

Feedback



brief@gamestar.de



GameStar.de



@GameStar_de



facebook.com/GameStar.de



Das neue Wertungssystem

WWW

Ich finde das neue Wertungssystem sehr gelungen und auch sinnvoll, allerdings denke ich, man hätte speziell im Heft durchaus einige Details des alten übernehmen können, die sich nicht auf die Spielwertung auswirken. Konkret vermisse ich die beiden Diagramme zum Genre-Check und das Preis-Leistungs-Verhältnis im Wertungskasten. Ihr scheint bei der Entwicklung des Systems auch darauf abgezielt zu haben, die Leser zum Lesen des Testartikels zu animieren, was an sich klasse ist. Aber ich halte es für ein wenig überzogen, dass ich generell dazu verdonnert werde, den ganzen Test zu lesen, wenn ich alle Informationen mitnehmen will. Zumal ja gerade der Genre-Check mein Interesse unter Umständen überhaupt erst wecken kann, da er deutlich detaillierter ist als die Genre-Angabe über dem Artikel. Nicht falsch verstehen: Ich lese die Tests gerne und fast immer ganz, aber der alte Wertungskasten war einfach effektiver, wenn es darum ging, mich neugierig zu machen. Aber wie gesagt: Das System an sich ist super!

Melchia

Zum Genre-Check: Hier hatten wir schlicht das gleiche Problem wie bei unseren zehn Kategorien. Zu häufig passte er nicht zum Spiel und/oder musste zurechtgebogen werden. Er funktioniert dann gut, wenn sich das Spiel an Genrekonventionen hält (Total War, Wolfenstein: The New Order, Pillars of Eternity). Aber sobald es davon abweicht (Minecraft, Dear Esther, DayZ), bekommen wir Probleme. Unser Ziel ist, dass die Besonderheiten und Einordnung eines Titels künftig noch besser in den Pros und Contras abgefangen werden. Zum Preis-Leistungs-Verhältnis: Auch hier haben wir zu häufig die Büchse der Pandora geöffnet, weil jeder Spieler hier andere Ansprüche hat. Das beste Beispiel ist Call of Duty. Darf man diesem Spiel ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bescheinigen? Für Leute, die nur die Solokampagne spielen, sicher nicht. Für Multiplayerfreunde

steckt aber unbestritten eine ganze Menge drin. Auch hier gilt: Aus den Pros und Contras der Umfangswertung sollte man herauslesen können, ob das Preis-Leistungs-Verhältnis für einen passt.

Heiko Klinge

WWW

Ich finde das neue Wertungssystem sehr gut, jedoch fehlt mir da was. Erstens die Bewertung der Bedienung: Diese könnte aber auch einfach in die Abwertung eingehen. Ich denke da vor allem an Spiele, wo ich die Mausbeschleunigung nicht ausschalten kann, ich die Maustasten nicht frei belegen kann oder die vierte und fünfte Maustaste gar nicht belegbar sind. Spiele, wo man die Zielhilfe nicht ausschalten kann und so weiter. Zweitens hätte ich gerne eine Bewertung für den Singleplayer und eine für den Multiplayer. Mich interessiert der Multiplayer überhaupt nicht, also würde mich die Wertungsnote täuschen, wenn ein Spiel wegen eines hervorragenden Multiplayers um zehn Punkte steigt. Umgekehrt ist es natürlich auch der

Fall, wenn ein super Multiplayer wegen eines schlechten Singleplayers um zehn Punkte abgewertet wird. Ich glaube, es gibt viele Leute, die nur eine der beiden Sachen wirklich interessiert.

Alfons Krabbabel

Die Bedienung fließt in die Bewertung des Spieldesigns ein. Sollte es hier relevante Pro- und Contra-Punkte geben, wird man sie entsprechend dort und natürlich im Fließtext finden. Zur getrennten Wertung: Da haben wir uns bewusst dagegen entschieden. Wir halten unsere Leser für schlau genug, um selbst zu wissen bzw. aus unserem Text zu entnehmen, wo wir bei der Bewertung die Schwerpunkte gesetzt haben. Selbstverständlich werden wir auch in Zukunft schreiben, was die Solokampagne bei einem Battlefront oder der Multiplayermodus bei einem Dragon Age taugt. Nur spielt beides für den Großteil der Spieler dieser Titel schlicht keine Rolle. Aber falls es dennoch interessiert, wirst man zu beidem im Text immer alle relevanten Infos sowie eine qualitative Einschätzung finden. Falls nicht, darfst du uns gern auf die Finger klopfen.

