

Feedback



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



GameStar 12/2014



Nach jahrelangem stillem Lesen der GameStar fühle ich mich veranlasst, einen Brief an Sie zu schreiben. Warum? Nun ja, es sind die Veränderungen beziehungsweise die Weiterentwicklungen am Heft, die mich dazu veranlassen. Verstehen Sie mich nicht falsch, ich begrüße eine stetige, positive Entwicklung. Mein Problem besteht in der Geschwindigkeit, mit der diese Veränderungen derzeit durchgeführt werden. So wurden in letzter Zeit viele Dinge wie Cover, Layout, DVD-Layout, Wertungskasten, Themengebiete, Artikellängen, Papierqualität und mit der Ausgabe 12/2014 nun auch die Überschriften der Artikel geändert. Es ist durchaus löblich, dass Sie damit versuchen, den Leser auf eventuell für ihn auf den ersten Blick uninteressante Spiele hinzuweisen. Jedoch möchte ich nicht darüber belehrt werden, welche Spiele oder Spielinhalte für mich interessant zu sein haben, sondern ich möchte Informationen zu Themen oder Spielen, auf die ich mich schon länger freue. Als Beispiel interessiert mich das Spielprojekt Kingdom Come: Deliverance, über das Sie in der aktuellen Ausgabe wieder berichten, sehr, und ich freue mich über jede In-

formation, die ich in der GameStar darüber lese. Diesmal hätte ich jedoch den Artikel fast übersehen, da mich die Überschrift »Landwirtschafts-Simulator 1403« nicht nur nicht anspricht, sondern wegen der Assoziation mit dem Landwirtschafts-Simulator sogar abschreckt. Sie erreichen somit leider genau das Gegenteil von dem, was Sie beigentlich eabsichtigen. Zumindest ich entdecke so keine Spieleperlen, sondern verpasse eventuell sogar die für mich interessanten Informationen.

Alexander P.

WWW

Ich finde, wie bereits mehrfach erwähnt, den Umbau der GameStar sehr gut. Aber mir ist es immer noch zu wenig: Interessieren mich die beiden Reportagen nicht (das war bei mir dieses und letztes Mal so), dann nehme ich das Heft nicht mit. Es bräuchte noch einen dritten oder gar vierten Artikel, dann macht es nichts aus, wenn die Hardware gerade völlig uninteressant ist und man mit Blizzard nichts anfangen kann.

Flughund

WWW

Leider hat sich euer Magazin mit der Ausgabe 12/2014 extrem verschlechtert, was mir das Ergebnis

einer seit Monaten vorliegenden Entwicklung zu sein scheint. Zuerst einmal wendet Ihr viele Seiten für Hintergrundberichte auf, deren Mehrwert in meinen Augen in keiner angemessenen Relation zur Artikelgröße stehen. Zum Beispiel »Gamergate«: Ihr seid nicht die Bunte und müsst nicht das Leben der Stars und Sternchen beleuchten. Selbst als Artikel zum Thema Emanzipation und Gleichberechtigung in Spielen ist er nicht geeignet, da Ihr keine eindeutige Stellung bezieht, und das sollte die vierte Gewalt im Staat aber tun. Oder »Blizzard 2015«: Ich benötige keinen sechsstufigen Artikel über den zehnten Geburtstag von WoW und auch keine drei Seiten über ein Spiel, dessen Entwicklung eingestellt wurde. Als Nächstes testet Ihr im Print-Teil gerade einmal sieben Spiele sowie drei Early-Access-Titel. Bei den Previews sieht es noch schlechter aus. Ich bezweifle, dass das alle Spiele sind, die gerade erscheinen, vor allem wo Ihr doch Anzeigen für Spiele schaltet, die Ihr nicht im Heft habt. Bei den gestiegenen Kosten der AAA-Titel erscheinen wahrscheinlich wirklich weniger Spiele als früher, aber so wenige? AAA-Titel ist schon das nächste Stichwort. Diese werden von Euch in einer Ausführlichkeit getestet, die man sich von den Bundesbehörden bei der Aufklärung des NSA-Skandals wünschen würde. Und zwar mit Preview, Pre-Preview, Pre-Pre-Preview, Test und Nachtest. Müssen solche Berichte dann über zig Seiten gehen?

Franz S.

