

FEEDBACK

@ brief@gamestar.de

@GameStar_de

www GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Der Umgang mit EA

www Es ist Ihnen sicherlich bekannt, dass Electronic Arts keinen sehr guten Ruf bei Videospielemern genießt. Bei Ihrer täglichen Berichterstattung habe ich zunehmend das Gefühl, dass Neutralität, zumindest implizit, immer mehr in den Hintergrund tritt, um auf der »Anti-EA-Welle« mitzuschwimmen.

Am 14.6.2013 berichteten Sie in den News davon, dass das neue Battlefront ein kompletter Reboot der Serie sei, also keinesfalls als Battlefront 3 verstanden werden möchte. Nichtsdestotrotz taucht in entsprechenden Newsmeldungen vom 22.8.2013 sowie vom 16.10.2013 der Name Battlefront 3 weiterhin auf und schürt somit Hoffnungen, dass ein direkter Zusammenhang bezüglich der Inhalte bestehe (womit Sie Ihrer eigenen Meldung bereits widersprochen haben). Selbst in den News am 29.10.2014 behaupten Sie weiterhin, das Spiel habe ursprünglich Battlefront 3 geheißen. Am 20.4.2015 schreibt Dimitry Halley dann eine Kolumne, Titel: »Das wird kein Battlefront 3«.

Dieser Titel suggeriert, dass irgendwann die Möglichkeit bestanden hätte, dass es

ein Battlefront 3 werde. Was ist also das Resultat und die Wirkung eines solchen Titels? Enttäuschung, die dann in Wut auf Electronic Arts resultiert.

Als weiteres Beispiel soll noch die Vorschau von Dimitry Halley erwähnt werden, die im Rahmen der E3 entstand. Bereits im Untertitel wird ein negativer Eindruck vermittelt, »warum sich die Schlacht von Hoth nicht wie eine Schlacht anfühlt« ist da zu lesen. Auf vielfache Anmerkungen von Usern, die darauf hinweisen, dass die Atmosphäre im Gegensatz zur Meinung des Autors sehr wohl einen positiven Eindruck vermitteln, entsteht ein Klarstellungsvideo. Ein sehr löblicher Schritt, bloß: Dieses Video wird kaum beworben. Stattdessen erscheint bei jedem neuen Artikel ein hilfreicher Link mit dem Text: »Was Sie noch interessieren könnte: Warum sich die Schlacht von Hoth nicht wie eine Schlacht anfühlt«.

Werden Sie sich der Verantwortung, die Sie als eines der größten Spielemedien Deutschlands tragen, bewusst. Wenn etwas schief läuft, wie die Probleme beim Launch von SimCity, dann haben die Spieler natürlich das Recht, über diese Probleme informiert zu werden. In diesem Rahmen ist auch

Kritik an den jeweiligen Verantwortlichen mehr als gerechtfertigt. Alles, was jedoch nicht eindeutig ein Versagen der jeweiligen Firma ist (und dazu gehört jegliches Produkt, das sich noch nicht einmal auf dem Markt befindet), sollte auch entsprechend neutral behandelt werden, insbesondere wenn es sich um einen Fall wie Electronic Arts handelt. *llah*

(Auszüge, Original: ow.ly/QQwN2)

Einige Ihrer Kritikpunkte finde ich durchaus valide. Wer wie wir regelmäßig Kritik äußert, muss sich ebenso auch der Kritik stellen. Gerade wenn sie so sachlich und konstruktiv vorgetragen wird wie hier. Das Ding ist nur, dass sich Ihre Argumentation genauso gut auf alle anderen Publisher übertragen ließe. Zuletzt haben wir etwa Warner hart kritisiert wegen Batman, Ubisoft wegen Assassin's Creed, Take-Two wegen Evolve, Activision wegen Call of Duty. Grundsätzlich gilt: Wir sind weder Studios, Publishern oder gar der Indie-Szene verpflichtet, sondern einzig allein den Interessen unserer Leser. Sie zahlen für unsere Inhalte, und sie verschaffen uns mit ihren Website-Besuchen die Reichweite und Relevanz, um für Werbekunden interessant zu sein. Wir haben uns bewusst entschieden, uns weg von der »klinisch-reinen Stiftung-Spieltest« hin zu einem meinungsstarken Magazin zu entwickeln. Siehe unter anderem unser neues Wertungssystem. Mir ist ein Artikel, der eine klare Meinung vertritt, tausendmal lieber als eine 08/15-Preview, die nur durch Füllwörter von einer Produktbeschreibung zu unterscheiden ist. Und es ist absolut erlaubt, auch innerhalb der Redaktion unterschiedlicher Meinung zu sein. *Heiko Klinge*

Wenn im Intro meiner Preview steht, dass sich die Schlacht von Hoth nicht wie eine Schlacht anfühlt, dann ist das eine Auseinandersetzung mit der emotionalen Wirkung – Atmosphäre ist bei Star Wars eben extrem



Der Umgang mit EA: »Werden Sie sich der Verantwortung, die Sie als eines der größten Spielemedien Deutschlands tragen, bewusst.«

wichtig. Das ist eine Komponente, auf die EA womöglich zu wenig eingeht. Und genau deshalb ist es wichtig, dass wir Journalisten das tun. Wenn schon damit geworben wird, dass ich meine Spielzeugfantasien aus Kindertagen virtuelle Wirklichkeit werden lassen kann, dann brauche ich kein Battlefield 2, um zu argumentieren, warum sich fehlende Freiheit bei Fahrzeugen mit dieser Prämisse beißt. Wir sind als Instanz zwischen Publishern und Spielern dafür da, Kommunikation in einen Kontext zu setzen, Meinungen intersubjektiv nachvollziehbar zu machen und interessante Perspektiven aufzuzeigen.

