FEEDBACK

brief@gamestar.de

@GameStar_de

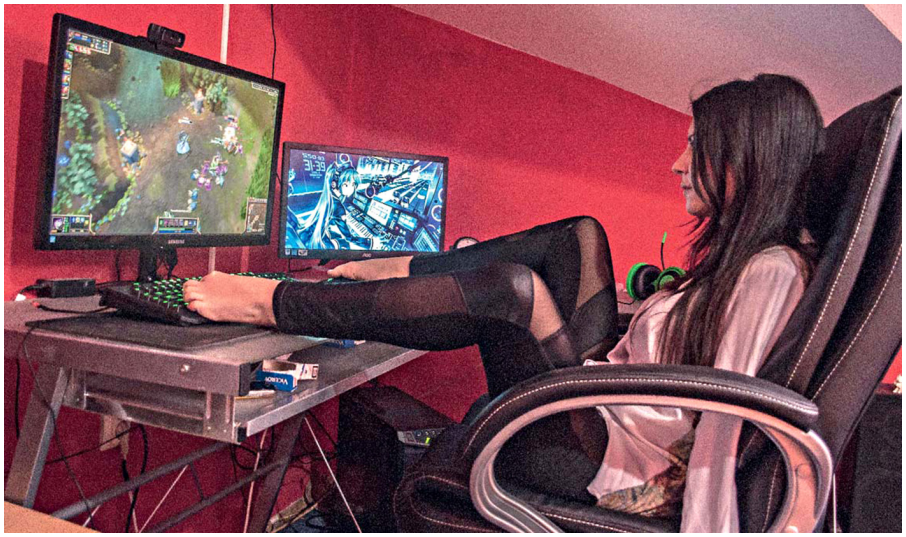
GameStar.de

facebook.com/GameStar.de

Report: Spielen mit Behinderung

www Der Artikel befasst sich mit einem zweifellos wichtigen Thema. Es wäre allerdings interessant gewesen, die Position der einzelnen Publisher zu der Thematik zu erfahren. Natürlich ist fraglich, ob sich aus den Aussagen ein Zukunftsausblick hätte herleiten lassen können, je nachdem ob bei einer Befragung eher Phrasen die überwiegende Antwort gewesen wären. Ein bisschen Hoffnung auf handfestere Pläne sollte man jedoch nie ausschließen. Wie die Autorin des Artikels zudem richtig darstellt, sind es manchmal schon kleine Änderungen, die ohne großen Aufwand umzusetzen wären, dann aber eine große Wirkung haben könnten. **Icetrack**

www Danke für den tollen Artikel. Ich kann die Probleme durchaus nachvollziehen. Ich selbst bin gehbehindert und habe chronische Schmerzen durch eine fortschreitende Muskelerkrankung. Abseits von bewegungsgesteuerten Spielen bin ich dadurch aber beim Spielen nicht groß beeinträchtigt. Deshalb bieten Spiele für mich eine tolle Freizeitbeschäftigung. Es freut mich, zu sehen, dass es mittlerweile einige Möglichkeiten für Leute mit schwereren Körperbehinderungen gibt, Videospiele genießen zu können. Für mich persönlich ist schon der Steam-Controller eine Erleichterung, da ich nun im Liegen länger spielen kann, ohne Schmerzen zu haben. Deshalb bin ich auf Controller für angenehmes Spielen angewiesen. Und auch wenn es schon vorher XBox-Controller und Ähnliches gab, ist das Einrichten und Anpassen von älteren Spielen, die keinen Controller-Support haben, mit dem Steam-Controller einfacher. Mir ist letztens tatsächlich mal ein aktuelles Spiel ohne Untertitel begegnet. Nämlich Call of Duty: Black Ops 3 (wenn man auf Deutsch spielt). Ich kann ja verstehen, dass man bei der Entwicklung von Spielen nicht alles barrierefrei entwickeln kann, aber besonders simple Sachen wie Untertitel, die ja mittlerweile eigentlich Standard sind, oder aber auch andere Dinge wie anpassbare Schriftgröße, Farbenblinden-Optionen fürs HUD sollten heutzutage schon drin sein, finde ich. **Alphabet**



