

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



That Dragon, Cancer



Schon beim Lesen des Tests von Dennis Kogel hatte ich Gänsehaut. Ohne euch wäre ich nie auf dieses Spiel aufmerksam geworden, und ich hätte dieses Kleinod wohl nie zu Gesicht bekommen. Mit meinen 35 Jahren und ca. 25 Jahren Spieleerfahrung habe ich noch nie ein Spiel gespielt, das mir so unter die Haut gegangen ist. Die drei Stunden waren die intensivste, aufwühlendste und bereicherndste Spielerfahrung, die ich je gemacht habe. Die Thematik ist hart und grausam und so nah am Leben und Sterben wie bei keinem anderen Spiel. Ich bin froh, es gespielt zu haben.

Ronald Gantner



Also ich – als sehr sensible Person – muss zugeben, dass ich dieses Spiel vermutlich nicht spielen könnte! Zu sehr würde es mich treffen, berühren, ängstigen und verzweifeln lassen. Trotzdem ist es toll, dass es auch solche Spiele gibt, denn sie zeigen, dass das Medium Computerspiel halt nicht nur für stumpfsinnige Ballerorgien oder dergleichen taugt, sondern auch bewegen kann! Es weckt pure

Emotionen (bei mir liefen schon die Tränen, als ich nur den Test las). Und das ist doch etwas Gutes. Wie ein tolles Buch oder ein ergreifender Film es schafft, den Menschen zu berühren, zu packen und zum Nachdenken anzuregen, so schafft das auch ein Spiel. Das finde ich gut!

SirHobbes



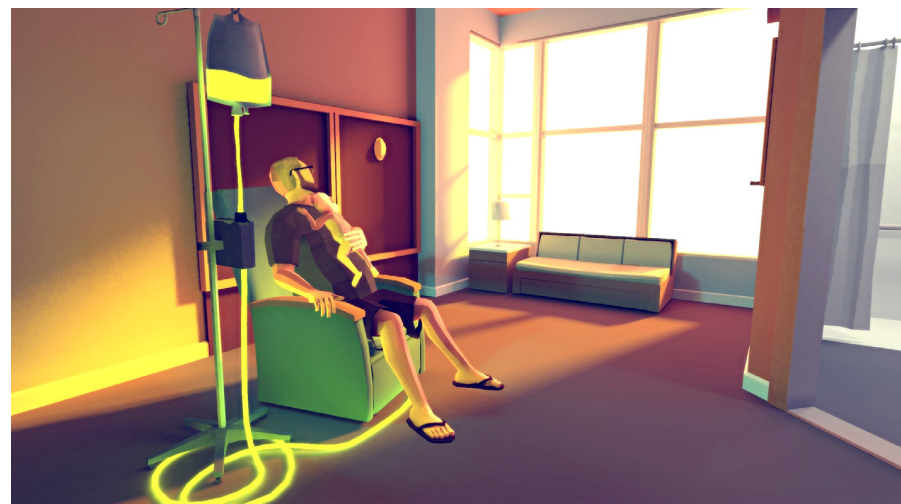
Alles an dem Spiel ist für mich unerträglich, schon den Test zu lesen fällt mir schwer. Ich finde es gut, dass ihr das Ganze promotet. Eventuell hätte man es durch eine ausbleibende Bewertung lieber außer Konkurrenz laufen lassen sollen. Ein klassisches Spiel verbinde ich mit Spaß beziehungsweise einer interessanten Erfahrung, was auch ein Drama oder gefühlter Horror sein kann. Das hier ist eher eine Kunstinstallation beziehungsweise eine Verarbeitung furchtbarer Ereignisse. Ein Gold-Award ist irgendwie deplatziert, auch wenn die positive Bewertung ja als solche zutreffend ist.

Diesel82



Ich hätte mir gewünscht, dass GameStar die Wertung weglässt. Schade.

RAZORLIGHT



That Dragon, Cancer: »Die intensivste Spielerfahrung, die ich je gemacht habe.«

Zur Wertung: Wir sind seinerzeit bei This War of Mine kritisiert worden, weil wir dem Spiel keine Wertung gegeben haben. Das neue Wertungssystem wurde ja auch eingeführt, um solche Spiele künftig bewerten zu können. Denn wenn man Spiele auf die gleiche kulturelle Stufe stellt wie Bücher und Filme, dann muss man sie auch gleichbehandeln. Oder würde irgendjemand auf die Idee kommen, zu sagen, dass man »Schindlers Liste« nicht bewerten dürfe?