Heiko Klinge

WWW

Ich habe die aktuelle 05/2015 gerade zu Ende gelesen und wollte zum neuen Bewertungssystem mal fragen, wie es denn mit den Speichermöglichkeiten aussieht? Also ob freies Speichern oder dessen Fehlen im Wertungskasten erwähnt wird oder zu Abwertungen führen kann. Der Satz auf S. 54 (»Der Wertungskasten ist nur die plakative Zusammenfassung...«) hat bei mir trotz langen Grübelns nicht viel Sinn ergeben.

Zac Fox

Ja, das Fehlen einer freien Speicherfunktion kann zur Abwertung führen und wird dann auch im Wertungskasten auftauchen – aber eben nur, wenn das Spiel in unseren Augen darunter leidet. Also zum Beispiel, wenn die Speicherpunkte unfair platziert sind. Wenn es kein freies Speichern gibt, das aber überhaupt nicht stört, werden wir's nicht unbedingt erwähnen.

Michael Graf



Mit der Ausgabe 05/15 hat die GameStar ein neues Wertungssystem bekommen.

Reportagen

@ Hallo Johannes, besten Dank für den »Battlefail-Bericht«. Einfach klasse, wie du und Michael die Bug-Geschichte der Reihe aufgezeigt habt! Der Artikel hat sich super gelesen. So kann man gut in den Tag starten! Rundum spannender Bericht. Weiter so! **Tim G.**

@ Ich lese die GameStar seit der ersten Ausgabe. Sie war fast aus dem Stand die beste Spielezeitung am Markt und wurde immer besser. Ich schreibe, weil ich die Hinwendung zur Reportageform sehr geil finde. Weiter so. Tests (mehr), Vorschauen (kürzer), ein bis drei Reportagen pro Heft. Lieber weniger und dafür besser. **Frank F.**

@ Ich wollte nur mal sagen, ich finde eure neue Ausrichtung super. Damit meine ich die Gewichtung auf mehr Reports, Magazinteil usw. gegenüber den eigentlichen Tests. Ich war erst etwas skeptisch, weil ich mir dachte: In die GameStar gehören die Tests. Aber jetzt nach ein paar Ausgaben liest es sich echt wieder angenehmer. Für mich seid ihr von der freizeigigen Spieletest-Zeitschrift zum seriösen Spielemagazin geworden. **Chris B.**

@ Zur Diskussion »Testberichte vs. Magazin« möchte ich gerne auch meine Meinung kundtun. Ich finde es gut, den einen oder anderen Hintergrundartikel zu Themen zu lesen, die nicht in die Preview-, Review- oder Hardwarekategorie passen, denke aber, dass diese drei Themenbereiche nach wie vor den Schwerpunkt bilden sollten. Die GameStar ist als Testratgeber einfach ideal und in Verbindung mit den Videos durch nichts zu ersetzen. In den letzten Monaten musste ich besorgt feststellen, dass der Trend nun in die Magazinrichtung zu gehen scheint. Ich kann da aus meiner Sicht nur sagen: Bitte nicht! **Stephan M.**

Rainbow Six: Siege

@ André spricht mir aus der Seele: Das ist kein Rainbow Six, und niemand, der die Bücher gelesen hat, würde auf diese Idee kommen. In den Büchern geht es um Einsätze eines internationalen Teams von mit modernster Technik ausgestatteten Elitesoldaten gegen Terroristen und andere Verbrecher. Dieses Gefühl der Asynchronität haben die ersten Rainbow-Six-Spiele noch recht gut rübergebracht, aber wie kann man auf die Idee kommen, daraus einen PvP-Shooter zu machen? Noch dazu fünf gegen fünf mit ausgeglichenen Chancen? Jede realistische Umsetzung des Szenarios in einen PvP-Shooter müsste zwangsläufig für die Terroristenseite extrem frustrierend sein. Also danke André fürs Aussprechen –



