



Die neue GameStar Weiter so!

► Gratulation an Jochen Gebauer und Co. zu den beiden letzten Ausgaben der GameStar! Ich bin seit vielen Jahren Abonnent und freue mich, dass die GameStar auf dem Weg ist, wieder ein kritisches und echtes Spielmagazin zu werden. Mit Darstellung aller Höhen und Tiefen aktueller Softwareprodukte sowie offener Kritik, auch an Branchenriesen und deren Umgang mit den Kunden. Danke auch an Christian Schmidt für den tollen Beitrag, und der GameStar für den Mut, ihn zu veröffentlichen. Dafür habt ihr großen Respekt verdient! **Frank S.**

Heft hui, Scheibe pfui

► Zwei DVDs? Arkania: Gothic 4 ist zwar nett, ich brauche es aber ehrlich gesagt nicht. Vielleicht solltet ihr eure Leser fragen, wie viele die Vollversion wirklich nutzen beziehungsweise das Heft deswegen erwerben. Ich denke, es ist mehr ein Relikt aus vergangenen Tagen. Angesichts von Steam-Sales und Co. ist es aber eher ein unnötiger Kostenverursacher. Und die Qualität der Videos ist unter aller Kanone. In Zeiten von Auflösungen jenseits der 1080p sind die ja fast unansehnlich. Die Videos sind für mich nicht der wichtigste Kaufgrund, aber wenn man sie schon auf DVD presst, dann doch bitte auch richtig. Kommen wir zum angenehmen Teil. Auch nach Jahren habt ihr als Spielezeitschrift immer noch ein Niveau, das auch von anderen Magazinen abhebt: Charaktere in der Redaktion, die eine eigene Meinung haben und diese auch zum Ausdruck bringen (dürfen). Ein immer besser werdendes Layout, besonders das Cover (top), das weder überladen noch informativ wirkt. Dazu nicht zu viel Werbung im Heft, genug Platz für Lesermeinungen, Kolumnen (das Salz in der Suppe!) und Guides wie »Spielen mit dem Notebook«. Der Rückblick zu Jedi Outcast war ein Highlight, aber der beste Artikel war, deshalb habe ich das Geld investiert, der Artikel zu The Witcher 3. Fundiert, gesalzen mit ein wenig Hype, Erfahrung aus dem Gothic-3-Debakel

Leserbriefe

und ansehnlich gestaltet mit der Karte und den dazugehörigen Gebieten. So muss das sein!

Fabian Dack

Danke für Arkania!

► Für die Vollversion der Ausgabe 09/2014 möchte ich mich sehr herzlich bei Ihnen bedanken! Das Spiel Arkania: Gothic 4 ist ein sehr gutes Beispiel für eine echte Vollversion. Es sind weder Aktivierung noch Kontobindung nötig, und man kann es wohl auch noch in ein paar Jahren spielen, selbst wenn die Server von Steam, Origin oder Uplay es nicht mehr kennen oder man kein Internet hat. Ich hoffe, dass Sie auch in Zukunft ähnlich tolle Vollversionen bringen werden!

Roger W.

Platzverschwendung Mass Effect 4

► Ich lese die GameStar seit ihrer ersten Ausgabe und freue mich daher sehr über die Trendwende der letzten Monate. Aufgeräumte Cover, ausführliche Reportagen, die klare Stellungnahme zum Onlinezwang in Siedler 8 und auch die Auseinandersetzung mit Christian Schmidts Kritik zeigen mir, dass das Heft sich in eine vielversprechende Richtung entwickelt. Einen kleinen Grund zur Kritik am letzten Heft (09/2014) habe ich aber doch. Die Preview zum nächsten Mass Effect-Titel freut eventuell die EA Marketingabteilung, enthält aber auf zwei Seiten fast keine konkreten Informationen für den Leser. Viele Spekulationen, Vergleiche mit anderen Titeln und etwas Wunschdenken seitens des Autors ergeben noch keinen leserwerten Artikel. Wenn es zu einem Spiel noch kaum Informationen gibt, dann ist das eben so. Der Platz im Heft wäre mit harten Fakten besser genutzt, zum Beispiel der Rückkehr von Hardware-Einzeltests.

