



Leserbriefe

field 4. Ich dachte mir: »Was kann schon schief gehen? Das ist Dice! Das ist Battlefield!« Was ist passiert? Ich war maßlos enttäuscht vom Zustand des Spiels und der Kampagne. Der Multiplayer war wie immer lustig, aber der Spaß wird durch die technischen Probleme getrübt. Hätte ich auf mich und damit euch gehört, hätte ich mir das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt gekauft, wenn der Multiplayer nach Patches stabil läuft und ich ungetrübt Spaß haben kann. Die einheitlichen Wertungen, dass ein Spiel auch nur eine Wertung bekommt, ist für mich ein weiterer Grund, euer Magazin als meine Bibel zu bezeichnen. **Dominic Dierig**

Besser aufschlüsseln

► Ein Vorschlag von mir wäre, die Wertungsböcke zu ändern. Bei den Tests zu Battlefield 4 und Call of Duty liegt der Fokus durch Umfang, Leveldesign, KI & Teamplay, Kampagne & Handlung zu sehr auf dem Singleplayer, wohingegen der Multiplayer nur 10/10 bekommt (was auch völlig berechtigt ist). Der MP-Test von BF3 hingegen legte Wert auf Leveldesign, Teamwork, Waffen & Extras, Multiplayer-Modi. Es erscheint mir sinnvoller, mit Grafik, Sound, Balance, Atmosphäre, Bedienung, Umfang und Leveldesign eine Basis von bis zu 70 Wertungspunkten zu schaffen. Die übrigen 30 teilt man in je 15 Punkte für SP und MP auf. Alternativ fände ich es auch okay, wenn es zwei Wertungen gäbe, die dann zu einer Gesamtwertung verschmelzen. Allerdings müssen dann die beiden einzelnen Wertungen ebenfalls aufgeschlüsselt sein, um den Unterschied zwischen Single- und Multiplayer erkennen zu können. **Heiko Kasper**

Nicht zeitgemäß

► Weg mit dem Wertungssystem, es ist sowieso vollkommen veraltet und nicht mehr zeitgemäß. Ich lese viele eurer Tests, aber das, was mich am wenigsten interessiert, ist, wie viele Punkte das getestete Spiel bekommt. Mich interessiert dann NUR das Fazit (gerne auch ausführlich und von mehre-

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

ren Testern) Denn, was soll mir diese »Zahl« schon sagen? Die Zahl selber sagt nichts aus, jeder Mensch hat ein anderes Empfinden, die einen feiern ein Spiel, die anderen nicht. Liefert einen guten Test und ein gutes Fazit ab, und jeder weiß, was Sache ist, und vor allem woran er ist. **Sebastian Oertel**

Stagnation abstrafen

► Ich denke, dass es ein richtiger Schritt war, bei Battlefield 4 Multiplayer und Singleplayer in eine Wertung einfließen zu lassen. Denn EA und Dice haben großmündig mit der Kampagne des neuen Serienablegers geworben. Und das von ihnen versprochene Erlebnis wird, meiner Meinung nach, nicht geboten. Damit komme ich zu einem Punkt, der für den Leser, und deshalb für die Wertung, meiner Ansicht nach wichtig ist: Womit werben Entwickler und Publisher und was wird letztlich geboten? Viele Konsumenten kaufen sich ein Spiel ja, weil sie ein Erlebnis erwarten, das durch Werbung vermittelt wird. Wenn dies nicht geboten wird, macht sich schnell Enttäuschung breit. Zum anderen halte ich es für zielführend, wenn DLC-Politik, DRM-Maßnahmen oder Stagnation innerhalb von Spieleserien abgestraft werden. Es ist mir klar, dass ein neues Call of Duty oder Assassin's Creed auch dieses Jahr wieder Spaß machen. Wirkliche Neuerungen sucht man allerdings mit der Lupe. Beide bieten einfach nur mehr vom Alten und verlangen einen stolzen Preis dafür! **Sebastian Blume**

