

Feedback

@ brief@gamestar.de

www GameStar.de

@GameStar_de

facebook.com/GameStar.de



Hintergrund vs. Tests

www Ich bin Abonnent seit der ersten Ausgabe und habe einige Höhen und Tiefen eures Magazins mit-erleben dürfen. Das letzte Tief war allerdings tiefer als alle anderen. Jedes Mal, wenn ich die GameStar im Briefkasten hatte, schaute ich mir die DVD Videos an, blät-terte am Klo mal kurz durch und war mit dem Heft nach 30 Minuten fertig. Ich hatte kaum Lust, mir das Ding noch ein zweites Mal anzuschauen. Aber es hat sich viel ge-tan. Das neue Heft hatte ich jetzt nicht nur 30 Minuten in der Hand. Ich habe die meis-ten Artikel verschlungen und war fast trau-rig, als nach der Vorletzten nichts mehr kam. Durch den neuen Fokus auf viel mehr Hintergrundmaterial, mehr Kolumnen und bessere Information ist es euch gelungen, das Ding umzukrempeln. Ganz besonders aufgefallen ist mir eure »neue« Offenheit. Bei dem Test zu, ich glaube, Just Cause habt ihr einen Kasten »Wie ist dieser Test ent-standen« eingefügt, wo ihr aufklärt, dass der Hersteller euch Reise, Kost und Logis für das Presse-Event gestellt hat. Vielen Dank dafür! Es macht euch und das Magazin sehr viel glaubwürdiger, dass ihr dazu steht. **TimF**

@ Nach gefühlt jedem zweiten Spieletema folgt ein Hinter-grundartikel: Wie war das mit dem ersten Weltkrieg, mit dem Mittelalter, woher kommt das mit den Vampiren? Und das wird dann erschöpfend über mehrere Seiten ausbreitet. Ich finde schlicht, dass diese Themen nicht oder jedenfalls nicht in dieser Länge in eure Zeitschrift gehören. Wenn ich mich für diese Themen interessie-re, hole ich mir entsprechende Fachliteratur. Ich kann mir vorstellen, dass es vielen Les-ern so geht, und dass sich in euren Leser-briefen bisher einfach viele interessierte Langartikelläser positiv zu diesen Dingen geäußert haben. Und die greifen natürlich auch eher zum Stift und schreiben euch. Ihr seid aber eine Spielezeitschrift. Das geht es schlicht ums Zocken. Das sollte im Vorder-grund stehen. Deutlich. Und davon kommt

ihr mir in den letzten Ausgaben einfach zu sehr ab. **Björn Raumann**

www Mich interessieren Strategiespiele nicht im Geringsten, aber der vom Spiel losgelöste Bericht über das Mittelalter war auch für mich interes-sant. Die ganzen Spielerfahrungen aus The Witcher will ich aus Spoiler-Gründen auch gar nicht wissen, dennoch ging es zwei Sei-ten der Preview um die Arbeitsverhältnisse bei der Produktion. Also auch hier wieder Hintergrundinformationen, die auch für mich spannend sind. Das Highlight war für mich als Vampir-Fan der Beitrag über Vam-pire, vor dem ich im Vorfeld etwas Angst hatte. Fand ich dann aber doch gut umge-setzt, und mein Lieblingsspiel Vampire Bloodlines wurde angemessen geehrt. **Naitomea**

Es ist tatsächlich so, dass unsere Leser sehr unterschiedliche Ansprüche an unser Heft haben. Einige sehen GameStar vor allem als Kaufberatung. Andere begrüßen den Wandel der letzten Ausgaben sehr, in denen wir uns bemüht haben, Computerspiele in ihrem kul-turellen Kontext einzuordnen, Entwicklungslinien nachzuzeichnen und einen tieferen

Einblick in die Materie zu geben. Klar, für vie-le bleibt die Wertung der Spiele das Interes-santeste. Aber gerade bei den kritisierten Arti-keln zu Vampiren, Weltkrieg und Mittelalter bleibt zumindest der Spielebezug sehr deut-lich: Es geht ja vor allem um die Faszination von Blutsaugern und Rittern im Kontext ihrer jahrzehntelangen »Versoftung« als Spie-lethema. Wir halten es für wichtig.

