

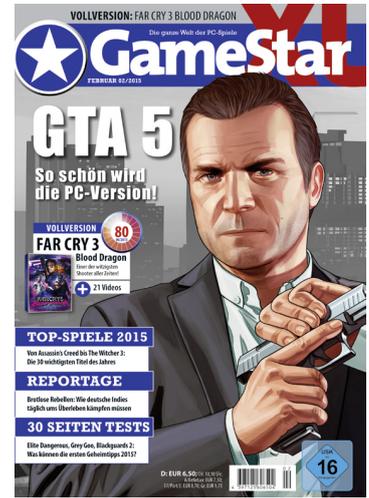
Feedback

@ brief@gamestar.de

@GameStar_de

www GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Selbstmord in DayZ

@ Seit 1997 lese ich die GameStar, doch selten hat mir ein Kommentator so aus der Seele gesprochen wie der von Johannes Rohe in der Ausgabe 02/2015. Seinerzeit haben mein Clan und ich die DayZ-Mod monatelang mit großem Spaß gespielt. Wir haben uns aus Sandsäcken, Stacheldraht und Zelten in den Wäldern und Ruinen Basen und Supply-Stationen gebaut, sind mit kleinen Konvois auf Beutezüge gegangen und haben uns mit anderen Gruppen bekriegt. Heute sind wir ernüchtert. Kein Basenbau, keine Fahrzeuge, stattdessen aber Zwangsernährung und Kannibalismus?! Für diesen Mist hatte man offenbar Ressourcen frei. Statt teamfördernde Mechaniken einzubauen, Ziele, die man nur gemeinsam erreichen kann, wird der Psychopathen-Anteil noch befeuert. Statt dass man die Bedrohung der Spielwelt (Zombies, Krankheiten, sonstige Gefahren) erhöht, um den Leuten Anreize zu geben, sich gemeinsam der Apokalypse zu stellen, bekommt man weitere Abgründe der Menschheit serviert. Vielen Dank. In den Foren wird das heiß diskutiert und viele loben das dann noch als Realismussteigerung. Da kann ich nur mit dem Kopf schütteln. Ja, es sind nur Pixel, es ist alles virtuell, doch für mich werden da Grenzen überschritten. Nein danke, diesen Realismus brauche ich nicht, und aus meinem Clan spielt derzeit auch keiner mehr. Ich hoffe inständig, Bohemia kriegt wieder die Kurve. **Thomas Müller**

www Ihr habt es doch selbst geschrieben: »Mit dem Argument der totalen Freiheit schieben die Entwickler den schwarzen Peter dabei stets den Spielern zu.« Immerzu wird über zu wenig spielerische Freiheit berichtet, dann geben einem die Entwickler einer halbwegs realistischen Apokalypsen-Simulation mal endlich wirklich alle Fäden in die Hand und prompt wird von den Magazinen, die Gamer eigentlich für normale Menschen halten sollten, eine Suizidanimation kritisiert. Leute, kommt mal klar. In jedem x-beliebigen Battlefield-CoD-Crysis-sonstwas kann ich mir eine Handgranate vor die Füße werfen. Und was wird da gesagt? Nichts. Wird in einem Survival-Spiel eine passende Animation fürs Aufgeben eingefügt, regen sich plötzlich alle drüber auf. **Progama13**

DayZ gibt uns nicht alle Fäden in die Hand, spielerische Freiheit bedeutet nämlich nicht nur, Spieler zu drangsalieren oder sich selbst umbringen zu können. Der Kommentator von Thomas Müller deckt sich ziemlich mit meinem Empfinden. Derzeit bietet das Spiel kaum Möglichkeiten, gemeinsam ein größeres Ziel zu erreichen. Klar sind Features wie persistente Fahrzeuge schwerer zu realisieren als Kleinkram wie Selbstmordanimationen. Aber auch solcher Kleinkram verschlingt Ressourcen, die – wie ich finde – besser in andere Aspekte des Spiel gesteckt werden sollten. **Johannes Rohe**

Star Citizen-Kolumne: Scheinheilige Kritiker

@ Vielen Dank für den hervorragenden Kommentar von Benjamin Danneberg zum Thema Star Citizen! Als Insider der Community kann ich berichten, dass kritische Stimmen zu Art und Umfang des Crowdfundings von jenen, die tatsächlich Geld in das Spiel gesteckt haben, eher selten sind. Spielmechaniken, Balancing, Steuerung, Features und vieles mehr dominieren den Diskurs in den Foren. Natürlich gibt es auch dort Spieler, die sich zu-

mindest wundern, wohin das noch führen soll mit dem ganzen Geldsegen, der ja nicht abzureißen scheint. Da Chris Roberts und sein Team jedoch äußerst umfangreich und zeitnah über aktuelle und zukünftige Entwicklungsschritte informieren und regelmäßig Updates für die bereits spielbaren Teile von Star Citizen veröffentlichen, kann das Gros der Community doch sehr gut nachvollziehen, wohin das Geld gesteckt wird und was man dafür zurückbekommt.

