

Feedback

@ brief@gamestar.de

www GameStar.de

@GameStar_de

facebook.com/GameStar.de



Magazin vs. Kaufberatung

@ Ich bin langjähriger Abonnent und sehe mich nach all den Jahren des Schweigens dazu veranlasst, meinen ersten Leserbrief zu verfassen. Grund hierfür sind die zahlreichen Veränderungen in den letzten Monaten. Für diese Entscheidung möchte ich euch ein sehr großes Lob aussprechen. In den letzten beiden Jahren war ich mehrfach davor, mein Abonnement zu kündigen, weil der Inhalt der GameStar kaum Mehrwert gegenüber diversen Onlinemagazinen bot. Auch die beigelegten Spiele boten (und bieten) inzwischen keinen Reiz mehr, da man die meisten aufgrund diverser Sales und Bundles sowieso früher oder später für wenig Geld abstaubt. Aber durch die Neuausrichtung der GameStar hin zu einem Magazin, das mehr bietet als Previews und Spielwertungen, bin ich wieder ein begeisterter Leser geworden. Ich freue mich jeden Monat auf weitere Hintergrundberichte, Reportagen, Specials und ausführliche Kolumnen. Das ist genau das, was ich von einem modernen Magazin erwarte, und womit ihr euch von den Onlinemagazinen abgrenzt. **Andreas Knödler**

@ In den letzten Monaten habt ihr euer Magazin ja einem nicht unerheblichen Wandel unterzogen. Und das finde ich wunderbar. Dass ihr nun eine größere Anzahl mehrseitigen Reportagen zu verschiedenen Themen abdruckt, halte ich für eine sehr positive Entwicklung. Videospiele werden von einer immer breiter werdenden Bevölkerungsschicht längst nicht nur als Freizeitvertreib, sondern auch als Kulturgut begriffen; und wenn man Videospiele als Kulturgut verstehen will, muss man sie auch so behandeln. Das geht aber nur, wenn man sie in einen größeren Kontext setzt, ihre Hintergründe bespricht und sich mit ihnen auf verschiedenen Ebenen kritisch auseinandersetzt. Und gerade auch darin sehe ich die Aufgabe eines seriösen Spielmagazins. Kaum jemand fände es heute zeitgemäß, wenn ein Musik-, Literatur-, oder Filmmagazin lediglich »Tests« zu

den Neuveröffentlichungen abdrucken würde. Interviews, Hintergrundberichte und Reportagen sind bereits seit langem normal. Und zumindest für mich ist nicht ersichtlich, warum dies nicht auch in einem Spielmagazin gehen sollte und gewünscht wäre. **Lorenz Posch**

Die Erwartungen, die unsere Leser an ein Spielmagazin haben, gehen gegenwärtig so sehr wie nie in verschiedene Richtungen. Natürlich sind auch wir der Meinung, dass eine gute Berichterstattung zum Medium Computerspiel sich nicht damit begnügen sollte, reine Kaufberatung zu liefern. Umgekehrt muss man aber auch den vertriebsspezifischen Sonderstatus von Spielen in Betracht ziehen. Denn gerade im Vergleich zu Filmen, Büchern und Musik sind Vollpreisspiele mit ihrem Preisrahmen von 50 bis 70 Euro für viele Leute eine Anschaffung, die sie sich gern doppelt gut überlegen. Solche Preise sind bei Spielen völlig normal, wohingegen sie bei anderen Medien eher die Ausnahme darstellen. Der Spielejournalismus nimmt an

dieser Stelle seit jeher eine vermittelnde Rolle ein, ordnet das Spieleangebot in puncto Qualität und Thematik für den Leser ein, um ihm die Entscheidung zu erleichtern. Diesen Service-Aspekt sehen wir auch weiterhin als unsere Aufgabe. Allerdings lassen wir es uns auch nicht nehmen, die breitere Nachfrage nach Hintergrundberichten zu bedienen. **Dimitry Halley**

Hall of Fame

@ Erstmal ein großes Dankeschön von meiner Seite. Euer Magazin wurde mit den letzten Ausgaben nochmals attraktiver für mich – schöneres neues Layout, größerer Magazinteil mit spannenden Hintergrundberichten. Das Lesen macht mir im Moment viel Spaß. Allerdings gab es seit den letzten zwei Ausgaben keine Hall of Fame mehr (eine Rubrik, die ich eigentlich immer sehr gerne mochte). In gewisser Weise wurde das ja z.B. durch die Berichte zu Vampiren, Fallout und Resident Evil aufgefangen. Mich würde nur interessieren, ob die Hall of Fame als eigenständige Rubrik jetzt völlig abgeschafft wurde oder einfach etwas sporadischer zum Einsatz kommt. **Felix Ritter**

Keine Sorge, die Hall of Fame gibt es auch weiterhin – allerdings zwingen wir sie nicht mehr auf Teufel komm raus in jedes Heft, sondern schauen, wann sie sich thematisch anbietet. So wie zum Beispiel in dieser Ausgabe: Der Test von Pillars of Eternity ist der perfekte Zeitpunkt, sich auch noch mal auf die gute alte Zeit von Baldur's Gate zu besinnen. **Maurice Weber**

