

# FEEDBACK

@ [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

@GameStar\_de

www [GameStar.de](http://GameStar.de)

f [facebook.com/GameStar.de](https://facebook.com/GameStar.de)



## Kolumnen: Entscheidungen in Spielen

@ Die Argumentationen von Benjamin Danneberg und Thorsten Kühler kann ich beide verstehen und teile diese auch mitunter. Ich möchte persönliche Beispiele für meine Meinung anführen. The Witcher 3 ist ein grandioses Spiel! Aber für mich persönlich viel zu groß. Nun da ich zumindest gefühlt so langsam das Ende erreichen könnte, stellt sich bei mir ein Gedanke ein: Direkt danach das Spiel noch einmal durchspielen mit anderen Entscheidungen? Nein danke! Vielleicht in ein paar Monaten wieder. Wenn dann nicht Fallout 4 auf meinem Rechner gelandet ist oder irgendein tolles Konsolenspiel mich begeistert. Nehmen wir ein Diablo 3 als krasses Gegenteil. Entscheidungsfreiheiten? Mehrere Enden? Nein, ich würde fast behaupten, das widerspricht der ganzen Philosophie von Blizzard. In Diablo 3 habe ich, alleine durch die Videosequenzen, eine gewisse Sympathie für Leah entwickelt. Und der Entwickler hat entschieden, mir diesen Charakter vor der Nase wegzunehmen. Ich habe nicht die Möglichkeit, den Lauf von Leahs Schicksal zu verändern. Das ist irgendwie schade, aber es ist trotzdem eine großartige

Geschichte, die mir erzählt wird. Und zu guten Geschichten gehört manchmal auch, eben keine Wahl zu haben. Das ist übrigens auch im Leben so. Entscheidungsfreiheiten und mehrere Enden sind durchaus ein Stilmittel, das der Befriedigung meines Spielerlebnisses dienen kann. Aber es ist keine Voraussetzung dafür! Spieleentwickler sollten in meinen Augen in erster Linie eine gute Geschichte erzählen! Das ist es, was mich persönlich an einem Spiel interessiert. Das ist der Grund warum ich ein Skyrim häufiger durchgespielt habe, aber auch ein Monkey Island um beim Beispiel von Thorsten Kühler zu bleiben. Diese Spiele haben einfach gute Geschichten erzählt. Egal wie viele Enden, egal wie viel Entscheidungsfreiheit. Wenn ich aber zehn Enden und gefühlte 1.000 Entscheidungen in eine todlangweilige Geschichte verpacke, ist das alles umsonst. Erst die Geschichte, der Rest ist Beiwerk! Freie Entscheidungen und/oder mehrere Enden können ein Spiel durchaus bereichern. Aber es ist kein Allheilmittel! Und das sollten Entwickler bedenken, bevor sie ein Spiel auf den Markt bringen.

**Florian Hafner**

www Bei mir kommt es aufs Spiel an. Insbesondere bei Rollenspielen

wünsche ich mir aber, dass die Entwickler mir endlich auch mal wieder eine ganz besondere Entscheidung selbst überlassen. Bisher gab es das nämlich nur in der Fable-Serie (und mit Abstrichen bei Vampire: The Masquerade). Die Entscheidung, ob man gut oder böse sein möchte. Selbst in Baldur's Gate musste ich letztlich den Oberbösewicht erstmal niedermachen. Nein, ich will entscheiden, ob ich mit ihm zusammenarbeiten will. Was bringt es mir, wenn ich das ganze Spiel über böse bin und dann am Ende doch die Welt retten muss? Da habe ich dann lieber gar keine Entscheidungen.

**R19A78D**

www Ich finde es schade, dass es Entscheidungen meist nur als offensichtliche Multiple-Choice-Fragen gibt/gab. Meiner Meinung nach sollte es öfter Entscheidungen geben, die sich unterbewusster abspielen und trotzdem Konsequenzen haben. Man müsste sich aber mal trauen, es in Kauf zu nehmen, dass der Spieler nicht alle Entscheidungen als Entscheidung bemerkt.

