



FEEDBACK

Gaming Virgin: Hunt: Showdown

Respekt. Wieder ein Artikel, der einfach verdammt gut geschrieben ist. Weder Hunt noch die Gaming-Virgin-Idee reizen mich generell sonderlich, aber Alexander Krützfeldts Texte lesen sich wie Literatur. **matssa**

Toll geschrieben. Und dann noch zu meinem absoluten Lieblingsspiel! Ich war auch immer schlecht in Sport, und nun weiß ich auch, warum es bei Hunt nicht immer so läuft. Alles Jugendtraumata. Nur weil damals Claudia zugeschaut hat. **Melenkurion**

Konnte ich gut nachfühlen und habe immer stärker mitgefiebert, und dann cut. Schöne Kurzgeschichte, gut geschrieben. Ein wenig Mut zum Literarischen zahlt sich also doch manchmal aus! Danke. **hvbuelow**

Meine Freundin ist der Fürst der Finsternis

Ich bin seit acht Jahren mit einer Nicht-Gamerin verheiratet, inklusive zwei Kindern. Ich lebe nach einer strikten Real-Life-First-Regel, und bis zu den Kinder war das nie ein Problem. Ich zockte ca. 50 Stunden in zwei Wochen (danke, Steam), an den Wochenenden gingen wir aus, während der Woche war es meist eine Mischung aus spielen und zusammen was machen. Mit den Kindern wurde es komplizierter, ich selbst habe den Anspruch an mich, dass ich nicht game, wenn die Kids wach sind. Was letzten Endes dazu führte, dass ich zockte, wenn die Kids nach 8 im Bett waren und wir kaum mehr Zeit für uns hatten. Also haben wir uns überlegt, wie wir alles unter einen Hut kriegen. Seit drei Jahren haben wir die Drei-eins-drei-Regel: Drei Abende zocke ich, an einem Abend hab ich meist was Berufliches, drei Abende machen wir was zusammen. Man kann problemlos eine Ehe mit einer Nicht-Gamerin führen, wenn sich beide wie Erwachsene verhalten und man Kompromisse sucht. **Meraun**

Wenn ich meine IT-Arbeitskollegen ausklammere, bin ich völlig allein auf weiter Flur. Weder meine Familie noch mein Freundeskreis enthält auch nur einen einzigen Core Gamer.

Dass ich das nicht teilen kann, ist halt so. Ich teile auch meine Erfolge auf dem Klo mit niemandem, was soll's? **NinjaSquirrel**

Analyse: Die Welt von Elden Ring

Wunderbarer Artikel! Das Problem ist nicht die Formel von From Software, dass zu wenig explizit erklärt wird, sondern dass man von anderen Spielen gewohnt ist, dass kaum etwas wirklich wichtig ist. Eine Open World wird oft von vornherein lediglich als Kulisse wahrgenommen. Man hört also dem Environmental Storytelling nicht zu. Man hört den NPCs nicht zu, bei denen es wirklich auf jedes Wort ankommt, da man gewohnt ist, dass schon alles irgendwo im Log nochmal nachzuschlagen ist oder man sonst wie im passenden Moment an die Hand genommen wird. Man kann Elden Ring insgesamt als Rätsel begreifen, im Großen wie im Kleinen. Und gerade dass man eigentlich ohne Hilfe nicht alles entdecken kann, macht es so interessant. Manche Geheimnisse bleiben allein schon aufgrund der falschen Klasse/Skillung verborgen. Man braucht kein Wiki. Man macht dem Spiel nur den Vorwurf, ohne Wiki nicht auf Anhieb komplett durchschaubar zu sein. Von diesem Anspruch muss man sich einfach lösen, und dann macht die Erforschung dieses Rätsels deswegen Spaß, weil es wirklich etwas zu erforschen gibt. **VaniKa**

Ein sehr spannender Artikel, der mir beim Lesen viel Freude bereitet hat! Ich würde mich freuen, mehr von solchen spieltheoretischen Abhandlungen zu lesen! Ich spiele die Souls-Reihe von Anfang an weniger wegen des Schwierigkeitsgrades, sondern weil ich die Atmosphäre und die hinter dem Spiel stehende Lore sehr gerne mag. Aus diesem Blickwinkel halte ich Elden Ring für From

Softwares bislang bestes Spiel; die düstere Stimmung dieser im Auseinanderbrechen begriffenen Welt wird sogar noch verstärkt durch die Möglichkeiten, die eine offene Welt bietet. In Dark Souls 3 war ich enttäuscht, dass die Umringte Stadt im letzten DLC bis auf wenige Straßen eine bloße Kulisse war, von der ich nur einen Bruchteil erkunden konnte. In Leyndell hingegen kann ich jeden Punkt, den ich von meinem Einstieg in die Stadt sehe, auch erreichen – das ist ein tolles Gefühl. Und mit der Vielzahl an Lore-Videos auf YouTube könnte ich mich stundenlang beschäftigen. **sierra_lima_35**

Nach meinem Eindruck (habe nur einem Freund ein paar Stunden beim Spielen zugeschaut) vermittelt Elden Ring zwar eine interessante Welt, aber unter einer spannenden Geschichte stelle ich mir etwas anderes vor. Bei Aspekten wie fehlenden Markern dürfen sich andere Open-World-Spiele gern etwas anschauen, bei Dingen wie Quests und Dialogen aber bitte nicht. **MrBurns**

Layout

Ich lese nahezu jeden Artikel der GameStar und das auch sehr gerne. Das war diesmal eine, sagen wir mal, Herausforderung. Schwarze Buchstaben auf dunkelblauem, mit weißen Punkten versetztem Hintergrund sind für meine Augen recht anstrengend, und so musste ich mich durch Death Stranding bei manchen Passagen fast durchquälen. Wenn ihr kein passendes Hintergrundbild findet, dann lasst die Seite weiß, habe ich wirklich kein Problem mit. Das Gleiche gilt auch für den Artikel zu Weird West. Ich weiß wirklich nicht, was diese ganzen Punkte bezwecken sollen, wobei dort zumindest der Artikeltext selbst davon verschont blieb und ohne Probleme lesbar war. **Tommy Kellas**



Wie aus Hunt: Showdown Literatur werden kann, zeigt unser Gaming-Virgin-Artikel in der Ausgabe 06/22.