Spielen mit Behinderung: »Hoch anzurechnen ist, dass ihr auf Mitleid verzichtet. Eine Behinderung ist ein Hindernis, ein Problem, aber eben kein Weltuntergang.«

www Danke für den Artikel. Für mich als Betroffenen ist es wie ein Orden, wenn öffentlich über unsere Probleme gesprochen wird. Es bedeutet Anerkennung und Beachtung. Seit einem Unfall leide ich an verschiedenen Behinderungen. Shooter und Rennspiele und praktisch alle Games, die entweder selber schnell sind oder Reflexe und Tempo erfordern, kann ich nicht mehr zocken, da ich dort komplett die Orientierung verliere. Leider betrifft das auch die Realität. Zum Glück gibt es genügend Alternativen, um dem schönsten Hobby der Welt weiterhin nachgehen zu können, und heute ist es sogar Therapie. Als jemand, der ohne Behinderung bis zum 25. Jubeltag leben konnte, kann ich vorher und nachher betrachten. Was normal war, ist heute ein Hindernis oder gar unmöglich. Was in dem Artikel leider fehlt, sind Menschen mit Schmerz. Gerade die Ausflüge in die virtuelle Welt erlauben dem Gehirn loszulassen. Das funktioniert zwar nicht sehr lange, aber selbst 30 Minuten, in denen der Schmerz in der Wahrnehmung reduziert wird, ist wie ein Lottogewinn. Den eigenen Körper zu erleben ohne Schmerz. Hoch anzurechnen ist, dass ihr auf Mitleid verzichtet. Eine Behinderung ist ein Hindernis, ein Problem, aber eben kein Weltuntergang. **NonVerbal**

www Als jemand, der nur eine Rot-Grün-Sehschwäche hat, würde ich mich nur bedingt zu dieser Gruppe Spielern zählen. Es ist schon echt wahnsinnig toll, wenn man sieht, mit welchen körperlichen Einschränkungen die im Artikel vorgestellten Jungs und Mädels trotzdem zocken können! Das erste Mal auf das Thema aufmerksam geworden bin ich aber tatsächlich bei The Witcher 3. Sobald man in der Witcher-Sicht Gerüchen folgen sollte, war und ist es für mich teilweise unmöglich, der Spur zu folgen. Die rot dargestellten Gerüche auf grünen Hintergrund (Wald, Wiese etc.) zu erkennen, ist echt

schwierig und teilweise sogar unmöglich für mich. Netterweise kam mit einem der ersten Patches eine Option dazu, in der die Farbe der Geruchs-Wölkchen geändert werden kann. Leider hat das mir persönlich nur recht wenig gebracht, da ich mit dem gelblich, orangenen Ton genau das gleiche Problem habe. Ich persönlich denke aber nicht, dass man von den Entwicklern erwarten kann und muss, dass sie nun auf alle möglichen Behinderungen (oder auch Phobien) eingehen sollten. Untertitel, veränderbare Tastenkonfigurationen etc. sind natürlich ein Muss, aber eben, weil es ein großer Teil der nicht behinderten Spielerschaft auch wünscht. Die doch recht kleine Randgruppe der Gamer mit Behinderung muss sich da einfach selber helfen oder von Drittpartien helfen lassen. Im Zweifel wird ein Spiel eben nicht gekauft, das die benötigten Anforderungen nicht erfüllt. Eine Idee wäre eventuell auch, dass es eine staatliche Förderung von speziellen Controllern oder Mechaniken in Spielen geben könnte. Das wären dann definitiv sinnvolle Steuerausgaben. **matssa**

Report: Making of Life is Strange

www Starker Artikel! Ganz große Klasse! Life is Strange war neben The Witcher 3: Wild Hunt mein Lieblingsspiel 2015 und nebenbei eines der wenigen Spiele, die mich zu Tränen gerührt haben. Ich wünsche Dontnod für die Zukunft viel Freiraum und die finanziellen Mittel, ihre großartigen Ideen weiter umsetzen zu können. Mir hat damals Remember Me schon sehr gut gefallen. **Ne[a]era**

www Ich kann dem Artikel nur voll und ganz zustimmen. Ja, die Spielmechanik ist wirklich nicht die anspruchsvollste, aber dafür ist die Geschichte einfach nur rührend. Ich habe das Spiel wie im Rausch durchgespielt und sogar noch einen zweiten Durchgang gemacht (passiert mir nicht bei vielen Spielen). Das, was Dontnod da auf die Beine gestellt hat, ist eine Welt und eine Story zum Verlieben. Und ehe ich es vergesse: toller Artikel! Danke, GameStar. **Alduin**

www Ich habe die ganze Zeit schon mit dem Gedanken gespielt, mir das Spiel zu holen. Jetzt bin ich durch den Artikel so neugierig geworden, dass ich es mir später kaufen werde. Steamsale ist ja auch noch. Perfekt. **valdec**

www Habe es gerade gestern zu Ende gespielt. Ein Meisterwerk. Als ich den Artikel gelesen habe, lief's mir nochmal kalten Rücken runter. **MiGoo1**

Making of Life is Strange: »Habe es gerade gestern zu Ende gespielt. Ein Meisterwerk. Als ich den Artikel gelesen habe, lief's mir nochmal kalten Rücken runter.«

Vermischtes

@ Ich finde die Ausrichtung der GameStar mit mehr und umfangreicheren Reportagen zu den Hintergründen diverser Themen großartig.

