FEEDBACK

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de

Anno 2205

Der für mich wichtigste Part, die Handelsrouten, wurde derart vereinfacht, dass ich mich frage, woher ich meine Motivation nach 40 Stunden nehmen soll. Ich kann es nicht nachvollziehen, wieso man es derart vereinfacht hat, auch verstehe ich die Meinung von Heiko nicht. Klar gab es Lösungen und Vorschläge, wie man das Handelssystem innerhalb der Zonen gut umsetzen könnte. Leider reden die Entwickler nur immer davon, dass sie auf die Community hören, in Wirklichkeit aber gehen sie auf Feedback nicht ein. Ich bin in den zwei wichtigsten Anno-Foren unterwegs, und da gab es seitens der Entwickler selten einen Kommentar, auf die vielen guten Vorschläge wurde sowieso keine Antwort gegeben. Auf Facebook hat der Anno-Channel auch regelmäßig Neuigkeiten veröffentlicht, aber auch dort ging man nicht auf Vorschläge und Fragen ein, erst jetzt bei den letzten zwei, drei Posts hat sich das etwas gebessert. Persönlich finde ich es nicht in Ordnung, wie in Videos immer wieder betont wurde, dass man dieses und jenes aus dem Spiel genommen hat, da es die Community nicht so toll fand: Die KI wurde entfernt, da es viele blöd fanden, dass einem die Stadt zerstört werden könnte. In den Foren gab es aber kein derartiges Feedback. Ganz im Gegenteil, es wurden sehr viele Hinweise gegeben, was man erweitern und verbessern könnte. Anno 2070 war sehr gut, so wie es war. Da war nie die Rede davon, dass man etwas komplett streichen sollte, vor allem, wenn es um wichtige Kernbereiche im Spiel ging. Meiner Meinung nach versucht man, mit dem neuen Anno seine Zielgruppe zu erweitern, indem man es zugänglicher macht. Alles wird vereinfacht, alle paar Minuten bekommt der Spieler einen Award und Belohnungen, und man möchte den Spieler so wenig wie möglich frustrieren. Vor allem die richtigen Fans, auf die man angeblich so viel gehört hat, werden das Spiel wohl im ersten Anlauf nicht kaufen. Zu einfach, nicht fordernd genug, ein Spiel für jedermann, aber leider kein Spiel für den Anno-Fan. **regurge**

»Ein mutiger Neuanfang, der wirtschaftliche Komplexität und Konkurrenzdruck zugunsten eines wahrlich epischen Endlosspiels opfert.« Mehr brauche ich nicht wissen. Anno 2205 wird dann mal ausgelassen. Wirklich schade, denn jetzt gibt es wirklich kein Spiel mit komplexem Wirtschaftssystem mehr. Das macht's nur umso trauriger.

Russell Faraday

Anno 2205: »Ein Spiel für jedermann, aber leider kein Spiel für den Anno-Fan.«

Das reine Wirtschaftssystem ist durch die Module und die drei unterschiedlichen Regionen sogar komplexer als in den Vorgängern. Es ist nun nur nachvollziehbarer und mangels Zufallsereignissen auch berechenbarer. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad musst du aber wirklich gut planen und nachdenken, um deine Bilanz ins Positive zu bringen. **Heiko Klinge**

Report: 25 Jahre Monkey Island

Ha, wie cool ist das denn? Vielen Dank für den Infokasten zum falschen Logo! Ich bin ja ein langjähriger Spieler und habe gerade direkt mal meine Box von Monkey Island aus dem Regal geholt. Und Tatsache, ich habe ein geschwungenes »Island« auf der Box. Das ist mir nie aufgefallen (obwohl ich mir meine Spiele aus Nostalgiegründen recht oft anschaue) und ich wusste somit auch nicht, dass ich da eine echte Rarität habe.

Alexandero674

Ein toller Artikel. Beim Lesen und Betrachten der Bilder fühlte ich mich 25 Jahre zurückversetzt und sah mich an meinem 286er (mit eingeschalteten Turboknopf) sitzen. Wie habe ich dieses Spiel geliebt! Meines Erachtens kam an diesen Humor bzw. diesen Witz im Spiel nur noch ein einziges Adventure ran: Leisure Suit Larry 7. Auch wenn sich die Art des Humors beider Spiele stark unterschieden. Als eine Monkey-Island-Collection für die PS3

erschien, konnte ich meinen Kindern (Boah! Wo ist die Zeit nur hin?) endlich auch die Monkey-Island-Piraten zeigen. Die Begeisterung der Jugend hielt sich jedoch in Grenzen. Aber die legendären Fechtkämpfe hinterließen auch bei ihnen ihre Spuren: Als mein Jüngster (8) neulich auf dem Schulhof beim Spielen zu hören bekam: »Du kämpfst wie ein Affe!«, konterte er prompt: »Du warst also beim letzten Familientreffen.« Dafür gab's ein Lob von Papa. **Manfred Benisch**

WWW Toller Artikel mit sehr interessanten Informationen! Vielen Dank! Ich habe Monkey Island erst lange nach dem Erscheinen gespielt, es aber sofort lieb gewonnen. Eine der sympathischsten Reihen aller Zeiten! **MrCoffee2go**