Wolfgang Würschinger

Warum ein MMORPG-Client auf DVD?

► Was soll das? Den Client kann sich jeder selber runterladen, da reicht auch ein Key in der Ausgabe! Das Argument, dass das für Leute mit langsamem Internetanschluss ist, zieht nicht: Denn wer sich den Client nicht saugen kann, der kann in der Regel auch nicht zocken, weil Ping und Bandbreite nicht ausreichen! Mal davon abgesehen, dass ihr extra darauf hinweist, dass der Client selbst noch Daten herunterladen muss. Packt lieber mehr echten Content auf die Platte. Oder habt die Eier, sie mal nicht ganz vollzumachen!

Axel Horneff

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.

Mein Konto bleibt offline Bitte mehr Kritik!

► Um nahtlos dort anzuknüpfen, wo Christian Schmidts Essay endete: Ich habe mich geärgert. Einerseits natürlich über die geplante Marschrichtung im Falle von Die Siedler 8, andererseits aber vor allem über Abschnitte in Johannes Rohes Kolumne. Die Themen der Monetisierung einzelner Spielinhalte, »pay to win« und »always on«, sind



Onlinepflicht für Siedler 8
Mein Konto bleibt offline
Ein Jahr nach dem SimCity-Debakel holt Ubisoft den Onlinezwang wieder aus der Mottenkiste. Um einen Kopierschutz geht es dabei längst nicht mehr. Bloß um den schönen Mammont.

Die PR-Abteilung von Ubisoft muss sich gefühlt haben wie der Befahrer vor einem Kontrollraum. Man sieht die Katastrophe kommen, hat aber keine Chance, sie zu verhindern, denn gerade anders ist das Spiel. So geschehen bei der Präsentation von Die Siedler 8: Die Spieler sind aufgefordert, die Entwicklung eines Onlinezwangs zu diskutieren. Und Journalisten in der ersten Reihe. Die Siedler 8 ist ein Spiel, das nicht nur ein AAA-Produkt ist, sondern auch ein Spiel, das die Spieler in die Zukunft führen soll. Das ist die Zukunft der Spiele, die nicht nur ein AAA-Produkt sind, sondern auch ein Spiel, das die Spieler in die Zukunft führen soll. Das ist die Zukunft der Spiele, die nicht nur ein AAA-Produkt sind, sondern auch ein Spiel, das die Spieler in die Zukunft führen soll.



Die Antwort findet man wieder im Ubisoft-Finanzreport. Auf der Finanzabteilung der Firma kann man zumindest nicht vorwerfen, dass sie verschweigt, was die Reise geht. Keiner Mensch kann das öffentlich machen. Aber man kann es auf der Website von Ubisoft lesen. Und das ist ein sehr interessantes Dokument. Es zeigt, dass Ubisoft nicht nur ein Unternehmen ist, das Spiele entwickelt, sondern auch ein Unternehmen, das die Spieler in die Zukunft führen soll. Das ist die Zukunft der Spiele, die nicht nur ein AAA-Produkt sind, sondern auch ein Spiel, das die Spieler in die Zukunft führen soll.

GameStar 09/2014

Johannes Rohes Kolumne zum Thema Onlinezwang war Anlass für einige Leserzuschriften.