Besonders hervorheben möchte ich die Videoformate und Arbeiten von André Peschke und Sebastian Stange. Mit den beiden habt ihr ein sehr tolles Gespann, wenn es darum geht, Fakten aufzuarbeiten, verschiedene Meinungen zu vertreten und die Diskussion zu suchen. Ich bin absoluter Fanboy ihrer Videos, auch wenn diese oftmals nicht direkt meine Interessen ansprechen, werden sie dennoch angesehen, und ich wurde noch nie davon enttäuscht. Nun aber mal zu meiner Frage/Bitte/Erklärung warum ich euch schreibe: Ich kaufe mir die GameStar seit ca. 15 Jahren. Meine Frage zielt auf die Vollversionen der Heftausgaben ab. Ist es wirklich ein größeres Zugpferd in Hinsicht Verkauf, ein Anno 1404, Assassin's Creed etc. als Vollversion beizulegen als Indieperlen? Meine Argumentation stützt sich darauf, dass die AAA-Titel als Beilage von Genreinteressierten sowieso schon gekauft wurden, wobei bei Indiespielen oftmals das direkte Interesse oder auch einfach die Information darüber fehlt. Ich würde mir lieber ein Heft kaufen, das ein tolles Kleinod auf der DVD hat. Weiter würde (da ich nicht so naiv bin um zu glauben, dass ihr eure Vollversionen gratis bekommt, sondern ebenfalls mit dem werten Mammon damit zahlen müsst) ich es für sehr gut und auch fördernd finden, wenn durch eine Vollversion eines Indie-Entwicklers dieser eine Finanz- und Bekanntheitsspritze bekäme, welche ihm vielleicht zukünftige Projekte ermöglicht, was bei Publishern wie Ubisoft, EA etc. ja nicht unbedingt notwendig ist.

Herbert Kaltenegger

Das Thema Vollversionen beschäftigt uns auch immer wieder. Tatsächlich ist es nämlich gar nicht so einfach, das »richtige« Spiel auszuwählen. Wir wissen, dass die Vollversion für sehr viele Leser ein Mit-Kaufgrund ist. Deshalb versuchen wir natürlich Titel zu finden, die möglichst viele Käufer ansprechen, also große Namen wie Assassin's Creed oder Anno. Bei Indiespielen ist es deutlich schwieriger, den Geschmack zu treffen. Der eine mag keine Pixeloptik, der nächste keine Roguelikes – mal nur so als Beispiel. Indie-Spiele könnten wir uns bestenfalls als zweite Vollversion neben einem Blockbuster vorstellen, auch wenn das unter Umständen wieder Platzprobleme auf der DVD verursacht. Noch ein bisserl aus dem Nähkästchen: Es ist nämlich bei weitem nicht so, dass wir uns die Vollversionen frei aussuchen können. Viele Hersteller stellen ihre Titel gar nicht mehr dafür zur Verfügung (etwa EA oder Activision), oft ist auch die Rechtelage unübersichtlich und man darf die Spiele zum Beispiel nur in einem bestimmten Zeitfenster bringen. **Markus Schwerdtel**

@ Seit es die GameStar gibt, gehöre ich zu ihren Lesern. Die ersten Jahre habe ich sie am Kiosk gekauft, danach war ich viele Jahre Abonnent. Bis heute. Ich habe alle Hefte, und das ist ein ganz ansehnlicher Stapel geworden. Früher habe ich fast alle Artikel gelesen, nur wenige habe ich ausgelassen, weil mich das Thema nicht interessiert hat. Heute ist es umgekehrt. Die meisten Artikel lese ich nicht mehr. Vielleicht liegt es an meinem Alter (über 60), vielleicht auch an den vielen Richtungsänderungen, die die GameStar mitgemacht hat. Mir fehlen die Infos für die vielen unbekannten Spiele, die in den Händlerregalen herumstehen. Im Grunde genommen testet ihr nur noch die bekannteren Spiele, und das ist mir zu wenig. Von den 130 Seiten der aktuellen Ausgabe sind gerade mal 17 Seiten mit Spieletests gefüllt. Auch das ist mir zu wenig. Ich bin kein Nostalgiker, aber früher war die GameStar mehr nach meinem Geschmack. **Hermann Guhl**