Heiko Klinge

Tencent: Die heimliche Supermacht



Interessanter Artikel. Ich hatte vorher schon von Tencent gehört, aber sehr viel wusste ich noch nicht. Was ich jetzt vor allem denke ist, dass diese Firma echt lächerlich ist. Tencent muss nur mit Konkurrenz aus China rechnen, westliche Firmen sind quasi verboten. Ergo ist die Konkurrenz sehr schwach. Ist ja klar, dass Pay2Win funktioniert, wenn es keine gute Alternativen gibt. Trotzdem expandieren sie jetzt aus China hinaus und beeinflussen durch Käufe und Investitionen den westlichen Markt. Na ja, solange sie die Klappe halten, die westlichen Firmen so weitermachen lassen wie bisher und nur ihr Geld für die Entwicklung bereitstellen, okay.

LesserEvil



Sehr guter und interessanter Artikel. Auch, wie ich finde, eine gute und wichtige Aufklärung über die realen Wirtschaftsverhältnisse. Man verweilt ja doch noch oft in alten Weltbildern, wenn keine neue Information reinkommen wie dieser interessante Artikel. Im Kinobereich passiert ja was ganz Ähnliches, siehe Guillermo del Toro, Legendary Entertainment, Pacific Rim 2 und so weiter. Momentan sind die Märkte (westliche vs. asiatische) noch eher getrennt und bekommen nicht viel mit voneinander, weil sozusagen getrennt Mar-

keting betrieben wird. Ich vermute aber mal stark, dass sich das bald ändern wird, gerade der chinesische Geschmack wird immer einflussreicher. **blutrinker13**

www Finde das ganz schön gruselig, dass die mit größtenteils grotti-gen Spielen und Ingame-Käufen riesige Gewinne einfahren. Klar, das ist eine völlig andere Zielgruppe als die klassischen Core-Gamer, aber auch da gibt es ja vermehrt Experimente mit F2P und Mikrotrans-aktionen. Ich finde es einfach nur schade, es gibt so viele wirklich gute Spiele da drau-ßen und die meisten Leute spielen anschei-nend lieber den F2P-Schrott. Vor allem lei-der auch die jüngeren, was sich negativ auf die Zukunft der Branche auswirken könnte. **rammmeses**

Godmode: Religion in Spielen

www Finde ich als gläubiger Christ und vielleicht angehender Theologie-student sehr spannend. Es ist in-teressant zu sehen, wie viele verschiedene Religionsansätze es gibt. Dieser Artikel ist ja aus einer objektiven, eher atheistischen Sichtweise heraus entstanden. Da kann man sich zum Beispiel fragen: Wie sehe ich als Christ diese Dinge? Natürlich müsste dies auch aus einem möglichst objektiven Blickwinkel passieren. Da frage ich mich auch, wie andere Religionen das sehen oder andere Christen. **Hugark**

www Innos, Adanos, Beliar. Religion in Gothic und Gothic 2 hat mir da richtig Spaß gemacht. Vom War-hammer-Universum ganz zu schweigen. Oder in Games wie Sacrifice: Arbeite für die verschiedensten Götter, die alle einen an-deren Aspekt symbolisieren. Richtig ge-macht ist Religion in Games ein schönes Stück Design, mit dem sich fantastisch spie-len lässt. Schöner Artikel. **Doomguy**

DVD und DVD-Hüllen

@ Ich habe in den letzten Ausgaben die DVDs zwar immer relativ zü-gig durchgesehen, aber mit der aktuellen Ausgabe komme ich mir ehrlich gesagt etwas veräppelt vor. Nur vier Videos und eines davon ein Rückblick? Zumindest der Oculus-Talk und ein paar der anderen XL-Inhalte wären doch noch möglich gewe-sen. Könntet ihr nicht einfach bekannt ge-ben, dass zwei Versionen auf Dauer zu auf-wendig sind und in Zukunft einfach alle die XL-Version bekommen und sich dadurch die Abo-Kosten leicht erhöhen? Das könnte man wenigstens verstehen und man würde sich