Rainbow Six: Siege: »André spricht mir aus der Seele: Das ist kein Rainbow Six.«

wenn auch das Zeitlimit noch das ist, womit ich am ehesten leben könnte. Wenn es denn das Ziel wäre, der technisch haushoch überlegenen Seite wenigstens eine kleine Herausforderung zu verschaffen. **Holger Fassel**

www Ich muß Andrés Fazit leider uneingeschränkt zustimmen. Mit Rainbow Six hat das alles herzlich wenig zu tun. In meinen Partien war das Zeitlimit übrigens auf drei Minuten begrenzt. Fürchterlich! Dazu kommen (hoffentlich wirklich nur alphabedingt) die schwachen Waffensounds, die de facto nicht zerstörbare Umgebung (Hallo Trailer!) und die nicht zeitgemäße Grafik. Besonders schwerwiegend ist für mich aber das Waffen- und Bewegungsverhalten, das gerade noch mäßiges CoD-Niveau erreicht. Und ja André, das wird sich nicht mehr wesentlich verbessern, Alpha hin oder her. Davon bin auch ich überzeugt. Momentan ist Rainbow Six: Siege weder Fisch noch Fleisch. Weder reicht es an die Taktikgefechte der Vorgänger heran, noch kann es mit der Shooter-Referenz des Mainstream mithalten. Wir erleben hier leider eine weitere »Casualisierung« ehemals komplexer Spielinhalte. Anders scheint es heute im AAA-Bereich wohl nicht mehr zu gehen. Schade! **Hiigara**

Technik-Checks

www Nach eurem Update des Wertungssystems möchte ich gerne einen Anstoß zur grundlegenden Überarbeitung der Technik-Checks geben. Reine Tests zur Spielbarkeit in Full-HD sind einfach nicht mehr zeitgemäß. Zudem ist die Komponente CPU mittlerweile schon fast irrelevant geworden. Es limitiert selbst bei den mittlerweile einigermaßen betagte Sandy Bridges immer die Grafikkarte. Daher könnte diese Sparte komplett wegfallen. Ich würde mir Bewertungen, besser noch echte Benchmarks, für WQHD und auch UHD/4K

wünschen. Mir ist bewusst, dass diese Auflösungen noch nicht in der breiten Masse angekommen sind, allerdings sind unter euren Abonnenten und Lesern eben auch viele Enthusiasten, die mehr als nur Mittelklasse-Hardware nutzen. Dass eine GTX 780 (Ti) aufwärts jedes Spiel in Full-HD mit Detail-Regler am Anschlag flüssig darstellen kann, ist sowieso gesichert, da benötigt es keine Tests. WQHD kommt aktuell auch in der Mittelklasse an, UHD wird sich mit der kommenden GPU-Generation langsam, aber sicher in der Enthusiasten-Szene etablieren. Insofern würde ich mir einen von Grund auf neu konzipierten, an die aktuelle Entwicklung angepassten Technik-Check wünschen, in dem potente Hardware auch entsprechend gefordert wird. **Patrick Jaus**

Höhere Auflösungen als nur Full HD in unsere Technik-Checks mit einzubeziehen, ist eine gute Idee, da sich vor allem WHQD (2560x1440) mittlerweile bei Spielern immer mehr etabliert. Daher haben wir beschlossen, zumindest die WHQD-Auflösung künftig ebenfalls zu testen. Die Standardangaben werden sich aber weiterhin auf Full HD beziehen, da das (laut unseren Umfragen) nach wie vor die absolut dominante Auflösung bei unseren Lesern ist. Bei wichtigen Spielen wie GTA 5 oder The Witcher 3 machen wir separat zum Technik-Check auch Tests in UHD/4K. Bis UHD zur Standardangabe wird, warten wir aber noch, bis sich entsprechende TFTs etwas breiter durchgesetzt haben. Die Angaben zu den Prozessoren wollen wir dagegen nicht weglassen. Es stimmt zwar, dass heute auch vier Jahre alte Intel-Quad-Cores praktisch jedes Spiel flüssig schaffen, für die ebenfalls noch relevanten AMD-CPU's sowie einige Dual-Cores von Intel gilt das aber nicht. Wir wollen auch nicht auf konkrete Benchmark-Werte setzen, sondern orientieren uns lieber daran, was wir im jeweiligen Spiel als flüssig empfinden – das erscheint uns nützlicher. **Florian Klein**