Gewichtung beachten

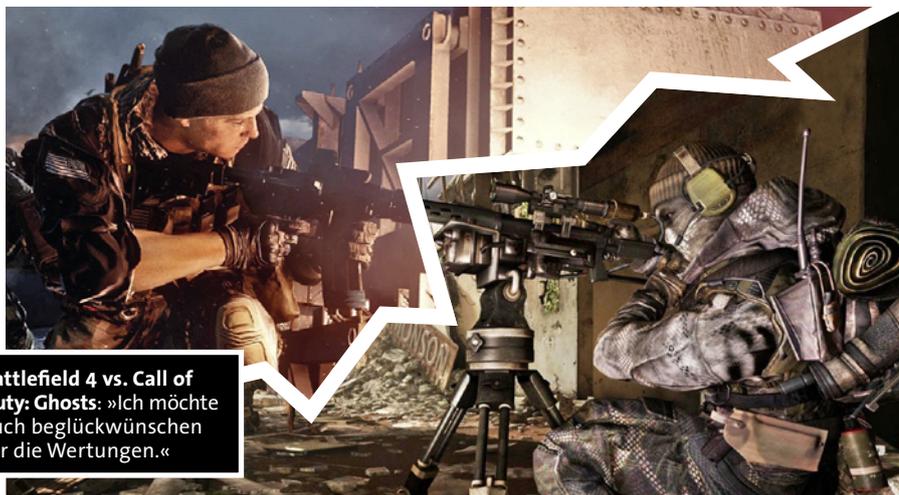
► Eine Gesamtnote ist generell sinnvoll, wenn die Gewichtung von Single- und Multiplayer stimmt. Ein Spiel wie Battlefield ist eindeutig auf den Multiplayer ausgelegt. Die vier Stunden kurze Kampagne nimmt

Battlefield 4 vs. Call of Duty Nachhaltiger Multiplayer

► Ich habe bisher immer viel Wert auf die Bewertungen von Gamestar gelegt. Dies ändert sich durch dieses System schlagartig. Ich werde mich in Zukunft auf Wertungen verlassen, die Singleplayer und Multiplayer getrennt sehen. Battlefield legt seit jeher sehr viel Wert auf den Multiplayer. Ich kann mich nicht mal mehr an eine Kampagne in Battlefield 2 erinnern, wenn es überhaupt eine gegeben hat, aber an die Nächste, die ich im Multiplayer verbracht habe. Was ist nachhaltiger in so einem Spiel? Die Solo-Kampagne, die sowieso in jedem Shooter die gleichen Themen und Feinde hat? Oder ein Multiplayer, der fesselt und begeistert und mich konstant motiviert? **Walter Preda**

Glückwunsch

► Ich möchte euch beglückwünschen für die Wertungen von Battlefield 4 und CoD: Ghosts! Ich kaufe eigentlich kein Spiel, bevor ich nicht euren Test dazu gelesen habe. Meine Erfahrung zeigte mir in der Vergangenheit: Höre ich nicht auf euch, werde ich enttäuscht. Und die seltenen Momente, in denen ich das Spiel kaufe bevor ich euren Test las, bestätigen meine mir auferlegte Regel, so geschehen bei Battle-



Battlefield 4 vs. Call of Duty: Ghosts: »Ich möchte euch beglückwünschen für die Wertungen.«



Artikel über Folter in Spielen: »Treffende Worte.«

man nebenbei mal kurz mit, sie ist aber langfristig nicht von Bedeutung und sollte somit keinen großen Einfluss auf die Gesamtnote haben. In Letztere sollte fairerweise die Solo- bzw. Multiplayer-Spielzeit anteilmäßig von der Gesamtspielzeit in einfließen. Um dies transparent darzustellen, sollte man den Lesern anteilmäßig die Solo- bzw. Multiplayer-Spielzeit und deren Gewichtung in der Bewertungsbox mitteilen.