Michael Graf

Video-Wall

@ Mich würde interessieren, wie viele Leser die neue Video-Wall auf der DVD gut finden. In einer Mail vor Weihnachten habe ich bereits mei-nen Unmut über die unübersichtliche Form ausgedrückt. Zum Glück liegt der Abo-GameStar XL auch noch die HD-Video-DVD bei, bei der auf diese Video-Wall verzichtet wurde und bei der ich mir die Videos, die mich interessieren, gezielter herauspicken kann. Wäre es vielleicht möglich, eine Um-frage unter der Leserschaft durchzuführen? Natürlich ist mir klar, dass die Umstellung auf die Wall auch ins Geld gegangen ist. Aber was bringt eine neue Idee, wenn sie von der Kundschaft nicht (so gut) angenom-men wird? **Simon Huber**



Unser Vampir-Report beleuchtet die Geschichte der Blutsauger als Thema in Spielen.

Das stimmt natürlich, eine Umstellung ist wenig sinnvoll, wenn sie keiner mag. Uns ist die Meinung der Leser generell sehr wichtig, das merkt man zum Beispiel bei den häufiger werdenden Umfragen auf GameStar.de. Auch die Video-Wall unterziehen wir natürlich regelmäßig einer kritischen Bewertung, allerdings wollen wir Neuerungen auch ein wenig Zeit geben, sich zu etablieren und zu reifen. Schließlich führen wir solche Innovationen nicht gedankenlos von heute auf morgen ein. Gegenwärtig ist die Resonanz dazu gespalten, wir behalten das noch eine Weile im Auge.

Dimitry Halley

Preorder-Kolumne: Bitte nicht vorbestellen!

WWW

Hier werden doch Äpfel mit Birnen verglichen. Kritik am Seasonpass mag okay sein, muss man nicht haben. Und da gibt es sicher reichlich schwarze Schafe. Aber bei Vorbestellungen bezahle ich das Spiel erst bei Veröffentlichung und gehe nicht in Vorleistung. Ich kann es genauso gut zurückgehen lassen.

Und dass ein paar Sachen zum Anlocken da sind, finde ich gut. Allerdings bestelle ich nur Spiele vor, die ich unbedingt spielen will und bei denen mir ein, zwei unerwartete Macken nichts ausmachen. Das gilt auch für Bücher und Musik von bestimmten Autoren und Musikern, einfach, weil ich sie zum Erscheinungstag haben will. Ich für meinen Teil gehe das Risiko bei Titeln meiner Wahl bewusst ein. Aber ich breche auch nicht in Tränen aus, nur weil ein Vorbesteller ein Feature hat, das ich nicht bekomme, nur weil ich einen Monat nach Erscheinung zuschlage.

Natkeren

WWW

Der Artikel spiegelt genau meine Einstellung wider. Ich selbst habe noch keinen Seasonpass gekauft.

Große Publisher erinnern mich mit ihrer Gewinnmaximierung fast schon an große Banken. Generell ist es natürlich super, wenn sie durch ihre profitablen Spiele auch andere Projekte mitfinanzieren können, aber so langsam verliert das Ganze an Verhältnismäßigkeit und das Verhalten der Publisher wird immer dreister.

Bapt

WWW

Ich habe kein Problem mit exklusiven physischen Goodies wie Landkarten, Sammelfiguren und so weiter, die dann nur Vorbesteller bekommen. Die gehören dann nicht zum Spiel selbst, sondern sind wirklich nur ein Bonus. Aber ich finde es unter aller Sau, dass es DLCs exklusiv für Vorbesteller oder Käufer in bestimmten Shops gibt. DLCs erweitern nun mal das Spiel selbst, und auch wenn's oft nur kosmetische Inhalte sind, hat man doch das Gefühl, für das gleiche Geld weniger zu bekommen als andere. Leider hat es sich mittlerweile in der Branche durchgesetzt, und man kann nichts dagegen tun. Ähnlich war es damals mit dem

Exklusive Extras für Vorbesteller

Bitte nicht vorbestellen!

Nur wer Evolve vorbestellt, bekommt den Behemoth, ein vieres spielbares Monster. Thorsten Küchler meint: Diese Geschätztpoints sollte man als mündiger Spieler auf keinen Fall unterlassen!



Thorsten Küchler
Senior Redakteur
GameStar/epicenter.de

schon fand wie etwa Schlüsselanhänger zur Vorbestellung mitunter etwas, regnet man digitalen Ton. Nicht selten werden Campaigns oder Anzeigen dann mit exklusiven DLC-Bonus der Marke «Caracorum Markt der Oden» als Charakter-Design-Shop-Verpackung für die (Drops) angekauft. Die (mit gemeint) werden für Fans informativ, aber gleichwohl auf mehreren Ebenen wertlos. Das krasseste Beispiel ist das sogenannte «Evolve»-DLC, das für die ersten 1000 Käufer des Spiels als Bonus enthalten ist. Es enthält ein vierfüßiges Monster, das man als Spieler steuern kann. Das ist ein Spiel, das man nicht spielen kann, sondern nur als Hintergrundfigur in der Story sehen kann. Das ist ein Spiel, das man nicht spielen kann, sondern nur als Hintergrundfigur in der Story sehen kann.

