahnung und war der Meinung, dass ein Gegner auch aus dem Weg geräumt werden muss. Naja, ich hatte dann nach kurzer Zeit auch schon keine Lust mehr. **Ikelos**