Leonard Böhm

www Ganz starker Artikel! Hoffe, es lesen sich das genügend Leute durch, denn sobald das Thema Finanzierung und Spiele aufkommt, liest man größtenteils absoluten Dünnsinn von den Usern. Es wird Zeit, dass die Leute das Konzept des Crowdfunding mal wirklich verstehen und welch unglaubliche Vorteile diese Art der Finanzierung gerade im künstlerischen Bereich hat. Jeder beschwert sich über verbuggte Vollpreisspiele und x-fache Kopien von Spielprinzipien, aber es wird munter weitergekauft und den Aktionären die Taschen vollgepumpt. **Drillo182**

Reportagen

@ Ich möchte ich euch ein großes Lob für den stetig besser werdenden Magazinteil aussprechen. Ich hatte vor einiger Zeit überlegt, mein Abo zu kündigen, da mir die GameStar immer weniger Interessantes zu bieten hatte. Ich gehöre mittlerweile zur Generation 30+, und mich kann der Hype um Millionen- und Milliarden-Dollar-Produktionen nicht mehr so mitnehmen, wie es vor ein paar Jahren noch der Fall war. Deshalb sind für mich die brandaktuellen Tests und Previews zu den jährlichen Updates von Call of Duty und Assassin's Creed eher nebensächlich. Vielmehr interessiert mich der Magazin- und Hardwareteil eures Heftes, und ich bin froh, dabeigeblichen zu sein. Macht bitte weiter so! **Mario B.**

FEEDBACK



DayZ: Die Selbstmordanimationen werden auch in der Community heiß diskutiert.

Scheinheilige Kritiker

Fast 70 Millionen Dollar hat Chris Roberts mittlerweile für sein Weltraumspiel Star Citizen eingesamelt – und mit jeder Million werden die Kritiker lauter. Zu Recht? Autor Benjamin Danneberg findet: Nein!



Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
@benjamin_danneberg

Es war einmal ein Typ namens Chris. Der liebte Weltraumspiele und konnte selbst auch schon ein paar entwickeln. irgendwann kam er auf die Idee, nochmal so eine kosmische Simulation auf die Beine zu stellen, und zwar größer und schöner als alle anderen zuvor – und inklusive für den PC. Chris trug sein Konzept ein paar großen Publisher vor. Aber die schickten nur mitleidig: «Wahnsinn! Du dachst nicht, dass sich niemand mehr für so was interessiert? Spiel es und dann sehen wir!» Chris aber war überzeugt. Er wollte nicht glauben, dass die Weltzammengeräte bei ihm abgingen und er hätte sein Projekt Star Citizen den Spielern direkt vor, er ging für die Schaffung eines neuen Spielers über die Klackern und die eigene Welt. Die Spieler können an und schaben nicht bald ein paar Millionen raub, nein, die heute haben knapp 200000 Unterstützer für 20 Millionen Dollar investiert.

70 Spendendollar, die die Schöpferin beherrschten, als ging es um einen neuen Welt-Streit (Skandal!) Der Grund liegt darin, dass Spielbetriebe und -entwickler nur zu wenig an allen Denkmalen herankommen. Das klassische Publishermodell wird trotz Kickstarter immer noch als Standard angesehen, liefert nachteiligste PR von Großkonzernen für ein nahezu gleichwertiges Unternehmen. Star Citizen greift daher – da bereits man sich gern auf Zahlen ein – wieder ein Modell vor. In dem man noch nicht mal alle Regeln kennt, gibt doch auch nichts zu sehen. Nicht so die PR. Doch das ist falsch. Die Verlosung Star Citizen besteht nur aus einem unvollständigen Shop, veraltetem und nicht funktionierendem Content, wobei wieder ein wieder ein Content zu einem neuen, im Shop verfügbaren Content überführt ist. Das Video oben gibt einen Einblick. News, denn es geht doch immer um zwei Geld – oder nicht?

PR ist PR ist PR
Es ist nicht nur Chris, sondern auch die anderen Entwickler, die keine guten Werbefähigkeiten für Raumschiffe vermitteln. Laut auf die Regeln, werden alle Gelder nach der Veröffentlichung in solchen Content regelmäßig in einen Content überführt, was wieder ein Content ist. Das heißt, das heißt es da, da ist ein Content, der muss nur zwei Arten von PR anerkennen: entweder ein Content, der ein Content überführt, oder ein Content, der ein Content überführt. Das heißt, das heißt es da, da ist ein Content, der muss nur zwei Arten von PR anerkennen: entweder ein Content, der ein Content überführt, oder ein Content, der ein Content überführt.

Mangel an echter Information
Einen Tag hat man in einem Content, der ein Content überführt, oder ein Content, der ein Content überführt. Das heißt, das heißt es da, da ist ein Content, der muss nur zwei Arten von PR anerkennen: entweder ein Content, der ein Content überführt, oder ein Content, der ein Content überführt.

Scheinheilige Diskussion am Ziel vorbei
Die Diskussion über die Finanzierung wird vor allem durch

Star Citizen: Gastautor Benjamin Danneberg wirft den Kritikern des Geschäftsmodells Scheinheiligkeit vor.