Erst einmal vielen Dank für das ebenso umfangreiche wie fundierte Feedback zu den zahlreichen Heftanpassungen der letzten Monate. Wir haben sehr viel Lob bekommen, aber natürlich auch Kritik. Und uns ist bewusst, dass wir aktuell ein für unsere Verhältnisse gewaltiges Änderungstempo vorlegen – siehe auch die neuen Leserbriefe, oder besser gesagt das »Feedback«.

Die letzte Ausgabe war zugegebenermaßen ein schwieriger Zeitpunkt für das Einführen der neuen Headlines. Denn naturgemäß standen bei uns, wie bei jedem anderen Games-Medium auch, in erster Linie die Weihnachts-Blockbuster im Mittelpunkt. Das schaut in diesem Heft schon wieder anders aus, und vielleicht wird nun auch der Gedan-



Unser österreichischer Leser Jürgen Braun genießt die GameStar im schönsten Swimmingpool der Welt – dem Indischen Ozean. Die GameStar-Redaktion wünscht einen sonnigen Urlaub!

ke hinter den neuen Headlines klarer. Grundsätzlich sind wir überzeugt davon, dass der eingeschlagene Weg zum noch vielfältigeren und meinungsstärkeren Magazin der einzig richtige ist. Natürlich sind wir noch lange nicht am Ende und selbstverständlich freuen wir uns auch weiterhin über jedes Feedback.

Heiko Klinge

Dragon Age: Inquisition

WWW

Ich habe es nicht glauben wollen. Stellenweise fühlt sich das Spiel an, als käme es von Ubisoft. Die

Minimap ist extrem mit Markern vollgestopft. Da hilft auch die schönste Welt nichts, wenn man sie nur über die Minimap »erkundet«. Ewiges Rumlaufen und permanentes Bücken, um etwas aufzusammeln? Kompliment, so schafft man Content. Behalten die Entwickler das bei, war es das für mich mit der Reihe.

gs minus

WWW

Ich finde, zu einem Mega-Test von Dragon Age 3 gehört auch ein amtliches Test-Video auf DVD!

Ich bin doch enttäuscht. Geht bitte nicht davon aus, dass alle Leser die vorangegangenen Ausgaben kennen oder Gewohnheits-YouTube-Gucker sind.

Martin M.

Dass das Testvideo fehlte, liegt am Produktionszyklus von Heft und DVD. Letztere muss bereits einige Tage vor den Heftseiten fertiggestellt und ins Presswerk geschickt werden. Dadurch kann es passieren, dass wir einen Test schreiben und ein Video dazu machen, es aber nur der Test ins Heft schafft. Die Videos liefern wir dann, genau wie im Fall von Dragon Age: Inquisition, in der darauffolgenden Ausgabe nach.

Sebastian Stange

@

Ich war ziemlich aufgebracht, nachdem ich den Test zu Dragon Age: Inquisition in Ihrer aktuellen

Ausgabe gelesen hatte. Wenn ich den richtig verstehe, finden Sie Inquisition besser als Dragon Age 2, kriegen es aber nicht hin, dem neuen Spiel eine bessere Wertung zu geben. Also erklären Sie die frühere Wertung zu einer Fehlentscheidung, die zurückgenommen werden muss, um das neue Spiel, das man nicht besser bewerten kann, zumindest besser dastehen zu lassen. Stehen Sie doch einfach zu Ihrer Meinung von damals. Ich glaube nicht, dass Sie 2011 einen Fehler gemacht haben, ich glaube Sie machen jetzt einen Fehler, und zwar einen viel schlimmeren. Ich erinnere mich an ein großes Spielvergnügen mit Dragon Age 2, Ihre Wertung von damals konnte ich völlig nachvollziehen. Ich erinnere mich aber auch an die Diskussion der Community von damals, die ich für äußerst infantil hielt: »Ich bekomme nicht, was ich erwartet habe, also muss ich mit Fäkalien danach werfen.« Und ich erinnere mich daran, dass dieser Shitstorm nicht sofort losbrach. Erst als das zeitnah erschienene Star Wars: The



An Dragon Age: Inquisition scheiden sich die Geister. Manche Spieler lieben, manche hassen es.

