



FEEDBACK

GameStar-Rebrush

Mir gefällt das überarbeitete Layout sehr gut. Es ist sehr interessant, dass eine auf den ersten Blick unscheinbare Änderung der Schriftart den Lesefluss erheblich verbessert. Besonders hat mir der »Was ist mit«-Kasten auf der Teamseite gefallen, sodass auch die freien Autoren nach und nach vorgestellt werden können. Weiter ist die Referenz der Titelstory auf der Teamseite und die Abstimmung der Farbauswahl an das entsprechende Farbspektrum schön anzusehen. Der Pfeil unter deinem Bild im Editorial fügt sich ebenfalls in das Gesamtbild ein. Auf weitere Iterationen des Layouts bin ich gespannt.

Dominik Ralf Winkler

Ich finde euer neues Design toll, und es ist gut, dass es wieder etwas verbessert wird. Jetzt wäre auch die passende Gelegenheit, sich von altem Ballast zu trennen, und damit meine ich die Heft-DVDs, die ja nun wirklich nicht mehr zeitgemäß sind. SD-Qualität ist auf Stand von 2001, vom Plastikmüll einmal ganz abgesehen. Ein moderneres Aboangebot mit Heft und Stream wäre da angebrachter und ist schon lange überfällig. Jetzt zum Relaunch wäre die richtige Zeit, diesen Schritt zu wagen.

Rainer Kappler

Ich lese schon ewig GameStar, habe aber noch nie ein schriftliches Feedback gegeben. Bis auf die jüngst zurückliegende Phase, wo gefühlt das Papier und der Druck etwas nachgelassen hatten, was jetzt wieder ok zu sein scheint, denke ich sehr oft beim Lesen einer aktuellen GameStar Ausgabe: Diese Truppe ist mit Abstand die beste. Dieses Mal, beim Lesen von Ausgabe 04/21 habe ich mich gefragt, wie man es tatsächlich schaffen kann, ein Spitzenheft noch besser zu machen, weil: Genau das ist euch gelungen (und das in Zeiten von Corona). Ich musste mich einfach endlich mal zu Wort melden, ich konnte nicht mehr anders. Hoffentlich bleibt uns die Heftvariante der GameStar noch sehr lange erhalten!

Christian Wiering

Sehr tolles Update; die gewählte Grotesk sieht bei Headlines edler aus als die vorige Condensed. Hier ist es für die Redaktion zwar knifflig, da kürzer getextet werden

muss (was bei der letzten Umstellung sicher ein Grund für eine Condensed war), jedoch bringt das auch nochmal die Sache auf den Punkt. Gefällt mir. Lesbarkeit insgesamt sehr angenehm. Besonders die vollseitige Bespielung mit Bildern auf Doppelseiten (die natürlich zeitaufwändiger ist, besonders bei Korrekturen; aber umso attraktiver) lädt ein, noch intensiver ins entsprechende Thema einzusteigen und dort zu verweilen, wie man schön anhand der Screenshots sehen kann. Macht wieder Lust auf Print!

prosumer

Planspiele im Glaskasten

Normalerweise lese ich die Artikel im Magazin ja gerne. Der Artikel zur Kommunikation in Command & Conquer war jedoch ziemlich überzogen. Die Ausführungen zu bilateralen, appellativen, asynchronen Kommunikationsverhältnissen mit Analyse von Verpackung, Handbuch und handelnden Personen war sehr in die Länge gezogen. Hinter den wortreichen Wendungen verbirgt sich extrem wenig Informationswert. Das mag als universitäre Pflichtübung für kommunikationswissenschaftliche Kurse angemessen sein. Ein Spielemagazin sollte jedoch nicht als Plattform für die Zweitverwertung von langatmigen Bachelorarbeiten erhalten. Selbst wenn es schwer ist den Magazinteil monatlich zu füllen, gibt es noch genügend Spiele, über deren Vorstellung ich mich auch freuen würde.