Ungewöhnlich im Abo
Der Titel des Monatsabonnements ist aber der generelle Season Pass. An die, die sich nicht für den Kauf entscheiden, sondern lieber die monatlichen Abos nutzen, ist das ein Angebot, das man nicht ablehnen sollte. Die Abos sind ein tolles Angebot, das man nicht ablehnen sollte. Die Abos sind ein tolles Angebot, das man nicht ablehnen sollte.

Der Behemoth ist nur für Vorbesteller bestimmt, alle anderen Spieler erhalten ein anderes Monster. Das ist ein tolles Angebot, das man nicht ablehnen sollte. Die Abos sind ein tolles Angebot, das man nicht ablehnen sollte.

Hintergrund-Bericht? Die meisten Tests sollen dann die anderen machen? **htobi**

WWW

Das Geschäft mit den Tests ist einfach zu schnelllebig geworden. Als noch kaum jemand Internet hatte, war es essenziell, dass man jeden Monat die Tests bekommt, heute hat man die schnell im Netz rausgesucht bzw. sich ein Let's Play angesehen. Ich vergleiche das mal mit Tages- und Wochenzeitungen. Die aktuellen Nachrichten hole ich mir aus dem Netz. Für alles, was tiefer geht, habe ich den Spiegel abonniert, für den ich mir dann am Wochenende auch mehrere Stunden Zeit nehme. Wenn ich einen Wunsch hätte, dann könnte die GameStar ruhig noch tiefer gehen. Auch die Preview zu Grand Ages: Medieval war sehr lesenswert. Davon gerne viel mehr.

Tarak

Gastautor Thorsten Küchler ärgert sich über unfaire Vorbestellerboni, die den Kunden das Geld aus der Tasche ziehen.

Umstieg von Pappschachteln/Boxen zu DVD-Hüllen und dem damit einhergehenden Wegfall der seinerzeit üblichen guten Handbücher.

Casin

Zu wenige Tests

WWW

In der neuen GameStar gibt es meiner Meinung nach zu wenige Tests. Es ist beängstigend zu sehen, wie der für mich sehr wichtige Testteil immer mehr abnimmt und außerdem von »fremden« Redakteuren verfasst wird. Bei der überwiegenden Mehrheit der Tests steht mittlerweile »Freier Redakteur« dahinter, was macht ihr als Kernredaktion denn noch effektiv? Den nächsten mehrseitigen Super-

Dass verhältnismäßig wenig »feste« Redakteure Tests geschrieben haben, liegt zum einen an der Grippewelle, zum anderen aber auch an den vielen anderen großen Themen, die betreut werden mussten. Von Michael stammt zum Beispiel die zehnteilige Witcher-Preview, Johannes zeichnet für die Grand-Ages-Titelstory und die Just-Cause-Preview verantwortlich, Dimi hat unter anderem den QA-Report geschrieben. Und freie Autoren wie Martin Deppe oder Benjamin Danberg gehören ja schon zur erweiterten GameStar-Familie: Martin war jahrelang stellvertretender Chefredakteur, Ben schreibt seit drei Jahren für uns. Neu waren in der letzten Ausgabe vor allem Thorsten »Bitte nicht vorbestellen!« Küchler, der zuvor als Redaktionsleiter bei Play4 und PC Games gearbeitet hat, sowie Michael »Vampirexperte« Förtisch, der jahrelang bei 360 Live und Games TM tätig war. Das sind also auch alte Branchenhasen.

Heiko Klinge



So spielt sich Sunless Sea

Das Wort ist

Geniale Erzählmachine

Als Abenteurer entdecken wir auf großer Seefahrt nicht nur eine wahre Perle, sondern auch die Erkenntnis, dass sich die spannendsten Geschichten immer noch in unserem Kopf abspielen.

Sunless Sea

Als Abenteurer entdecken wir auf großer Seefahrt nicht nur eine wahre Perle, sondern auch die Erkenntnis, dass sich die spannendsten Geschichten immer noch in unserem Kopf abspielen.

Sunless Sea

Als Abenteurer entdecken wir auf großer Seefahrt nicht nur eine wahre Perle, sondern auch die Erkenntnis, dass sich die spannendsten Geschichten immer noch in unserem Kopf abspielen.

Freie Autoren wie Dennis Kogel unterstützen uns beim Testen, damit wir Raum für Hintergrund- und Magazinartikel haben.

FEEDBACK