Sebastian Pfeifer

Das Gesamtwerk zählt

► Mit eurer Wertung habt ihr insofern recht, dass ihr abgemahnt habt, was offensichtlich ist. Das Spiel ist voller Fehler, Lags, Abstürze. Ich an eurer Stelle würde in Zukunft Single- und Multiplayer nicht getrennt werten. Ein Spiel ist nur so gut wie die Summe seiner Teile, und eure Aufgabe ist es (darum lese ich GameStar ja auch seit der ersten Ausgabe), das Gesamtwerk zu betrachten – eure Wertung beruht ja auf eurer Erfahrung, und viele kaufen sich ein Spiel genau wegen dieser Expertenmeinung. Ihr gebt Einschätzungen und Empfehlungen ab, nicht mehr, nicht weniger. Und helft auch dabei, dass solche Fehler wie bei Battlefield 4 (hoffentlich) nicht mehr passieren bzw. »unge-süht« bleiben. EA sollte langsam begreifen, dass die Gamer-Community ihre Politik nicht sonderlich schätzt und die Kommerzialisierung der Branche in die Richtung Casual-Gaming keine Freunde macht. Aaron Leufen

◀ Vielen Dank für die zahlreichen Zuschriften zum Thema Wertungssystem! Auch wenn wir aus Platzgründen leider nicht alle Briefe abdrucken können, haben wir sie doch alle gelesen – und würden wir uns freuen, wenn sich noch mehr Leser an dieser wichtigen Diskussion beteiligen. Michael Graf

Hall of Fame Wohlige Geschichtsstunde

► Dem Beitrag von Herrn Scholven in der letzten Ausgabe möchte ich doch sehr vehement widersprechen. Da ich selbst auch die Frühzeit der PC-Spiele aktiv miterlebt habe, weckt die Hall of Fame immer wieder angenehme Erinnerungen und löst auch Mysterien, vor denen ich bislang stand, wenn Spiele präsentiert werden, die ich damals einfach gar nicht oder bestenfalls als Schachtel im Regal wahrgenommen habe. Wenn etwa im aktuellen Beitrag zu Pirates! die Hürden der englischen Sprache (»Papa,

was heißt »fenzing?«) zitiert werden, dann finde ich mich darin einfach sehr gut wieder und genieße diese Nostalgie in vollen Zügen. Genau wie Herr Scholven glaube allerdings auch ich, dass das anderen Lesern ähnlich geht, und die Doppelseite Hall of Fame zwischen all den aktuellen Tests und Berichten nur wenigen so negativ aufstößt. Ich kann gut nachvollziehen, dass jüngeren Spielern die Faszination, die diese Pixelhau-fen früher verströmen konnten (Stichwort »Fantasie«), angesichts heutiger Grafik- und Präsentationsopulenz kaum mehr zu vermitteln ist, möchte aber auch um Toleranz für die wohlige Geschichtsstunde namens Hall of Fame bitten. Drüberblättern geht zur Not ja immer, wenn man's gar nicht ertragen kann. Florian Grum

Folter in Spielen Alternativen anbieten

► »Wir möchten das nicht, aber wir müssen.« Mit diesen treffenden Worten beschreiben Sie die Folterszene in CoD: Black Ops, die man nicht umgehen kann. Hier können sich Spiele enorm verbessern und auch vielschichtiger werden. Denn die unumgängliche Folter von Unschuldigen oder Gefangenen ist für mich kaum nachvollziehbar. Folter mit der Begründung, sie sei ein notwendiges Übel, ist bei gewissen Organisationen heutzutage noch immer an der Tagesordnung, doch ist das kein Grund, sie in Spielen zum unverzichtbaren Teil zu machen. Alternative Lösungswege sind keine Unmöglichkeit, und sie würden auch den Wiederspielwert stark erhöhen. Eine Entscheidung zwischen einem kurzen Folterverhör, das schnell eine Information bringt, oder einem langen Gespräch, bei dem einem die Vorgesetzten in den Ohren liegen, man habe keine Zeit und solle schneller zum Ergebnis kommen, wäre eine Möglichkeit, den Spieler vor die Wahl zu stellen, anstatt ihm keine Alternative zu lassen. In jedem Krieg werden Menschenrechte verletzt, und Folter ist für die Opfer ein lebenslanges Martyrium. Jeder Spieler sollte sich fragen ob er auf Soldaten schießt, die ihre verwundeten Kameraden stützen (Modern Warfare 3, vorletzte Mission) oder einem Unschuldigen Schmerzen zufügt. Paul Rahnfeld