Michael Kramer

Sehr schöner Artikel, bei dem es mir aber so vorkommt, als ob das Spiel in keinem guten Licht steht. Ich muss als Spieler beziehungsweise Commander nicht alles wissen. Ich möchte Befehle empfangen und ausführen. Sonst gäbe es kein Spielziel. Ich muss auch nicht gleich die volle Kontrolle über Ionencanone usw. haben. Dann hätte ich doch keine Motivation, neue Dinge zu entdecken.

Gunman

Gaming Virgin: Gothic 3

Danke für den tollen Artikel. Auch wenn ich die ersten beiden Teile liebe, hat Gothic 3 doch seinen ganz eigenen Charme. Die Welt, die Grafik und die Musik ziehen mich immer wieder in ihren Bann. Sascha, du musst mal berichten, wie es für dich war, das erste Mal in den Süden der Karte zu kommen. Das war atmosphärisch für mich einer der besten Momente.

slowfinger

Sascha mag das Spiel? Er spielt es durch? Was zum Geier haben die mit dem Penzhorn gemacht?

Zele

Endlich mal ein Artikel, der Gothic 3 lobt. Mit Community-Patch ist Gothic 3 ein fantastisches Spiel. Rein vom Gameplay und dem Spielspaß ist es sogar mit Abstand mein liebstes Gothic aller Zeiten und gehört zu meinen liebsten RPGs überhaupt. Nur bei der Story unterliegt es Gothic 2.

BanditBloodwyn

Wie innerer Druck Entwickler sabotiert

Guter und wichtiger Artikel. Das ist eine Sache, die gesamtgesellschaftlich wirklich mehr Aufmerksamkeit bekommen sollte. Menschen, die an ihrer Arbeit kaputtgehen, sollten nicht einfach als Kollateralschaden eines leistungsorientierten Systems gelten.

Kazragor

Frust ist ein Teufelskreis, der zu selbstzerstörerischem Verhalten führt. Ich sehe hier die Arbeitgeber und direkten Vorgesetzten in der Pflicht, immer ein hohes Augenmerk auf den seelischen Zustand der Mitarbeiter zu legen. Keiner verträgt eine 80-Stunden-Woche, und wer solche Arbeitszeiten bei seinem Personal beobachtet, sollte sofort einlenken. Die Arbeitgeber, die sowas aktiv fordern, sollten auch eine höhere Drohkulisse vor sich sehen, wie zum Beispiel auch mal ein paar Wochen hinter Gittern. Natürlich ist das eine hohe Forderung, aber die Games-Entwicklung scheint dringend eine Gewerkschaft zu benötigen.

phatchick

Guter Artikel. Da ich selbst als Entwickler in der Spielebranche arbeite, kann ich viele Punkte hier bestätigen. Für mich ist das größte Problem meistens gar nicht mal der Druck durch Spieler-Feedback. Das kann ich meistens ganz gut ausblenden bzw. den emotionalen Teil ignorieren und nur die sachliche Kritik sehen und mich dann nüchtern fragen, ob die Kritik berechtigt ist oder nicht. Für mich besteht das größte Problem nach wie vor in der Art, wie man intern miteinander umgeht, und da habe ich z.T. sehr anmaßendes, beleidigendes und schlicht unprofessionelles Verhalten erlebt. Manche Vorgesetzte glauben, sie haben eine Maschine vor sich, die am besten 24/7 am Spiel arbeitet und kein eigenes Leben zu haben hat. Begründet wird das dann mit dem Hinweis, dass man ja in der Spielebranche arbeitet, und da ist das ja nun mal so. Natürlich wäre es naiv zu glauben, dass man als Spieleentwickler einen ganz normalen »9 bis 17 Uhr«-Job hat, aber was mich schockiert hat, ist diese überhebliche Selbstverständlichkeit, mit denen Überstunden eingefordert werden und verlangt wird, Freizeit, Ruhepausen, etc. hintenanzustellen.

Skabus