**Tobigs**



Die Redaktion liebt Tiere. Vor allem solche, die sonst keiner so wirklich leiden kann. Warzenschweine, Grottenolme, knuffige Kätzchen oder ... Nacktmulle.

## Exotische Tiere

@ Erst einmal möchte ich ein großes Lob an alle aussprechen, ich habe jeden Monat sehr viel Spaß mit der GameStar. Allerdings befindet sich auf Seite 14 der aktuellen Ausgabe auf Geralts Schulter ein Tier (Nacktmull), was da, glaube ich, nicht hingehört.

**Christian Kah**

Wenn du genau hinschaust, wirst du sogar vier weitere Nacktmulle im Heft finden. Warum? Weil Michael Graf und unsere Layout-Chefin Sigrun Rüb zuweilen ein bisschen komisch sind. Einen kleinen Hinweis auf das »Wieso« findest du übrigens in der Vorletzten der Ausgabe.

**Petra Schmitz**

## Videos

@ Ich starte nun bald in mein viertes Abojahr und freue mich jeden Monat auf das Magazin. Aber dennoch merke ich leider immer öfter, dass ich beinahe alle Videos bereits im Internet gesehen habe. Auch die alte Topspiel-Rubrik, in der besonders lange und deutlich auf ein Spiel eingegangen wurde, fehlt mir sehr. Mir ist zwar bewusst, dass durch die Konkurrenz ein schnelles Onlinestellen der Videos sehr wichtig für euch ist, es wäre dennoch schön, wenn auf die Heft-DVD weitere neue Inhalte gepackt werden könnten (oder einfach die bereits online gestellten Videos in längerer Fassung). **Georg Hofmann**

Die Aufteilung der Inhalte zwischen Online und den gedruckten Magazinen ist seit Jahren schwierig. Wir haben uns entschieden, im Bereich der Videos unsere Inhalte jeweils direkt und ohne Verzug zu veröffentlichen. Aus Nutzerbefragungen wissen wir außerdem, dass nur wenige Heftleser noch wie früher eine Video-DVD in ihr Laufwerk schieben, um unsere Beiträge anzusehen. Daher kann ich derzeit leider keine exklusiven Video-Inhalte auf der DVD in Aussicht stellen. **André Peschke**

@ Ich folge euch mittlerweile seit vielen Jahren und war Fan der ersten Raumschiff-GameStar-Staffel und allen Videos, die zuvor von euch gedreht wurden. Ich gucke täglich die News und bin ein echter Fan eurer Berichte. Aber diese verdammte Werbung auf der Webseite! Mir ist klar, dass es ein wirtschaftlicher Aspekt ist, den man nicht außer Acht lassen darf, aber wenn es nur die Option gäbe, die Werbung zu überspringen. Ich finde die Werbung mächtig doof und hoffe, dass meine Botschaft nicht in den Weiten des E-Mail-Postfaches verloren geht. **Nir Albert**

Auf der Webseite bieten wir mit GameStar Plus die Möglichkeit, unser Webangebot völlig werbefrei anzusehen. Für Abonnenten der Print-GameStar sogar vergünstigt. Das Abbrechen der Werbeclips, wie man es von Youtube kennt, ist in absehbar auf unseren Seiten leider technisch nicht möglich. Von daher kann ich nur bitten: Lass dir die wenigen Sekunden Werbung doch gefallen. Ich weiß, manchmal nervt's, aber es ist die Gegenleistung dafür, dass wir fast all unsere Video-Beiträge kostenlos ins Netz stellen. **André Peschke**

@ Seit langem verfolge ich die täglichen Videos auf eurem Youtube-Kanal, besonders gefallen mir die Reviews zu neuen Spielen, aber hier komme ich auch gleich zu meiner Idee. Wie wäre es,

wenn ihr einmal pro Woche oder Monat ein Review von alten Spielen produzieren würdet? Ich für meinen Teil wäre ein sehr großer Fan dieses Formats, da ich gerne in Nostalgie schwelge und es einfach sehr begrüßen würde, wenn man gelegentlich mal ein kleines Wiedersehen mit einem altbekannten Spiel wie zum Beispiel Runescape hat.

