

FEEDBACK



brief@gamestar.de



[@GameStar_de](https://twitter.com/GameStar_de)



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Report: Machen Spiele süchtig?

WWW

Ganz starke Leistung! Ein sehr gut recherchierter, strukturierter und differenzierter Artikel über ein emotional aufgeladenes und wichtiges Thema. Ich hoffe, ihr bleibt weiterhin am Ball und weitet den Artikel noch weiter aus.

Kigosh

WWW

Ein sehr schön aufgearbeiteter, sachlicher Artikel. Mit den neun Kriterien kann ich allerdings nicht konformgehen. Wie geschrieben, sind es die Kriterien der stofflichen Abhängigkeit, welche eins zu eins mit der Brechstange auf Computerspiele umgemünzt wurden. Und ganz schnell wird »eine Runde noch« zum Abhängigkeitskriterium. Passiert mir regelmäßig, und ganz ehrlich, wer zur vorgenommenen Zeit ins Bett geht, ist schon überdurchschnittlich konsequent. Das so was rauskommt, wenn Ärzte versuchen, ein Thema zu bearbeiten, das sie nicht verstehen und nachvollziehen können, ist ganz normal. Von einem »ärztlichen Gamer« hätte ich jedoch mehr erwartet. Schließlich bietet er die seltene Schnittstelle zwischen Medizin und Gaming. Stattdessen derselbe aus Publikationszwang entstandene Unsinn wie immer.

Lordg2009

WWW

Die Herren haben Recht, wenn sie sagen, dass es Kompensationsverhalten ist, was Spaß macht, entspannt und angenehme Gefühle beschert. Ein richtiges Problem bekommt man aber dann, wenn man seine Probleme im realen Leben nicht lösen will oder kann und diese immer größer werden, was dann zu noch mehr spielen antreibt, Überforderung eben. Dass das laut Berichten oft Menschen sind, die als Kinder nicht die Chance hatten, ein gesundes Selbstwertgefühl zu entwickeln, ist da wohl auch kein Zufall.

Sorina

WWW

Da ist ein sehr guter Punkt angesprochen worden: Spiele hatten

mal einen Anfang und ein Ende. Gut, fairerweise muss man sagen, dass es auch immer noch viele Spiele gibt, die über diese Merkmale verfügen. Wenn ich jedoch die ganze Diskussion um das Ende des Singleplayers und die angeblich goldene Zukunft im Endlosspiel bzw. Service Game betrachte, dann kann es einem schon grausen. Denn Anfang und Ende sind zwei Kategorien, die ein Spiel oder einen Film als eine in sich abgeschlossene und klar von der Realität abgrenzbare Geschichte erleben lassen. In persistenten Spielwelten existieren diese Grenzen nicht mehr, ich steige als neuer Spieler in eine bereits gewachsene Welt ein, erlebe, wie sich mein Handeln auf diese Welt auswirkt, und stelle fest, dass sich diese Handlungsmächtigkeit in Rauch auflöst, wenn ich den Stecker ziehe. Dass hier ein sehr viel größeres Risiko entsteht, die Grenzen zwischen Realität und Parallelrealität nicht mehr deutlich ziehen zu können oder sich aus Frust über die eigene Handlungslosigkeit in realen Bezügen in diese schillernde Parallelwelt zu flüchten, ist zumindest gut vorstellbar. Ich finde übrigens nicht, dass ein Gesetz zur Reglementierung her muss. Ganz im Gegenteil, ich finde es gut und richtig, dass diese Themen in die Öffentlichkeit gebracht werden und somit angefangen werden kann, darüber zu diskutieren, denn ethische Entscheidungen sollten meiner Ansicht nach nicht in staatliche Hände gegeben werden.

Detanova

WWW

Vielen, vielen Dank für diese sachliche und gut recherchierte Reportage! Geht da gerne in Fortsetzung

gen noch weiter in die Tiefe. Als Tester eigeninitiativ suchtfördernde Mechanismen aufzudecken, einzuordnen und offensiv zu kommunizieren, ist genau der richtige Weg. In Verbindung mit dem »Geschichte der Computerspiele«-Poster aus dem Jubiläumsheft ist das wirklich gutes Ausgangsmaterial für einen Elternabend zum Medienkonsum. Zum einen kann ich deutlich machen, wie aufgeschlossen ich den Themen Videospiele und elektronische Unterhaltung seit Ende der 80er gegenüber bin, zum anderen kann ich für die große Sogwirkung derselben sensibilisieren. Das Thema geringer Aufmerksamkeitsspannen wegen Werbeunterbrechungen im Privatfernsehen (vor einigen Jahren) ist nur ein Teil des verunzten Puzzles, das unsere jungen Mitmenschen angesichts intensiverer Leistungserwartungen und komplexerer Konsumwelten zu einem Lebensweg und Wertgefüge zusammensetzen müssen. Bravo! Weiter so.