Report: Emergent Narrative

WWW Wird hier Spielmechanik mit Geschichte gleichgestellt? Wenn ich mir jedes Mal mit einem anderen Finger entweder im linken oder rechten Nasenloch bohre, schreibe ich jedes Mal eine andere Geschichte? Ja, ist überspitzt dargestellt, aber im Kern läuft es doch darauf hinaus. Gerade die Kombination aus Story und Gameplay macht für mich den Reiz von Spielen aus. Die Story ist meine Motivation, das Gameplay der interaktive Weg. Gerade wegen guten, vorgefertigten Geschichten bleiben einem doch Spiele wie Bioshock, Mass Effect, Warcraft oder The Witcher im Gedächtnis. **SirThomas**

WWW Emergente Geschichten, die sich aus Zufall in Kombination mit den Spielerentscheidungen entwickeln, haben halt eine ganz besondere Qualität, weil man immer ein Gefühl dafür hat, dass alles auch ganz anders hätte kommen können. Aber diese Qualität besteht eben nur in der eigenen Wahrnehmung. Die dramaturgische Qualität einer erzählten Geschichte wird dadurch praktisch nie erreicht. **Ei**

WWW Vielen Dank für diesen Artikel. Ich finde das Beschriebene sehr wichtig und ich würde mich freuen, wenn in Rollenspielen genau diese Dynamik und Weltenreaktion auf mich als Helden Einzug halten würde. In Strategiespielen ist dies längst normal: Ziehe ich ein Heer gegen den fiesen Fiesling im Osten zusammen oder sichere ich meine Goldeselfarm im Westen? Wann kommt denn bloß die Karawane mit den Waffen? Hier bilden sich kleine Geschichten aus der bloßen Situation auf der Karte heraus. Mit Rollenspielelementen wird die Bewegung einer Armee dann zur Heldenreise. **vicbrother**

FIFA 16: »Ein PES 16 ist realistischer, hübscher und spielt sich auch noch besser.«

WWW Ein sehr ausführlicher Artikel zu einer Grundprämisse, die ich überhaupt nicht nachvollziehen kann. Das alles qualifiziert sich für mich nicht als Story. Das macht ein storyloses Endlosspiel im Idealfall abwechslungsreich, aber es ist doch keine Story. **andi5lebt**

Online spielen auf dem Land

WWW Ich selber habe einen LTE-Router zum Zocken und einen DSL-Satelliten für größere Downloads. Leider musste ich schnell schlechte Erfahrungen machen. Die Downloads werden sehr schnell gedrosselt. Wirklich schade, dass in einer mittelgroßen Stadt in Deutschland noch kein flächendeckendes DSL verfügbar ist. **Diddy**

WWW Traurig, wenn man sieht, wie wenige Möglichkeiten es für Zocker auf dem Land gibt, ausgiebigen Datenverkehr im Internet und dabei keine Volumenbegrenzung zu haben.

LTE: Solange das Volumen nicht überschritten ist, ballert man mit abstruser Geschwindigkeit durch. Doch sobald die 30 GB erreicht wurden, sackt es ab. Dann wird selbst normales Surfen zur Qual. Ein weiteres Problem ist auch, dass die Telekom oder Vodafone die Datenmengen viel zu gering halten. Kommt schon Leute, 30 GB? Wirklich? Ein Volumen von dieser Größe ist absurd, wenn es schon nach dem Herunterladen eines einzigen Spiels aufgebraucht ist. **Bakefish**

WWW Habe seit Jahren eine HSDPA-Verbindung, da ich auf dem Land wohne, und ich bin eigentlich zufrieden damit. Bei Battlefield bewegt sich der Ping zwischen 60 und 80ms. Beim Herunterladen von Spielen komme ich auf etwa 1,2 Mbit/s auf Steam und Origin, was schon ziemlich langsam ist. Aber für 15 Euro im Monat unbegrenzt und ungedrosselt darf ich mich nicht beschweren. **Wutte1992**

WWW In Österreich ist LTE mittlerweile auch im ländlichen Gebiet ausreichend verfügbar. Ich wohne in einer Kleinstadt mit unter 4.000 Einwohnern und bekomme hier laut Speedtest.net problemlos 90-95 Mbit/s. Dass schon da und nicht erst bei 150 Mbit/s Schluss ist, liegt aber eher am Modem, das nur 100-Mbit-LAN hat. Den Tarif mit 30 Mbit/s, den ich habe, kann ich jedenfalls jederzeit voll auskosten. Mein Ping liegt meistens zwischen 20 und 30ms. In Österreich bieten mittlerweile zwei der drei großen Anbieter LTE für zuhause ohne Volumenbeschränkung an. Auf LTE umgestiegen bin ich, da in der Wohnung, in die ich vor einem halben Jahr umgezogen bin, kein Telefonanschluss vorhanden ist (hätte einer hergestellt werden müssen) und A1 (die österreichische Variante der Telekom) an meinem Wohnort nur maximal 16 Mbit/s anbietet. **jutsch80**

FIFA 16

WWW Ein PES 16 ist realistischer, hübscher und spielt sich auch noch besser. Und FIFA 16 kriegt einen Punkt mehr? Ich bitte euch! Wenn man es mit PES 15 vergleicht, geht es noch in Ordnung, aber dass ein unrealistisches Fußballspiel besser ist als das Spiel, das doppelt so realistisch ist, erschließt sich mir nicht. **goldenxx**

Pro Evo 16 finden wir spielerisch besser, FIFA 16 liegt bei Spielmodi, Atmosphäre und Lizenzen vorne. Auf den Konsolen ergibt das ein Unentschieden, aber auf dem PC hat Konami die Portierung nun mal technisch in den Sand gesetzt und sich unserer Meinung nach damit nur eine 88 verdient. **Heiko Klinge**