leidlich genug. Wenn ich dann aber wieder mal das Totschlagargument lesen muss, dass die Spiele Schmieden ja schließlich Geld verdienen wollen, muss ich feststellen, dass Christian Schmidts neuerlich angestoßene Debatte noch sehr lange geführt werden muss. Von einem Spielejournalisten möchte ich so etwas nicht lesen müssen. Welche Kundengängelung könnte denn nicht damit begründet werden? Damit lassen sich zum Beispiel Mikrotransaktionen zwar erklären, dafür Verständnis aufbringen sollte aber niemand. Das ist für mich falsch verstandene Fairness. Unternehmen haben grundsätzlich das Ziel der Gewinnmaximierung, und das gilt erst recht für börsennotierte Unternehmen wie Ubisoft oder EA. Wer das verinnerlicht, versteht erstens, warum es »genug Rendite« für Publisher nicht geben kann, zweitens warum diese kundenunfreundlichen Vorstöße der Finanzabteilungen unausweichlich sind, und drittens versteht man, dass Steam-Sales mit diesem Trend aber mal überhaupt nichts zu tun haben. Wer nun dieses Geschäftsmodell verteufelt, und ich tue das, der muss auch die eben diesem Modell folgenden Spiele verteufeln. Alles andere ist schizophran. Um dieses Gebaren zu stoppen, wird es nicht genügen, wütende Kommentare im Ubisoft-Forum zu posten, nachdem man das Spiel gekauft hat, oder schmolend vor sich hin zu sagen: »Ich will einfach nur bauen.« Hier hilft nur der radikale Konsumverzicht. Die Spielergemeinde muss endlich den Mut aufbringen, sich in Gandalf-Manier den Finanzabteilungen entgegenzustellen und ihnen energisch zuzurufen: »Du kannst nicht vorbei!« Wenn das konsequent durchgeführt würde, wäre diese Debatte schneller vom Tisch als die Publisher »wir haben verstanden« sagen könnten.

Christian Dittmer

Onlinezwang muss Punkte kosten!

► Ich stimme mit dem Autor der Kolumne in allem völlig überein, muss aber auch deutliche Kritik an der GameStar (sowie anderen Spielezeitschriften) üben. Ich lese die GameStar seit ein paar Jahren, doch noch nie wurde ein Spiel wegen unfairen Kopierschutzes (Steam, Uplay, Origin, dauernde Onlinepflicht) abgewertet. Hier müsste unbedingt eine Extrakategorie »Fairness« oder »Kopierschutz« in die Wertung eingebracht werden, bei der es maximal zehn Punkte gibt. Ein Spiel ohne Kopierschutz würde zehn von zehn Punkten bekommen, bei einer Seriennummerneingabe bei der Installation könnte ich mir neun Punkte vorstellen, bei einmaligem Onlinezwang bei der Installation vielleicht sechs Punkte. Für Zwangsregistrierung bei Steam und Co. gibt es zwei Punkte und bei »always online«, wie beim neuen Siedler-Teil, einen von zehn Punkten. Nur so lernen die Spielehersteller, dass es unklug ist, die ehrlichen Käufer zu vergraulen. Denn eines scheinen die Spielehersteller zu vergessen: Wer von Steam und Co. abgeschreckt wird, das Spiel zu kaufen, der verzichtet nicht etwa auf das Spiel, sondern lädt es sich gleich kostenlos im Internet runter. Bitte schreibt hier mal deutlicher! Ich habe das



Mit dem Witcher auf Nusa Pendina, einer kleinen Nachbarinsel Balis – Leser Patrick Rudert hat sich einen atemberaubenden Ort zum Schmökern ausgesucht.

Gefühl, ihr packt dieses Thema nur mit Samthandschuhen an, weil ihr Angst habt, dass die Spielehersteller euch sonst nicht mit Exklusiv-Previews versorgen. Ich erwarte mir jetzt, dass ihr endlich mal den Spieleherstellern in den Hintern tretet und ihnen nicht liebevoll denselben streichelt!

Dirk W.

◀ Wir können den Ärger über gewisse Kopierschutzmaßnahmen sehr gut nachvollziehen und teilen ihn in vielen Fällen auch. Die spannende Frage lautet: Inwiefern wirken sich solche Maßnahmen auf den Spielspaß aus? Macht ein Spiel weniger Spaß, weil es eine Aktivierung bei Steam voraussetzt? Weil man es nicht weiterverkaufen darf? Weil man permanent online sein muss? Oder sollten wir uns als Redaktion vielleicht von der Bewertung des reinen Spielspaßes verabschieden und Spiele in Zukunft auch als Produkte beurteilen? Die Fragen sind übrigens nicht rhetorisch gemeint, uns interessiert Ihre Meinung zu diesem Thema brennend. Sollen wir solche Kriterien in Zukunft berücksichtigen? Jochen Gebauer