Old Republic offensichtlich ebenfalls den Erwartungen einiger Schreihälse nicht entsprach, zückte der Pöbel die Fackeln. Und als dann ein Jahr später auch Mass Effect 3 kein massentaugliches Finale präsentierte, war Bioware im Netz zur verbalen Exekution freigegeben. Im Kanon der Hetze war dann auch Dragon Age 2 ja schon immer und überhaupt total scheiße. Und jetzt verlässt plötzlich die GameStar, der letzte Hort der Meinungsstärke, den Pfad des kritischen Journalismus und heult mit der namenlosen Netzmeute. Früher haben Sie Videospiele als unterschätzte Kunstform unterstützt und für eine breite gesellschaftliche Akzeptanz unseres Hobbys gekämpft. Die Herabstufung der Wertung von Dragon Age 2 ist aber Zeichen eines eklatanten Mangels an Respekt gegenüber den angeblich als Künstlern wahrgenommenen Spielern und ihrem Recht auf künstlerische Freiheit. Vom Brüll-Meinungs-Gesindel kann ich diesen Respekt nicht erwarten, von Ihnen aber schon. Gerade von Ihnen.

Holger B.

Spieleleistung in 1440p

@

Da ich nun seit über einem Jahr in 1440p [Anm. d. Red.: Eine Auflösung von 2560 x 1440 Pixeln]

spiele, würde ich mich sehr freuen, wenn ihr in eurem Technik-Check mit einem kleinen Kasten kurz auch auf höhere Auflösungen eingehen würdet. Größere Monitore mit Auflösungen jenseits der 1080p werden langsam bezahlbar. Selbst die ersten 4K-Monitore gibt es schon für um die 500 Euro. Ich erwarte keinesfalls, dass Ihr eure komplette Testtabelle umstellt – dafür dürfte der Prozentsatz an Spielern noch zu klein sein. Aber wenn ihr einen kleinen Hinweiskasten an die Seite pappt, aus dem hervorgeht, wie sich ein Spiel auf mittleren und hohen Einstellungen (Wer in 1440p oder höher spielt, hat wahrscheinlich weder den Anspruch, auf Ultra zu spielen, noch wird er sich mit niedrigen Details zufrieden geben) in den größeren Auflösungen verhält, dann wäre mir und sicherlich vielen anderen Spielern sehr geholfen. Vielen Dank im Voraus!

Mark Stephanides

The Witcher 3: Wild Hunt erneut verschoben

WWW

Die Verschiebung war sowas von absehbar und überrascht mich gar nicht. Ich hoffe, dass die Gründe dafür »nur« Feinschliff und Bugfixing sind. Es wäre zu schade wenn die jetzt draufkommen, dass die Chose keinen Spaß macht beziehungsweise fundamentale Spielmechaniken nicht funktionieren.

bennylava

f

Aus diesem Grund lohnt es sich heutzutage einfach nicht, sich auf bestimmte Spiele zu freuen.

Verschiebungen kommen häufiger und häufiger vor. Liebe Entwickler, konzentriert euch doch mal darauf, ein Spiel fertig zu bekommen und ein realistisches Release-Datum festzulegen und nicht, das Spiel möglichst schnell rauszuhauen, um Kohle zu verdienen oder großkotzig irgendwelche Daten anzupeilen, die dann eh wieder nicht einhaltbar sind. Es nervt!

David F.

Fehler

Kaum schicken wir unsere Fehlerrubrik eine Ausgabe lang in den Urlaub, schon werden wir von Ihnen eines Besseren belehrt und schämen uns für all die dummen Fehlerchen, die uns in letzter Zeit unterkamen. So verwies Petra Schmitz im Heft 11/2014 auf die schneebedeckten Gipfel von Far Cry 3, wo doch in diesem Spiel tropische Temperaturen herrschen. Sie meinte natürlich Teil 4. Zur Strafe schicken wir sie im Strandoutfit in die nächste Schneewehe. Das dürfte den Unterschied verdeutlichen. Allein ist Petra übrigens nicht, schämen dürfen sich auch Christopher Reimers für die Wortschöpfung »fantastische Gesichte«, Sebastian Stange für »angefahrene Ideen«, Michael Graf für Sam Fishers Nebenberuf als »Rieseleiter« und Heiko Klinge, weil er all das in seiner neuen Rolle als Chefredakteur durchgewunken hat. Und jetzt, wo wir genauer drüber nachdenken, muss eigentlich nur Heiko in die Schneewehe. Willkommen auf dem Chefessel, Chef!