

Feedback

@ brief@gamestar.de

@GameStar_de

www GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



GameStar 01/2015

@ Im Grunde ist Werbung für mich kein Störfaktor, auch nicht im Heft selbst. Aber Werbung stört dann, wenn sie das Heft physisch beschädigt. Als Sammler und Leser stört mich das immens. Paysafecards mit Guthaben für irgendeinen Free2Play-Titel sind mit einem nicht von der Heftseite lösbaren Kleber versehen. Nimmt man also die Karte ab, kann man den Kleber nicht abknibbeln sondern er bleibt haften und pappt sich an die andere Heftseite. Mit etwas Glück konnte ich den Artikel über ADR1FT retten. Rückstände blieben dennoch und das sieht doof aus. Ich wünsche mir eine andere Lösung oder einen Kleber der mir nicht die GameStar zerreißt. Ansonsten kann ich mich nicht beschweren, die aktuelle Ausgabe übertrumpft selbst die grandiose Nummer 08/14. Der Psychotest sowie der Artikel zu den Telltale-Spielen sind großartig. Die Vorletzte ebenso. Weiter so, GameStar!
Jan Joerißen

Den anhänglichen Kleber in der letzten Ausgabe empfinden auch wir Redakteure als wirklich ärgerlich. Wir stecken schließlich nicht all die Zeit, Mühe und das Herzblut in unser Heft, nur damit einzelne Seiten verklebt und zerrissen werden. Gutscheinkarten wie diese sollten in der Tat mit einem Klebstoff angebracht sein, der sich leicht entfer-

nen lässt. Gleichzeitig muss er aber stark genug sein, die Plastikkarten sicher im Heft zu halten. Unsere Produktionsabteilung ist bereits über das Malheur informiert und versucht nun, den perfekten Mittelweg in Sachen Klebekraft zu finden. Ich hoffe, das Thema #Klebergate ist damit bereits Geschichte.
Heiko Klinge

@ Ich finde die Umstellung des Layouts größtenteils gelungen. Natürlich gibt es keine Änderungen ohne Schmerz. Positiv finde ich die langen Berichte. Das ist Journalismus, das findet man nicht im Internet. Natürlich sind Spiletests euer Schwerpunkt, aber ihr habt Recht damit, dass man die in der heutigen Zeit auch überall im Internet finden kann, daher brauchte euer Magazin ein neues Alleinstellungsmerkmal. Das neue Papier ist mir nicht besonders aufgefallen, weder positiv noch negativ. Was mir negativ aufgefallen ist, ist das neue DVD-Menü. Ihr habt zwar nun auf den einheitlichen Windows-8-Kachellook gesetzt, allerdings finde ich ihn unübersichtlich und unleserlich. Unübersichtlich, weil die Kategorien zwar farblich getrennt, aber trotzdem nicht mehr so einfach unterscheidbar sind, da sie sich über zwei Seiten vermischen. Eine Kategorisierung wie im alten Menü fände ich übersichtlicher. Auch die »Spiele alles ab«-Buttons halte ich für überflüssig. Ich will nur die für mich interessanten Videos anschauen und nicht eine Stunde am Stück berieselt werden. Als unleserlich empfinde ich die Texte unter den Videos. Auf dem PC sehen sie etwas verwaschen aus, auf meinem Fernseher (noch ein altes Röhrenmodell) sind die Schriften überhaupt nicht lesbar. Das war früher anders. Und zum Schluss: Ich vermisse Videos wie »Raumschiff GameStar« oder »Die Redaktion«. Die waren immer das Highlight und haben mir die Redakteure ans Herz wachsen lassen. Und mir fehlt die Rubrik »Freispielcheck«, aber wie eingangs erwähnt: Änderungen bedeuten immer auch Schmerz.
Michael Düpjohnann

@ Mit der Ausgabe 01/15 sollte endlich klar sein, dass Ihre Spielspaßwertung ausgedient hat. Warum? Weil Sie – vermutlich zurecht – für ein Spiel wie This War of Mine keine »Spaß«-Note vergeben wollen. Was allerdings bedeutet das? Da traut sich ein Entwickler endlich mal, den Krieg anders zu erzählen als unzählige »Command and Call of Battlefields« zuvor und fabriziert damit etwas, das im günstigsten Fall eine ähnliche Wirkung haben könnte, wie die besten Kriegsfilme (die man sich garantiert auch nicht aus Spaß anschaut) – und dann bekommt er das verweigert, was letztlich die Verkäufe maßgeblich beeinflusst: Die Wertung. [...] Wie wäre es stattdessen endlich mit dem Entsorgen der »Spielspaß«-Geschichte, hin zu einer »Qualitätsnote«? Wunderbarer Nebeneffekt: Mit dieser Note können nicht nur Spiele wie eben This War of Mine bewertet werden, sondern es könnten endlich auch die ganzen Schnapsideen der Publisher (Kontenbindung, etc.) und Probleme (Bugs, Serverprobleme, etc.) in die Punktzahl einfließen. Sie wagen derzeit sehr viele Neuinterpretationen Ihres Heftes, die zum Großteil sehr gelungen sind und erwachsener daherkommen. Ihre Reports und ganzseitigen Glossen sind mittlerweile der Hauptgrund, warum ich das Heft jeden Monat frühestmöglich kaufe. Bitte gehen Sie endlich auch ans Bewertungssystem. Es ist nicht mehr zeitgemäß!
Daniel Sissenich

Danke für die Kritik, ich kann die angesprochenen Punkte nachvollziehen und möchte dazu zwei Dinge feststellen. Erstens: Ein neues Wertungssystem ist in Arbeit und das wird uns nicht nur die Möglichkeit geben, die Gängelung durch restriktive Kopierschutzmechanismen oder Frustr durch Bugs und Serverprobleme besser zu ahnden, es wird uns außerdem ermöglichen, die wichtigen Stärken und Schwächen einzelner Titel hervorzuheben. Mehr dazu, sobald es weiter gediehen ist. Zweitens: In der Tat wird unser aktuelles Wertungssystem dem Antikriegsspiel This War of Mine nicht gerecht. Ich fin-

FEEDBACK



Oh weh, die Kleberückstände einer Guthabekarte können unser schönes Heft beschädigen. Ein blöder Bug!