Alternativen anbieten

► Ich finde den Artikel großartig! Er trifft genau das, was ich mir ebenfalls gedacht habe: »Muss das sein?« Ich selbst, 29 Jahre alt, würde mich nicht als Verfechter von Ge-

waltzensur in Spielen bezeichnen. In Wirklichkeit zocke ich auch gerne Spiele wie Left 4 Dead 2, Tomb Raider, Diablo 3, Battlefield 4 oder eben GTA 5, und bin als erwachsener Österreicher froh, diese Spiele ohne viel Aufwand ungeschnitten kaufen und genießen zu können. Bei zuletzt genanntem Spiel etwa habe ich auch keine großen Skrupel, mit meinem Sportwagen mal eine Abkürzung über den Gehweg zu machen und einen Jogger aus dem Weg zu räumen. Aber bei der Folterszene musste ich doch arg grübeln. Ich hatte gar keine Lust darauf einen Unschuldigen zu foltern, und hätte die Szene am liebsten übersprungen. Meine Freundin, die zu dem Zeitpunkt auch im Raum war und die schon bei der Sportwagenaktion den Kopf geschüttelt hätte, hat mich beim »Spielen« der Folterszene erst nur entgeistert angeschaut, mich dann gefragt was das für eine kranke Sch**** ist und angewidert den Raum verlassen. Ich konnte es nachvollziehen. Sandro Hiermayer

Fehler!

Und nun zum Fehlerwetterbericht dieser Ausgabe. Die aus England herüberziehende Intelligenztfieffront »Imbecile« kollidiert über der Lyonel-Feininger-Straße in München mit dem polnischen Blödheitshoch »Cielak« und sorgt stellenweise für nieder-schlagende Dummheit gepaart mit plötzlich einsetzendem Hirnfrost. Danke an alle Wetterstationen, melden auch Sie das aktuelle Fehlerwetter an brief@gamestar.de!

Der Tornadojäger Sebastian Frei erspähte im Testteil der letzten Ausgabe eine auffällige Wolke des Typs Cumulohirnstuss: Im Wertungskasten wurde der Fußball Manager 14 nämlich nonchalant mit dem »Fußball Manager 14« verglichen. Schuld daran war ausnahmsweise nicht der Tester Heiko Klinge, sondern unser Layout, über dem sich aufgrund des Tiefdruckgebiets in einigen Schädeln ein Zahlenwirbel gebildet hatte. Weil »13« und »14« nun ja offenbar dasselbe sind, streichen wir den Layoutern einfach die Gehälter für 2014. Die haben sie 2013 ja schon bekommen.

Diplom-Meteorologe Holger Fassel rieb sich verwundert die Augen, als sein Thermometer in den News der letzten GameStar-Ausgabe einen plötzlichen Absturz der Denkt-temperatur auf den absoluten Nullpunkt anzeigte (-459,67° Fahrlässigkeit). Im Ergebnistext unserer Konsolen-Umfrage steht nämlich, dass fünf Prozent der Teilnehmer die Xbox One und 16 Prozent die PS4 geordert hatten. Da fehlen aber jeweils die drei zusätzlichen Prozent, die laut Tortendiagramm beide Konsolen gekauft hatten. Schuld daran trägt unsere News-Verantwortliche Petra, deren Büro direkt neben dem Layout liegt. Der dortige Zahlenwirbel hatte sich inzwischen zum Shitstorm ausgeweitet, mit Dumm-Dumm-Hagelgeschossen, aber leider ohne Geistesblitze. Weil Petra natürlich nichts fürs Wetter kann, wird sie befördert. Und zwar mit dem Fahrstuhl aufs Dach, wo sie künftig als Wetterhuhn die Windrichtung anzeigt, um weitere Stürme der Entrüstung zu vermeiden.