Old-School-Handbücher im Wertungssystem

@ Pillars of Eternity ist ein Meisterwerk, keine Frage. Was aber unerwähnt und unbewertet bleibt, obwohl es ja eigentlich zum Produkt dazugehört, ist das tolle 80-seitige Handbuch in



Dennis Kogel fragt, warum Spiele so selten das Thema Flüchtlinge behandeln.

deutscher Sprache. Sowsas sollte auch belohnt werden, gerade weil andere Hersteller es sich mittlerweile leider komplett sparen oder nur einen öden Flyer oder Werbung beilegen. Ein Handbuch ist genauso herrlich Old School wie das Spiel selbst. **Rene Anhuth**

Dicke Handbücher sind heutzutage ein viel zu seltener Genuss, und tatsächlich haben sich einige Leser in Umfragen gewünscht, dass die Ausstattung eines Spiels in der Wertung einfließt. Wir wollen mit unserer Spielspaßwertung aber allein das Spiel an sich bewerten. Sonst müssten wir für unterschiedliche Versionen eines Spiels auch unterschiedliche Wertungen vergeben und beispielsweise die Steamversion von Pillars gegenüber der Ladenversion abstrafen – obwohl über 90 Prozent unserer Leser inzwischen einen Steam-Account besitzen. Außerdem ist die Ausstattung ja auch eine Preisfrage, kleinere Downloadtitel können schlichtweg keine üppig bestückte Box anbieten. Und so schön das vielleicht wäre, tut das ja dem Spiel selbst keinen Abbruch. Im neuen Wertungssystem berücksichtigen wir deswegen ausschließlich den Inhalt des eigentlichen Spiels und werten etwa für technische Probleme ab. **Maurice Weber**

Mehr Vampire

@ Ich finde euren Magazinteil zum Thema Vampire hervorragend, auch wenn es schon ein Heft länger her ist. Aber eines der meiner Meinung nach besten und dazu noch kostenlosen Spiele habt ihr vergessen: Vampire's Dawn 1 und 2. Ich habe bisher kein besseres Spiel kennengelernt, dass eine so gute Vampir-Story aufbaut und gleichzeitig die moralischen Konflikte so hervorragend darstellt. Falls ihr das gar nicht kennt, sollte es unbedingt mal jemand aus eurer Redaktion versuchen und den anderen ein Feedback geben. Außerdem schlage ich vor, einfach mal einen Magazinteil zum Thema RPG-Maker-Spiele zu schreiben. Denn außer Vampire's Dawn gab es vor so einigen Jahren viele andere hochkarätige Spiele in alter Gameboy Manier für den PC; alle kostenlos.

Tom Clauss

Tatsächlich ist mir Vampire's Dawn auch eingefallen, allerdings war der Artikel da schon fertig. Habe das als Teenager rauf- und runtergespielt, und tatsächlich hätte es zumindest eine Erwähnung verdient. Allerdings sieht man an solch unbekanntem Exoten auch ganz gut, wie umfangreich die Vielfalt an Spielen vom kleinsten RPG-Maker-Projekt bis zum millionenschweren Triple A-Titel mittlerweile geworden ist. Deshalb sind wir als Redaktion auch immer dankbar, wenn Leser uns auf interessante Spiele hinweisen – uns fehlt schlicht die Zeit, uns tagtäglich in allen Fan-Foren rumzutreiben, allerdings sind wir als Journalisten ja quasi per Definition sehr neugierig. Und ein Special zum RPG Ma-



Pillars of Eternity wird wie früher mit einem umfangreichen Handbuch ausgeliefert.

ker klingt nach all den Jahren tatsächlich nach einer interessanten Sache.

Dimitry Halley

Battlefield Hardline: Solo-Kampagne

WWW Hardline hat sich für mich (als Singleplayer-Fan) absolut gelohnt. Ja, es gab keine großen Höhepunkte, die Story ist voller Klischees und die Sache mit dem Verhafteten nicht ganz schlüssig. Aber mal ehrlich: Wenn ich mir im Kino einen Blockbuster anschau, der mich einfach nur unterhalten soll, dann frage ich mich auch nicht, ob es alles so schlüssig ist. Viele Filme sind einfach nur bescheuert, triefen vor Klischee, machen keinen Sinn – aber dennoch viel Spaß! Und

so ergeht es mir auch mit der Geschichte von Battlefield Hardline. **Alexander0674**

WWW Ich finde auch, dass das Verhaftungsfeature in die Kategorie »nett gemeint, aber schlecht umgesetzt« gehört. Das Problem ist einfach wie bei so vielen modernen Shootern die schlechte KI. Ein Schwierigkeitsgrad entsteht faktisch immer nur durch schiere Masse an Gegnern, und nie dadurch, dass sich ein einzelner Gegner clever verhält. Würde man eher nur auf einzelne Gegner oder maximal zwei Gegner treffen, und wäre es aufgrund einer guten KI ein echtes Risiko, sich mit diesen ein Feuergefecht zu liefern, dann wäre eine Verhaftung, um ein solches zu vermeiden, eine echt gute Option. **Rixen**

Petra Schmitz findet die Solokampagne von Battlefield Hardline ermüdend.