**Max Welz**

Ein Retro-Format steht schon lange auf unserer Wunschliste. Das wird allerdings nicht in Form eines Testberichts geschehen. Wie's genau aussehen wird und wann wir damit loslegen können, kann ich derzeit aber nicht sagen. Dieses Jahr vermutlich nicht mehr. **André Peschke**

## Report: Anarchie auf Steam?

www Hervorragender Report mit vielen und guten Quellenangaben. Zum Fazit muss man nicht viel hinzufügen. Valve muss deutlich mehr Moderatoren einstellen und schneller auf Entwickler aufmerksam werden, die ihre Rechte missbrauchen. **Kruben**

www Valve schwimmt im Geld, eigentlich unverständlich, dass die nicht von sich aus ein großes Team stellen, das in der Community ein Auge auf alles hat und gegebenenfalls auch mal großenwahn sinnigen Entwicklern auf die Finger haut. Das Hauptproblem ist inzwischen einfach, dass die Fluttore weit offen sind, und fast jeder seinen Kram auf Steam packen kann, das zieht nun mal auch etliche schwarze Schafe an, die Spieler über den Tisch ziehen und dann die Foren dicht machen und von Kritik säubern. **Obaruler**

www Ich finde, Valve muss nicht die Qualität der angebotenen Produkte garantieren und alles testen. Wenn ich bei Amazon irgendein kaum beschriebenes Produkt von einer No-Name-Firma kaufe, das keine Rezensionen oder Bilder hat, darf ich mich auch nicht wundern, wenn ich Schrott erhalte. **SANTA the GREY**

## Report: Geist aus der Maschine

www Danke für den tollen Report, auch abseits von Computerspielen. Habe mich immer für das Thema KI interessiert und schaue auch gern mal den Robocup (die Roboterfußballmeisterschaft). Leider bin ich nur ein billiger Softwareentwickler im Businessbereich geworden und daher weit weg von solchen Themen. **Fensterbank**



Anarchie auf Steam: » Valve muss nicht die Qualität der angebotenen Produkte garantieren und alles testen.«

www Wie im Artikel richtig erwähnt ist das Verkaufsargument wohl mit das Hauptproblem. Zitat: »... schließlich ist Tesselation deutlich plakativer zu vermarkten als ein um 13 Prozent schlauerer Gegner«. Somit sind wir auch schuld an diesem Umstand. Ich persönlich würde mit Handkuss z.B. ein Rome 2 mit ausschließlich (deutlich) verbesserter KI zum Vollpreis noch einmal kaufen! Fände ich grandios, da steht und fällt der Spielspaß für mich, nur bin ich da wohl einer der wenigen, weshalb es sich wirtschaftlich nicht lohnt. **Faw**

## Report: Aufstieg und Fall von Age of Empires, Teil 1

www Schöner Artikel. Freue mich schon auch den zweiten Teil des Berichts. Ich glaube und hoffe, dass das nicht alles war und wir eines Tages einen würdigen Nachfolger bekommen. Und auch wenn ich das unter jede Nachricht schreibe, die irgendwas mit AoE zu tun hat, nochmal: Hach, wär das schön! **Nimlod**

www Vielen Dank für diesen tollen, ausführlichen Artikel. Schön, dass noch andere sehnsuchtsvoll an Age of Empires und vergangene Hochzeiten der RTS zurückdenken. Einfach unglaublich traurig, was Microsoft aus der Marke gemacht hat, aber dazu gibt's in Teil 2 sicher mehr. **Lurtz**

www Age of Empires 2 war das erste Spiel, das ich am Erscheinungstag gekauft habe. Ich will gar nicht wissen, wie viele Stunden und Tage ich in das Spiel versenkt habe. Ah, und ein wenig klugscheißen kann ich auch noch: Die Janitschar gab es schon im Original und nicht erst in der Erweiterung. **w4rtraveler**