Jahrelang war ich Abonnent der GameStar, stieg dann aber aufgrund der Aktualität auf GameStar.de um. Nachdem ich die letzten zwei Ausgaben gelesen habe, steht für mich fest, dass euer Magazin durch die inhaltlichen und optischen Veränderungen deutlich an Attraktivität gewonnen hat. Besonders gefallen mir die bessere Papierqualität, Layout und Artikelauswahl. Ich finde es richtig und mutig, GameStar attraktiver für uns Leser gestalten zu wollen. Klasse fand ich in der letzten Ausgabe den Artikel über die Indie-Entwickler in Deutschland, da sie einen großen Anteil zur kreativen Entwicklung unseres Hobbys beitragen. Deshalb ist es wichtig, diesen unabhängigen kleinen Entwicklern verstärkt eine mediale Plattform zu bieten.

Helge Ponnwitz

Verlosung und Mitmachkarte



Ich hatte zuletzt immer gerne kurz nach dem Erscheinen einer Ausgabe im Reiter »Home« (Anm. d. Red.: auf GameStar.de) eure Mitmachkarte ausgefüllt, um Feedback zu geben. Allerdings ist nun seit einigen Wochen diese Funktion nicht mehr aktiv bezie-

hungsweise es findet angeblich keine Umfrage statt. Habt ihr die Mitmachkarte abgeschafft, da sie nicht mehr ausreichend geschützt wird? Bevorzugt ihr mittlerweile andere Feedbackmethoden? Oder spinnt nur mein Browser?

KlausigerKlaus

GameStar findet inzwischen auf so vielen Kanälen statt, dass die rein aufs Heft bezogene Mitmachkarte schlicht nicht mehr zeitgemäß war. Wir nutzen stattdessen andere Auswertungstools. Und obendrein bieten wir mit unserer Feedback-Show eine noch direktere Möglichkeit, uns zu sagen, was gefällt und was nicht gefällt. Zur an die Mitmachkarte gekoppelte Verlosung: In Zukunft nutzen wir die ehemalige Verlosungsseite lieber für redaktionelle Inhalte, wenn wir allerdings etwas ganz Außergewöhnliches an Land ziehen können, findet eine Verlosung in Zukunft auch im Heft statt. Sie ist dann aber im Regelfall an die Verlosungsseite auf der Website gekoppelt (GameStar.de/gewinnspiele) wie zuletzt bei der dreitägigen Reise nach London in Ausgabe 01/2015.

Petra Schmitz

Gibt's die Awards noch?



Ich habe mir den Test von dem Spiel The Talos Principle in eurer neuen Ausgabe durchgelesen und natürlich auch gesehen, dass ihr hier 85 Punkte gegeben habt. Jedoch habe ich keinen Gold-Award gefunden. Gibt es etwa keine Award-Sticker mehr? Sei es Gold oder Platin oder für besondere Atmosphäre? Würde mich freuen, wenn es diese Buttons wieder gibt.

Kajetan Ritter

Da muss ich mir an die Nase fassen, ich habe den von unserem freien Redakteur Jonas Gössling verfassten Artikel betreut, und der Award ist mir durch die Lappen gegangen. Dass die Awards nicht abgeschafft sind, zeigen die Seite »So werten wir« vor den Tests und der Test zu Elite: Dangerous. Das Spiel hat sogar trotz vergleichsweise niedriger Wertung einen bekommen.

Petra Schmitz

Wertungen abschaffen



Seit mittlerweile 15 Jahren bin ich regelmäßiger Leser von Euch, erst im Magazin, nun über die Website. Ich schätze eure Meinung zu Spielen sehr und eure Tests sind eine wichtige Entscheidungshilfe für mich. Was mir bitter aufstößt, ist der Zwang, jedem Test eine Wertung aufzudrücken. Ihr habt viele gute und sprachbegabte Autoren. Warum schafft Ihr nicht die Wertungen einfach ab? Es würde Euch viele Shitstorms (Anm. d. Red.: auf der Website) ersparen und euer sprachliches Talent mehr in den Vordergrund rücken. Oder ist Metacritic für Euch zu wichtig?

maxe2k



Das Problem ist, dass die meisten Leser eine Wertung haben wollen, sei es nun, weil sie es gewohnt sind oder weil sie einfach was haben wollen, woran die sich orientieren können. Eventuell auch, weil sie etwas brauchen, über das sie meckern können, ohne den ganzen Text zu lesen. Und ganz ehrlich, wenn die Mehrheit der Leser lieber Tests ohne Wertung hätte, wären Magazine wie die Gee noch immer existent.

Wolfgang



Die Wertung ist verzichtbar, insofern sie nur Destillat dessen ist, was der Text ohnehin anführt. Aus Vermarktungsgründen ist sie jedoch unabdingbar, so dass es wohl besser wäre, sie zumindest ohne Wertungskasten und in groben Schritten (meinetwegen 1-10) zu gestalten. Was man jedoch bislang von den Arbeiten an dem neuen Wertungssystem hinter den Kulissen so hört, scheint es eher in die entgegengesetzte Richtung zu gehen.

captain_drink



Live-Feedback statt Mitmachkarte: André Peschke beantwortet vor der Kamera die Fragen der Leser.