Tencent: »Eine gute und wichtige Aufklärung über die realen Wirtschaftsverhältnisse.«

nicht wie ein Abonnent zweiter Klasse vor-kommen. Ich kaufe die GameStar zwar schon seit der ersten Ausgabe, aber jetzt komme ich mir zum ersten Mal wie ein eigentlich un-gewollter Kunde vor. **Hubert Hollerith**

@ Ich bin seit vielen Jahren treuer GameStar-Leser und Abo-Kunde, aber jetzt muss ich mich mal an euch wenden, weil mir in den letzten Aus-gaben der arg geschrumpfte DVD-Inhalt ne-gativ aufgefallen ist. Die letzte DVD hatte in der Standardvariante gerade mal vier Vi-deos. Ist euch das nicht selbst ein bisschen peinlich? Seit Jahren habe ich mich jeden Monat auf die neue Ausgabe gefreut, und dann haben wir ein sogenanntes »Game-Star-Frühstück« veranstaltet, wo wir uns die aktuellen Games im Test und die sonstigen Highlights wie Testcheck, Rückblick, Top/Flops des Jahres und diverse andere Spe-cials sehr gern neben Kaffee und Brötchen haben schmecken lassen. Wo sind all diese Specials hin? Was ist passiert? Einige In-halte sind, wie ich gesehen habe, auf der XL-Variante gelandet. Ist das jetzt der traurige Ver-such, die XL zu pushen, um mehr Geld aus den Abos rauszuholen? Warum gibt es nicht wenigstens mal ein erklärendes Wort im Heft, oder habe ich das einfach überlesen? Und warum macht ihr euch überhaupt noch die Mühe und produziert für die Standardva-riante auch eine DVD? Denn ganz ehrlich, für vier Videos lohnt sich der Aufwand doch nun wirklich nicht, oder? **Annett Cibulka**

Tatsächlich ist die Menge der Videos auf der normalen DVD von der Größe unserer Voll-version abhängig. Große Spiele wie Might & Magic: Heroes 6 im letzten Monat »drücken« die Videos von der DVD auf die zusätzliche XL-Scheibe. Dieses Problem wird sich eher noch verschlimmern: Je aktueller das Voll-versions-Spiel, desto mehr Platz braucht es in der Regel auch. Eine einfache Lösung gibt es da leider nicht. Wenn wir die Vollversion komplett auf die XL-DVD schieben, werden

sich die »normalen« DVD-Abonnenten zu recht beschweren. Der einzige Ausweg ist da wirklich der Wechsel auf die XL-Variante oder GameStar Plus, da gibt es auch alle Videos einer Ausgabe. **Markus Schwerdtel**

@ Wo findet man die aktuellen Cover-packs? Ich lagere alle meine DVD-Hüllen ein und seit Neustem fehlen diese auf der Heft-DVD. **Fabian Schnabel**

@ Ich bin seit eurem ersten Heft ein treuer Fan und habe alle Ausgaben schön sortiert bei mir im Schrank. Die CDs und DVDs reihen sich ebenfalls alle gut sortiert aneinander. Aber gerade da gibt es auch leider eine negative Entwicklung. Denn es war damals schon ärgerlich, als ihr die DVD-Inlays nicht mehr gedruckt mitge-liefert habt und die Leser sie ab da selbst ausdrucken mussten. Aber dass man nun seit Heft 01/2016 gar keine DVD-Inlays mehr findet, weder auf der Heft-DVD, noch als PDF zum Downloaden, finde ich persönlich bei einem Heft Preis von 6,99 Euro beschä-mend. Es wäre sehr wünschenswert, wenn die Inlays wieder mitgeliefert würden – zu-mindest mal als PDF auf der Heft-DVD zum Selberausdrucken. **Matthias Schön**

@ Ist mir irgendwas entgangen, dass ihr nun den Inlay-Ausdruck auch nicht mehr auf der DVD habt? Ich finde auch keine Info, dass man sich den wenigsten von eurer Seite ziehen kann. **Robert Reichert**

Aus produktionstechnischen Gründen muss-ten wir uns entscheiden, das DVD-Inlay ab der Ausgabe 1/16 als Download auf Game-Star.de anzubieten. Ein Hinweis darauf fin-det sich seitdem im DVD-Inhalt auf Seite 3 im Heft. Der Link zum letzten Inlay lautet: www.gamestar.de/dvdhuelleo22016

Petra Schmitz