



Baldur's Gate 3

Also wenn der größte Kritikpunkt bisher ist, dass sich das Spiel zu nah an das Regelwerk der Vorlage hält, kann ich als Fan von D&D sehr, sehr gut damit leben. Aber natürlich absolut nachvollziehbar, dass das so nicht jedem gefallen wird. Fairer Ausblick auf das Spiel; bin sehr gespannt, was Larian noch daraus macht.

Demtayy

Hm, den Zufall hatte ich gar nicht mehr so auf dem Schirm. Das dämpft meine Vorfremde schon etwas, aber mal schauen, wie es letztendlich ist. War in irgendeiner Vor-Preview oder so nicht mal von einer Art »Rettingssystem« die Rede, also dass man nochmal würfeln kann oder so? Ansonsten halt doch Quickload, wenn der Rest des Spiels stimmt.

Kazragor

Ja, das geht, wenn man Inspirationspunkte verdient, durch Quests zum Beispiel. Ist aber etwas undurchsichtig, und es gibt sie sehr selten.

Peter Bathge

Bin zwar auch eher der Typ wie Peter, der gerne alles perfekt hat, aber ich habe für mich festgestellt, dass mir das oft den Spaß nimmt. Mir hat in Divinity gefallen, dass eben doch nicht immer alles nach Plan läuft. Das macht auch bei mehreren Durchgängen noch Spaß, wenn dann der Überzeugungswurf mal nicht klappt bzw. es dann eben doch mal tut. Gibt dem Ganzen deutlich mehr Spannung. Freue mich sehr drauf!

Tomahawk145

Der einzig wahre Spieljournalismus

Ich finde, dass Journalisten wie ihr einen großen Vorteil gegenüber Influencern haben: Ihr könnt euch als Team um viel mehr Titel und Themen kümmern, als eine Einzelperson das jemals schaffen würde. Zudem habt ihr dank der entsprechenden (Wo)manpower deutlich mehr technische Möglichkeiten. Ihr könnt sowohl Artikel als auch Videos produzieren, habt zudem noch ein Forum,

etc. Hin und wieder gucke ich mir auch mal ganz gerne ein paar Videos desselben YouTube-Kanals an, merke dann aber doch sehr bald, dass das Interesse deutlich nachlässt, weil es einfach immer dieselbe Person ist. Da gefällt mir die Abwechslung bei euch viel besser.

MrBurns

Ein guter Artikel darüber, wie Spielejournalismus heutzutage sein könnte (sollte?), aber leider meistens nicht ist. Durch die Verlagerung ins Internet, die fast alleinige Finanzierbarkeit durch Werbung und Sponsoring, die damit verbundene Abhängigkeit von Klickzahlen und Reichweite als Bemessung des Erfolgs eines Videos oder Artikels und das Wissen darum, wie man diese Zahlen psychologisch begründet erhöhen kann, haben meiner Meinung nach richtigen, gut recherchierten Journalismus – nicht nur im Spielbereich – fast verschwinden lassen.

Dehace

Danke für diesen wertvollen Artikel, Micha. Artikel, die keine reinen Spielbewertungen oder Reviews sind, waren für mich schon immer die interessanteren.

PullMex

Ich denke, der Spielejournalismus hat zumindest für die Gruppe der älteren Spieler immer noch eine ähnliche Rolle wie früher die Kaufberatung: nämlich die Spielzeitberatung. Früher als armer Schüler hatte man viel Zeit und wenig Geld, heute ist es umgekehrt. Viele Spieler von damals können sich heute problemlos jedes Spiel kaufen, das sie wollen. Die verfügbare Zeit ist nun aber deutlich limitierter. Bevor ich also ein The Witcher 3 mit Addons spiele, was mich über 100 Stunden beschäftigen wird, möchte ich wissen, ob das meine Zeit wert ist. Und hier kommt die GameStar für mich ins Spiel: Ich habe z.B. keine Zeit, mir erstmal fünf Stunden Let's Plays als Kaufberatung anzuschauen. Klar, das hat als eigene Unterhaltungsform ganz sicher seinen Wert (wenn man etwa einem Topspieler zuschaut, um sich zu verbessern), aber eben nicht notwendigerweise als komprimierte Spielberatung. Und die GameStar weist einfach eine gewisse Grundkompetenz auf, die Tester kennen meistens die Historie eines Genres und können das jeweilige Spiel sowie seine Stärken und Schwächen auch in einen Gesamtkontext einordnen. Man kann sich immer über die Wertung streiten, aber komplett daneben liegt ihr selten. Ich will nicht anmaßend

sein: Natürlich kann es sein, dass die Spieler, die noch gerne einen traditionellen mehrseitigen Test lesen, eine absolute Nischengruppe sind. In eurem Online-Talk vom März war ja, glaube ich, nur noch von fünf Prozent Seitenaufrufen für Tests die Rede. Da es ja aber immer um die Finanzierung geht, haben wir eventuell einen Vorteil: Wir kennen meistens noch die Zeiten, als es selbstverständlich war, monatlich für Spieltests zu bezahlen. Niemand wäre damals auf die Idee gekommen, zu verlangen, dass die GameStar doch bitte gratis werbefinanziert am Kiosk liegen solle. Wenn ich da heute auf GameStar.de teilweise die Diskussionen und das Gejammer und Gefeiße um die Tests und Beiträge im Plusbereich lese, schüttele ich nur den Kopf.

G4merz

Das erste Mal VR

Der Artikel spiegelt gut wider, wie es vielen geht. Die Vorbehalte gegenüber VR sind bei vielen hoch. Man versucht den Effekt anhand von YouTube-Videos und Foreneinträgen bewerten zu können. Dort sieht natürlich alles langweilig banal und flach aus, bis man das erste Mal selbst in der VR steht. Da war dann bis jetzt noch jeder beeindruckt, der das ausprobiert hat.

Zerozerp

Ja, VR ist beeindruckend und ein Erlebnis, das man nicht beschreiben kann. Aber trotzdem geht der Hype an mir persönlich aus verschiedenen Gründen vorüber. Sei es der Platz, den man erstmal haben muss, oder die noch immer relativ hohen Anschaffungskosten, wenn man etwas Vernünftiges haben möchte. Aber der Hauptgrund ist für mich, dass ich einfach nicht länger als zwei Stunden mit der Brille auf dem Kopf am Stück spielen möchte.

Knochenhaus

Da hat Sascha mal wieder den Nagel auf den Kopf getroffen! Bei VR ist man beim Spielen nicht nur dabei, sondern mittendrin. VR ist eine großartige Sache. Ich empfehle nur jedem, der noch nie VR erlebt hat und dem Medium kritisch gegenübersteht, es einmal selbst auszuprobieren.

DocBotox

Also der Penzhorn ist ein Guter! Der ist inzwischen für mich eine Pflichtlektüre, wenn er was für euch schreibt. Immer erfrischend, direkt, amüsant und vor allem auf den Punkt gebracht.

juleztb