



# FEEDBACK

## Epic Games Store vs. Steam

Ich war mal auf der Epic-Store-Seite, aber das war es dann auch. Bisher habe ich mir weder Gratisspiele dort geholt noch Spiele dort gekauft. Ich habe auch keinen Account dort. An den Exklusivspielen, die später auch bei Steam erschienen sind, hatte ich bis dahin das Interesse verloren oder keine Zeit dafür, da andere Spiele wichtiger für mich waren. Ansonsten habe ich viel bei GOG gekauft, wenn sowohl dort als auch bei Steam etwas erschienen ist. **Crimok**

Grundsätzlich ein solider und informativer Bericht und Vergleich. Danke dafür. Zunächst: Ich bin ein Gamer der ersten Stunde. Ich habe Steam in seiner Entstehung kennengelernt und damals abgelehnt, weil es böse war – die ganze Philosophie dahinter war so abstrakt, dass es sicher nicht lange überleben würde. Heute, zu einer anderen Zeit, ist Steam mein »bester Freund«. Es hat sich unglaublich viel geändert, auch im Umgang mit Software, Spielen und der Community (Entwickler/Spieler) dahinter. [...] Was Steam aber vor allen anderen perfekt und mehr als richtig gemacht hat, ist die Möglichkeit, es mit bestimmten anderen Plattformen zu verknüpfen, wie auch generell Steam-fremde Spiele zu 95 Prozent (?) funktionstüchtig in die Oberfläche einzubinden. [...] Und dann ist da noch VR. Der Bericht geht leider mit absolut gar keiner Argumentation auf VR ein. Wie so oft. GameStar-Redaktion: Warum nicht? [...] Steam hat uns VR-lern seit Beginn dieser Technik den Rücken gestärkt und Geld investiert, um dieses Erlebnis zu fördern. Schau ich bei Epic vorbei, dann finde ich von alledem absolut nichts. Mit keiner Silbe. Und genau darum wird Steam, das ich sehr viel früher mal so gar nicht leiden konnte, meine absolute Plattform bleiben. **Salidaan**

Die meisten Spiele, die ich spiele, haben Modding-Unterstützung, da ist Steam einfach so viel besser als andere Anbieter. Bei Cities: Skylines sind viele, die es bei Epic umsonst gespielt haben, danach zu Steam, um es zu kaufen. **scretchy**

Ich sehe im Prinzip absolut gar keine Konkurrenz. Beide Systeme koexistieren hier bei



Hogwarts Legacy und das Werk-Autor-Problem ist ein ... Problem.

mir nebeneinander. Dazu gesellen sich Xbox und GOG. GOG bietet eigentlich das Beste, da sie auch direkte Anbindungen an alle anderen Plattformen anbieten. Aber Steam ist zumindest meine Wahlplattform. Am Ende ist es mir aber komplett egal, wo was angeboten wird. Steam hat eh fast alles, und wenn ein Spiel mich so sehr interessiert, dann spiele ich es auch exklusiv auf Epic. Das macht für mich jetzt keinen Unterschied, da ich keine plattformrelevanten Features groß nutze. Diese ganze Glaubensfrage finde ich teils etwas arg künstlich aufgebaut. Aber muss am Ende jeder für sich entscheiden. **FeedTheMonkey**

## Das halten trans Menschen von Hogwarts Legacy

Danke für den ausführlichen Artikel und die gute Recherche. Dass Journalismus auch dafür gut ist, Blickwinkel für andere Lebenswelten, die einem selbst verschlossen sind, zu eröffnen, wird ja oft vergessen. **adni86**

Da mir das Thema als trans Frau am Herzen liegt, möchte ich mich auch noch dazu äußern, obwohl es schwer ist, meine ganzen Gedanken und Gefühle in einen Kommentar zu packen. Für mich ist eine Trennung zwischen Autor und Werk bei Rowling nur schwer möglich. Es ist eben nicht wie bei einem Autor wie Lovecraft, der eher als historische Figur betrachtet wird, oder einem Franchise wie Star Wars, das durch die Dutzenden Serien, Spiele, Comics nicht mehr klar als Ausdruck einer einzigen Person erkennbar ist. Rowling steht wie niemand sonst für den Namen Harry Potter, solange das Franchise populär ist, ist sie es auch. Mir geht es hier auch weniger um das Finanzielle, denn an Geld mangelt es Rowling garantiert nicht. Viel wichtiger ist doch, wie Rowling aufgrund ihrer Popularität eine Stimme erhält, auch wenn klar ist, dass ihre Aussagen weniger mit Fakten und viel mehr

mit subjektiven Ängsten zu tun haben. Die Tatsache, dass die Harry-Potter-Bücher bei genauem Lesen und Hinterfragen auch einige problematische Aspekte haben (Thema Sklaverei, Banker mit »übergroßen Nasen«, etc.) macht Rowling auch nicht sympathischer. Hogwarts Legacy werde ich mir vermutlich nicht kaufen, einfach weil ich das Spiel nicht genießen könnte, ohne ständig an eine Person erinnert zu werden, die sich aktiv gegen trans Menschen wie mich einsetzt. Etwas schade finde ich das schon, immerhin haben die Entwickler ja Mühe in das Spiel gesteckt und können nichts für Rowlings problematische Ansichten. **Semmerling**

Danke für diesen sorgfältig recherchierten Artikel. Er liefert einen super Überblick über die vorhandenen Argumente und überlässt es Leserinnen und Lesern, sich selbst ein Urteil zu bilden. **Flesh Gordon Freeman**

Ein toller Artikel zu einem vertrackten Konflikt. Ich habe da auch keine eindeutige Antwort für mich gefunden. Meist entscheide ich dies im Einzelfall und auch nicht konsequent. **matssa**

Mir ist dabei wichtig, zu schauen, ob das Werk selbst transfeindliche (und/oder andere, zum Beispiel rassistische) Inhalte transportiert. Wenn dem so ist, dann sollte man das Werk und den Autor schlicht ignorieren. Bei Harry Potter sehe keine transfeindlichen oder rassistischen Inhalte, also ist es meiner Meinung nach okay, sich Bücher, Filme, Computerspiele zu kaufen. Gut, man unterstützt damit dann indirekt auch die Autoren der Werke. Im Fall von Harry Potter arbeiten ja auch Hunderte oder sogar Tausende andere an dem Franchise, und diese zu boykottieren, nur weil die ursprüngliche Autorin nicht akzeptieren kann, dass die reale Welt viel komplizierter und vielfältiger ist, als es in ihren Kopf reingeht, ist meiner Meinung nach eine viel zu harte Entscheidung. **Tomsonrk**