Ein trauriger Brief Auf Wiedersehen, liebe GameStar

► Leicht fällt es mir nicht, Abschied zu nehmen. Fast zehn Jahre lang hast du mich begleitet, meinen Weg mitbestimmt und mir immer mit Rat zur Seite gestanden. Erinnerst du dich noch, als das erste Crysis erschien? Du meinstest, ich müsse aufrüsten und ich habe nur gelacht. Ein paar Wochen später hatte ich einen neuen Computer – du hattest mal wieder Recht. Und die Lücke, die das Ende von »Raumschiff GameStar« in meinem monatlichen Unterhaltungsprogramm hinterlassen hat, konntest du nach einiger Skepsis locker mit »Die Redaktion« und seinen lustigen Darstellern auffüllen. Leider wurde meine Zeit immer knapper und ich schaffte es kaum noch, dich komplett zu lesen. Im Frühjahr habe ich dann, nicht ohne eine Träne im Auge, mein Abo gekündigt. Und nun heißt es also auch Abschied nehmen von einem angestammten Platz in meinem Regal, den du großzügig ausgefüllt hast. Ein Umzug will es so. Ich werde immer an dich denken und ab und zu im Internet besuchen. Seit meiner allerersten Ausgabe hast du dich dort beständig weiterentwickelt. Gut so, denn damit wirst du mir noch lange erhalten bleiben. Grüße die Redakteure von mir, sie machen einen großartigen Job und haben mir viele schöne

Stunden beschert. Vielleicht sehe ich ja den Einen oder Anderen mal auf der Gamescom. In diesem Sinne: mach's gut, altes Haus. Du wirst mir fehlen.

Norbert Schramm

Indie-Spiele Angst vor Mainstream-Problemen

► Meiner Meinung nach sind Indie-Spiele toll, aber ich habe Angst, dass es damit irgendwann in die falsche Richtung läuft. Wenn bald jedes Jahr ein neues Minecraft oder Binding of Isaac erscheint, ist das auch nicht besser als das alljährliche Call of Duty oder mittlerweile auch Battlefield, also Spiele, die rein vom Gameplay her ihrem Vorgänger stets zu 95 Prozent ähnlich sind. Außerdem habe ich Angst, dass die Genres irgendwann ausgeschöpft sind und es dann vorbei mit den innovativen Indie-Spielen ist, wie jetzt zum Beispiel beim Survival- oder Weltraum-Genre. Kaum kommt die DayZ-Mod raus, folgen WarZ, 7 Days to Die, Rust und unzählige mehr. Und kaum wird Star Citizen angekündigt, folgen Elite, No Man's Sky, X: Rebirth und noch mehr. Also ich hoffe, dass sich das in Grenzen hält und noch viele innovative und tolle Spiele auf den Markt kommen.

Marc Kellig

Fehler!

Eigentlich hatten wir uns ja vorgenommen, in Zukunft keine Fehler mehr zu machen. Das ist viel einfacher, als jeden Monat eine ganze Rubrik damit zu füllen und sich hinterher dafür zu schämen. Allerdings haben wir die Rechnung ohne Sebastian Stange gemacht. Der nämlich brachte in seiner News-Meldung zur Source Engine 2 folgenden bemerkenswerten Satz zu Papier: »Das akkeub wäre wohl nur für Leute interessant, die ihre Kinder Earthshaker oder Pudge nennen«. Das ist erstens gelogen, denn auch Forennutzer QuickNic findet das akkeub interessant, und der nennt seine Kinder wahrscheinlich ganz anders. Und zweitens ist es Unsinn. »Wenn man ›akkeub‹ rückwärts schreibt, dann heißt es ›buekka‹, und das bedeutet auch nichts«, versucht sich Sebastian noch zu rechtfertigen, aber da haben wir ihn schon zu Johannes Rohe in die Trottelecke geschickt. Der steht dort übrigens, weil er in seinem Text zu Rollercoaster Tycoon vom Salzgehalt der Fritten fabuliert hat. Aber wie Lina Klein (und eigentlich auch sonst jeder) weiß, war der Salzgehalt der Fritten ein Markenzeichen von Theme Park.