

Das Layout von GameStar war drei Jahre alt und nicht mehr ganz zeitgemäß. Daher haben wir es umgestaltet – und gleich noch das Heft aufgeräumt.

Die neue GameStar

Der Anspruch bei der Neugestaltung ist, klarer und strukturierter zu werden – wir verzichten auf

bunte Unterlegungen ganzer Seiten und sinnlose Artworks. Texte und Screenshots und Info-

kästen sollen für sich sprechen. Falls Sie Anmerkungen oder Wünsche haben, teilen Sie sie

uns doch mit: brief@gamestar.de. Wir sind bereits sehr gespannt auf Ihr Feedback! 

Die Hardware

Unseren beliebten Hardware-Teil finden Sie ab jetzt wieder ganz leicht am Ende des Heftes. Wir haben zudem die Wertungskästen für die Kurztests um zusätzliche Pro- und Contra-Punkte erweitert und die Benchmarks überarbeitet.



Die News

Die ehemaligen »Szene-News« sind einer größeren, bunteren Strecke gewichen, die zusätzlich zu Spielthemen noch aktuelle Hardware- und Multiplayer-Szene-Meldungen aufnimmt. Dazu kommt eine bunte Mischung aus Kolumnen, Zitaten und Zahlen.



Die Previews

Die ehemaligen Spiele-News heißen jetzt Kurz-Previews und folgen in Anmutung und Stil und vor allem Informationsgehalt eher Previews als klassischen Newsmeldungen. Sie stehen zwischen News und Previews und bilden das Bindeglied.



Der Service-Teil

Der Service-Teil ist eine neue Rubrik und fasst Patch-Tests, Budget-Tests und Mods zusammen. Der Abschnitt »Extraleben« entfällt dafür. Bei den Mods haben wir zudem ein eigenes Bewertungssystem eingeführt, um Ihnen die Auswahl zu erleichtern.



Fragen und Antworten

Wie testet ihr Online-Rollenspiele?

Wir machen ausschließlich Langzeittests mit mehreren Redakteuren, deshalb gibt es den Test erst eine Weile nach dem Erscheinen des Spiels. Wir machen, anders als die Konkurrenz, keine Tests auf der Basis von Betatest-Erlebnissen. In regelmäßigen Abständen schauen wir uns dann die Spiele wieder an, gibt es genügend signifikante

Änderungen, um eine Auf- oder Abwertung zu rechtfertigen, veröffentlichen wir einen »Kontrollbesuch«-Artikel.

Wie geht ihr mit Multiplayer-Modi um?

Der Multiplayer-Part fließt bei Spielen, die überwiegend im Solomodus gespielt werden, nicht in die Wertung ein. In großen Tests gibt es einen neuen Multiplayer-Kasten mit Beschreibung, Pro- und Contra-Punkten und Detailangaben zu den Modi. Außerdem beschreiben wir an dieser Stelle, was wir wirklich spielen und testen konnten.

Wie geht ihr mit den Hardware-Anforderungen der Spiele um?

Hardware-Anforderungen fließen nicht in die Wertung ein, weil wir die Spieler nicht bevormunden wollen. Der Technik-Check (bei größeren Tests), aber auch der technische Abschnitt im Wertungskasten bietet Ihnen alle Informationen, die Sie zur Beantwortung der Frage »Läuft das Spiel bei mir?« benötigen. Neu: In großen Tests finden Sie stets einen Screenshot mit heruntergedrehten Grafikoptionen, damit Sie sich

Die DVD-Verpackung



Sie haben es sicher schon bemerkt: Unsere Heft-DVDs sind auf eine neue Art verpackt. Nach unseren Umfragen haben unser bisheriges Angebot, die beiliegenden DVD-Inlays (den Spiele-Packungen nachempfunden), nur sehr wenige Leser genutzt. Daher verschwenden wir in Zukunft weniger Pappe und setzen ausschließlich auf das CD-Inlay. Vorteil für Käufer der XL-Version: Für die zweite DVD gibt es jetzt ein eigenes Inlay – das fehlte bislang. Mit dieser Änderung entfällt zudem die bekannte Mitmach-Postkarte, mit der Sie das Heft benoten und an Verlosungen teilnehmen konnten. Dafür bieten wir jetzt im Internet ein praktisches Webformular an: www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte/ – Sie sparen also das Porto.

Die Tests

Die größte Änderung im Testteil betrifft die Tabellen in den Startseiten der Genres – dort listen wir nicht mehr einfach 25 nach Wertung sortierte Vertreter des Genres auf, sondern untergliedern in sinnvolle Subgenres. Das Wertungssystem an sich ist unverändert. Bei Spielen mit umfangreichen Multiplayer-Modi gibt es einen neuen, übersichtlichen Kasten. Zudem geben jetzt in den größeren Tests mehrere Tester ihre Meinung ab – bei GameStar werden Spiele generell mindestens von einem Zweier-Team geprüft, bislang fiel die zweite Meinung allerdings oft unter den Tisch.

Die Titellstory

Wie bisher ist die Titelgeschichte der umfangreichste Artikel im Heft und in aller Regel exklusiv, das heißt, Sie finden die Informationen im jeweiligen Monat weder im Internet noch in anderen Magazinen. Anders als bisher haben wir uns festgelegt, dass die Titellstory mindestens zehn Seiten umfassen soll, um alle Aspekte des Themas vollständig abzudecken.

ein Bild machen können, wie der Titel auf einem schwächeren System aussieht.

Wie geht ihr mit geschnittenen Fassungen um?

Veränderungen in der deutschen Version fließen in die Wertung ein, wenn sie die Atmosphäre, den Umfang oder die Qualität der Sprecher beeinträchtigen. Bei größeren Änderungen gibt ein Extrakasten Aufschluss, ansonsten steht eine Erwähnung im Artikeltext. Die Altersfreigaben stehen im Wertungskasten und in der Randspalte.

Wie geht ihr mit Bugs um?

Bugs fließen in die Wertung ein! Unser Bug-Kasten führt die Wertungsabzüge im Einzelnen auf. Wir beobachten das Spiel in den folgenden Wochen und Monaten – Aufwertungen sind nach Erscheinen von umfassenden Patches möglich.

Warum testet ihr jetzt keine kleineren Spiele mehr?

Unser Wertungssystem ist auf Vollpreis-Titel ausgelegt, da ergeben sich Probleme, so genannte Casual Games vergleichbar und

fair zu testen. Neue Spiele mit einem Kaufpreis von weniger als 20 Euro werden wir in Zukunft in regelmäßigen Abständen in Report-Specials behandeln und dort nach einem vereinfachten System bewerten.

Warum druckt ihr eigentlich keine Spieletipps mehr ab?

Das Internet hat sich als Quelle für Cheats und Tipps etabliert, auf www.gamestar.de und vielen anderen Seiten finden Sie aktuellere und ausführlichere Lösungen, als sie in einem Heft möglich sind.