Dimitry Halley

Elex

@ Das Editorial zeigt sehr schön, was die GameStar von anderen unterscheidet: Professionalität! Denn nur wer Fehler klar erkennt (und die Gothic 3 Wertung war schon ein epic fail), kann daraus lernen und besser werden. Viele wehren hier ab, verweisen auf andere, wollen es nicht gewesen sein. Dann werden die gleichen Fehler eben regelmäßig wieder gemacht. Ich halte die Entscheidung, jetzt schon über Elex zu berichten, durchaus für richtig. Nach dem »Track Record« der Entwickler werde ich eine Kaufentscheidung aber ganz sicher nicht vor einem finalen Test fällen.

Arno Wagner

www Was man mal festhalten sollte (auch wenn's den Fanboys nicht passt): Alle Piranha-Bytes-Spiele bis zurück zu Gothic 3 waren nicht nur verbüggt (sind andere Spiele auch) und technisch veraltet (das ist bei einem kleinen Studio entschuldbar), sondern hatten alle auch schwere Designfehler. Für mich als Käufer stellt sich natürlich die Frage: Wenn wir jetzt mehrere exzellente Open-World-Spiele auf dem Markt haben (The Witcher 3, die The Elder-Scrolls-Reihe, Fallout, Far Cry), warum soll ich dann zu was von Piranha Bytes greifen, das aller Voraussicht nach wieder nur zweit- oder drittklassig wird?

wholetthedogsout

www Ich habe mich über die Jahre beim Spielen verschiedener Spiele immer wieder gefragt, was Gothic 1 und 2 damals so viel besser gemacht haben als beinahe alle vergleichbaren Spiele aus eigenem und fremden Hause, die danach kamen. Das Einzige, was mir dazu eingefallen ist, ist die Spielwelt, die Atmosphäre und dann der ganz entscheidende Punkt: die Vertrautheit, die dadurch entstanden ist. Dass man genau weiß, wo welcher NPC wann ist, wie er heißt, dass er schläft, isst, trinkt, arbeitet usw., das hat kaum ein Spiel so konsequent durchgezogen. Auch dass



Elex: »Wenn wir jetzt mehrere exzellente Open-World-Spiele auf dem Markt haben, warum soll ich zu was von Piranha Bytes greifen, das aller Voraussicht nach nur zweit- oder drittklassig wird?«

man immer wieder an bereits besuchte Orte zurückgekehrt ist, trug ganz entscheidend dazu bei, dass diese spezielle Atmosphäre der Gothic-Spiele entstand. Obwohl die NPCs quasi keine Persönlichkeit hatten, kannte man doch viele von ihnen mit Namen und fühlte sich irgendwie als Teil der Welt. Wenn es den Entwicklern also mal wieder gelingen sollte, diesen Wohlfühlfaktor der ersten Gothic-Teile auch nur annähernd zu erreichen, könnte das echt was werden.

Mickynochwas

Naja, die Abstrafung hat's ja durchaus gegeben. Zum einen mit der Kolumne »Fledermaus zweiter Klasse« (S.13), zum anderen mit der Umfrage-Auswertung »Der Ruckelritter« (S.18). Wir haben uns tatsächlich bewusst gegen einen Test entschieden, weil das besprochene Produkt in der Form ja gar nicht mehr erhältlich ist. Ich gebe dir aber insofern Recht, dass wir auch in den News den Rückruf des Spiels hätten thematisieren müssen, das wäre dann auch ein guter Ort für den aktualisierten Wertungskasten gewesen. Das haben wir schlicht verpennt. Sorry dafür.

Heiko Klinge

Hall of Fame

www Eine starke Ausgabe. Nur eine Sache ist mir aufgefallen: Es gab keine Hall of Fame. Warum passiert das in letzter Zeit so oft?

legion_ix

Die Hall of Fame ist momentan keine regelmäßige Serie. Stattdessen gibt's immer dann eine, wenn es sich anbietet. Wie kürzlich zu Baldur's Gate (anlässlich Pillars of Eternity) und demnächst zu einer anderen bekannten Spielereihe. Außerdem haben wir dafür ja neue, regelmäßige Serien wie Vaporware, in der Ausgabe 08/15 mit Loose Cannon.

Michael Graf

Batman: Arkham Knight

www Könnt ihr mir erklären, warum der Test zu Arkham Knight im Heft nicht auftaucht? Nur weil Warner Bros. die Reißleine gezogen hat, sollten sie nicht von der Abstrafung im Heft verschont werden. Ich fand es wirklich nicht gut, dass ihr den Test wegen der Zurücknahme rausgelassen habt. Gerade das dazugehörige Video zeigt doch deutlich, dass Warner die Schelte voll und ganz verdient.

KlausigerKlaus

World of Warships

www Seit wann werden denn Betaversionen mit einer Wertung versehen?

DeltaOne

Es ist bei Free2Play-Spielen üblich, dass sie zwar gerne als öffentliche Beta deklariert werden, der Spielbetrieb und vor allem aber der Bezahlbetrieb bereits ganz normal ablaufen. Deswegen bewerten wir zu diesem Zeitpunkt auch schon ganz normal.

Petra Schmitz

Lob

@ Ich habe euch nun schon seit geraumer Zeit auf Youtube abonniert und muss sagen, dass ich sehr begeistert von eurer Arbeit bin. Die Reviews, Tests, Diskussionen etc. treffen genau meinen Geschmack und sind einfach gut. Zudem komme ich auch auf Spiele, die ich so gar nicht auf dem Schirm hatte (Skyforge, Albion Online als aktuelle Beispiele). Ich freue mich immer über neue Videos und schau sie immer gerne an. Ich wollte euch nur mitteilen: Weiter so.

Patrick