Sylrormeron

Report: Making of Fallout

WWW

Schöner Artikel! Fallout 2 war für mich der Einstieg in das Genre PC-



Spielersucht-Report: »Ganz starke Leistung! Ein sehr gut recherchierter, strukturierter und differenzierter Artikel.«

Rollenspiel, es hat mich von Beginn an aufgesogen. Zwar hatte es ein paar Bugs, sodass ich es erst im 3. Anlauf zu Ende gespielt habe, aber es bleibt bis heute eines der intensivsten Spielerlebnisse die ich so hatte. Den ersten Teil habe ich dann nachgeholt. Fallout 3 mochte ich anfangs aus nostalgischen Gründen überhaupt nicht, ich wollte ein isometrisches Spiel mit dem alten schwarzen Humor und den tollen Ideen, und in den letzten beiden Punkten kommt Teil 3 für mich auch nicht an die Anfänge heran, aber letztlich ist es auch eines meiner Lieblingsspiele geworden und eine würdige Fortsetzung. Nur Fallout 4 habe ich mich bislang verweigert. **Teut Busnet**



Divinity: Original Sin 2: »Nach mehreren Stunden Spielzeit kann ich nur sagen, dass Divinity: Original Sin 2 für mich das beste Rollenspiel seit Baldur's Gate 2 ist.«

WWW

Vielleicht könnte es auch mal ein Porträt von Inon Zur geben, dem Komponisten der Musik zu Fallout 4. Der Soundtrack sorgt für mich mit dafür, dass dieses Game für mich ganz oben steht, was die atmosphärische Dichte betrifft. Auf YouTube hat jemand daraus einen Ambient-Mix gemacht – funktioniert auch ohne Spiel, aber mit Gänsehaut. **Wolfsschlucht**

Test: Divinity: Original Sin 2

WWW

Nach mehreren Stunden Spielzeit kann ich nur sagen, dass Divinity: Original Sin 2 für mich das beste Rollenspiel seit Baldur's Gate 2 ist. Kein Dragon Age, KotoR usw. konnte mich wirklich

überzeugen, auch Pillars of Eternity hat bei mir nicht wirklich gezündet. Aber dieses hier hat alles, was ich mir von einem Rollenspiel wünsche, eigentlich noch mehr. Seit Ewigkeiten mal wieder ein Spiel, bei dem ich mich wie ein Kind auf abends freue. Denn dann kann ich wieder ein paar Stunden in Rivellon versinken. **sanduche de atun**

WWW

Ich ärgere mich schwarz, dafür 45 Euro ausgegeben zu haben. Ja, ist nett. Das war's. Ich bin extremer RPG-Spieler seit den 90ern. Und man will einem hier im Test erzählen, dass dieses Spiel einen fasziniert, wenn man nur den Hauch Interesse an RPGs hat? Wahrscheinlich nur für Leute, die tatsächlich nur einen Hauch Interesse haben. Für Hardcore-RPGler ist es

ein extrem durchschnittliches und ultralangweiliges Spiel. Die Story ist dermaßen banal, dass ich brechen könnte. Ein Baldur's Gate und Co. drehen sich im Grabe um, wenn das hier eine Liga sein soll. **zukosan**

WWW

Damals Ego Draconis gespielt und Riesenspaß mit gehabt, danach aber nur selten mit so Games in Kontakt gekommen, da nicht meine Art Spiel, aber ich muss sagen, euer Test und zehn Minuten Gameplay haben mich ermutigt, Original Sin 2 eine Chance zu geben. **giu_1992**

WWW

Kann Bioware seine Leute mal zu Larian schicken? Als Praktikanten? **Dorman**

Bau einen PC so einzigartig wie Du!

neu



DARK BASE 700

Außerordentlich flexibel und leise

Zahlreiche individuell anpassbare Möglichkeiten bei der Komponentenauswahl, Kabelführung, Beleuchtung und Kühlung machen jeden PC zu einem Unikat!

- Erweiterte Möglichkeiten für individuelle Anforderungen
- Zwei be quiet! SilentWings 3 140mm PWM Lüfter
- Fortschrittlichste Lüftersteuerung
- Platz für Wasserkühlungsradiatoren bis zu 360mm
- LED-Außenbeleuchtung mit 6 wählbaren Farben

Für mehr Informationen besuchen Sie bequiet.com.

Erhältlich bei: alternate.de · arlt.de · atelco.de · bora-computer.de · caseking.de · conrad.de · cyberport.de · e-tec.at · galaxus.ch · mindfactory.de · reichelt.de · snogard.de

GERMANY'S NO. 1*
PSU MANUFACTURER

*GfK Panelmarkt, 2007-2017

be quiet!®