

FEEDBACK



Abwertungen für Pay2Win und Mikrotransaktionen

Sehr gut! Diese ganzen Monetarisierungssysteme wirken sich fast immer auf das Gameplay, die Balance und damit den Spielspaß aus. **ndakota79**

Gute Entscheidung. Man sieht auch bei der Umfrage wirklich durchgehend klar, was die Leute stört, denn die Zahlen verschieben sich ja bei den einzelnen Kategorien kaum. **Forsti – 13**

Eurer Definition kann ich soweit folgen. Ich glaube aber dennoch, dass es weiterhin doch recht viele Grauzonen gibt. Ein Beispiel: Beim MMO Der Herr der Ringe Online können Spieler sich im Shop Rollen kaufen, welche z.B. das Erfüllen von Aufgaben im Buch der Taten beschleunigen. Durchaus ein Vorteil gegenüber anderen Spielern. Für den einen mehr, für den anderen weniger. Wie das halt so ist. Spieler können sich aber auch mit entsprechend hohem zeitlichen Aufwand Währung für den Shop erspielen, um solche Rollen zu kaufen. Manchmal kann man sie sogar finden, z.B. bei Events. Wie bewertet man das jetzt? Wie sagt man, dass es einen Vorteil gibt, der aber entsprechend zeitlich aufgewogen werden kann? Hier ist ja der Vorteil vor allem die zeitliche Ersparnis. Ich persönlich fände die Beurteilung dessen enorm schwierig. **Phaeton**

Die Frage, die du dir stellen musst, ist: Resultiert der Kauf dieser Rollen in einem Vorteil gegenüber nicht zahlenden Spielern, der die Spielbalance nachhaltig beeinflusst? Ein reiner Zeitaspekt oder nicht spielerischer Komfort fallen nicht automatisch in die Abwertungskriterien. **Petra Schmitz**

Ich begrüße die Änderungen am Wertungssystem. Für uns Spieler wird es so einfach leichter, eine Kaufentscheidung zu treffen. Hersteller von Spielen, die auf Pay2Win-Ele-

mente oder Ähnliches setzen, müssen dann halt eine Abwertung in Kauf nehmen. Ich denke, ihr habt eine gute und präzise Grundlage für zukünftige Wertungen geschaffen. Hoffentlich macht dieses Beispiel Schule und andere Magazine ziehen entsprechend mit. **Femto83**

Ein sehr wichtiger Schritt. Es war an dieser Stelle auch richtig, die GameStar-Community in diesen Entscheidungsprozess einzubeziehen. Es sei aber auch gesagt, dass eine Abwertung solcher Methoden ein logischer Schritt ist. Kaufbare Gameplay-Vorteile in Vollpreisspielen sind nichts anderes als eine Verteuerung, da man sie kaufen muss, um wettbewerbsfähig zu bleiben (im MP-Spiel Skills und mehr HP, mehr Schaden, kürzere Zeit beim Anvisieren eines Gegners). Oder man hat schlicht weniger Spielspaß. Von dem Umstand mal ganz abgesehen, dass man solchen Spielen auch meist anmerkt, dass sie nur um diese Mechanik bzw. den Shop herumgebaut wurden. Das verdirbt mir grundsätzlich den Spielspaß. Das ist mitunter auch der Grund, dass ich mir fürs Handy grundlegend keine kostenlosen Spiele mit In-App-Käufen runterlade. Ich hoffe, diese Entwicklung geht auch wieder mal in eine andere Richtung. **Ando79**

Grundsätzlich Daumen hoch. Wenn auch leider zu spät. Ich finde außerdem, dass kosmetische Items nicht per se »nicht wertungsrelevant« sind oder sein sollten. Wenn ich in WoW oder in irgendeinem Singleplayer-RPG nach 20 Stunden immer noch mit optischen Lumpen rumlaufe, mir aber (nur

durch Echtgeld/Lootboxen optisch aufgebohrte Ausrüstung kaufen kann, finde ich das durchaus wertungsrelevant. Je nach Finanzierungsmodell ist das natürlich differenziert zu bewerten. Ein Path of Exile ist hier z.B. ziemlich fair. Beim durchaus guten Assassin's Creed: Origins ist es mir allerdings sauer aufgestoßen, dass und wie viel Echtgeld ich hinlegen muss. **tenjin86**

20 Jahre Starcraft: Blizzards Craft-Akt

Danke für den ausführlichen und tollen Report! Ich weiß noch, wie ich damals jede (GameStar-)News verschlungen habe und wie gespannt ich auf das Spiel war. Und als ich dann auf einer LAN-Party bei Freunden beim Zocken zuschaute und dann Starcraft zum ersten Mal live sah, war ich echt überwältigt, dass es wirklich ein so geiles Spiel geworden ist! **Zwaensor**

Eigentlich hatte ich gerade nicht so viel Zeit und dachte »OK, liest du halt eben mal nur die ersten zwei Abschnitte und dann vielleicht später den Rest. Dass ich jetzt doch alles am Stück gelesen habe, ist sowohl ein Beweis dafür, wie sehr ich Starcraft mag, als auch dafür, dass der Artikel sehr gut geschrieben ist. Vielen Dank, weiter so! **CRX**

Wirklich guter Artikel, danke dafür! Ich mag diese Entstehungsgeschichten und die Interviews. Valve und die Entstehung von Half-Life wäre auch mal superinteressant. **simbl**



Abwertungen für Pay2Win und Mikrotransaktionen: »Hoffentlich macht dieses Beispiel Schule und andere Magazine ziehen entsprechend mit, sofern noch nicht geschehen.«