

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Total War: Warhammer

WWW

Bisher überwiegt bei mir zwar noch die Skepsis, dass Warhammer und Total War zusammenpassen, aber wer weiß, vielleicht wird es ja doch noch schön. Dass die KI besser wird, hoffe ich auch noch, denn bisher war eben genau das die Schwäche der Serie. Auch schon in Atilla haben die Einheiten eher den umständlichen Weg gewählt.

BruderKhain

Rüstung, so trugen sie Kettenhemden oder Teilplatte. Wenn man vermutlich seine Einheiten nicht optisch gestalten kann, so hoffe ich doch auf eine optische Veränderung bei den Rüstungen. Das Auge schlächtet ja bekanntlich mit.

SirHurl

Die Frage nach Veränderungen an den Einheiten kann ich leider nicht beantworten. Selbst modifizieren können wird man seine Truppen allerdings nicht.

Johannes Rohe

WWW

Mich würde interessieren, ob man seine Einheiten individuell anpassen kann? Ein großer Fokus beim Tabletop ist ja bekanntlich das Anmalen der Figuren. So hatte man immer eine einzigartige Armee. Ich vermute, dass man die Einheiten in Total War nur mit Skills aufbessern und nicht optisch aufpolieren kann, oder? Mir gefiel an Medieval 2, dass man an den Figuren direkt sehen konnte, ob die Rüstung verbessert wurde. Am Anfang liefen die Einheiten mit normaler Stoffgewandung herum, doch gab man den Einheiten eine bessere

Test: Hitman

WWW

Ich fand die Episoden erst nicht gut. Allerdings wird man dann positiv gezwungen, schon durchgespielte Level nochmal zu versuchen oder spielererstellte Aufträge zu versuchen. Das habe ich leider bei Absolution nicht gemacht, weil ich keine Zeit hatte bzw. lieber die nächste Mission gespielt habe. Absolution fand ich übrigens nicht schlecht. Ich habe es zweimal durchgespielt. Brauche aber trotzdem



Titelstory zu Total War: Warhammer: »Sehr guter Artikel, so langsam werdet ihr mich noch dazu bekommen, dass ich mir das Spiel doch noch hole.«

nicht noch so ein Spiel. Es ist gut, dass IO zu den Wurzeln zurückkehren, und ich freue mich riesig drauf. Ich fand den Test leider an einigen Stellen unglücklich, weil ich es als Spoiler empfand, wenn der Schreiber von den verschiedenen Möglichkeiten der Attentate berichtete. Aber gut, nicht schlimm. Die Frage ist jedoch, was für IO der Grund war, das Game im Episodenformat zu veröffentlichen. Ich meine den wahren Grund.

sil3nc3r

WWW

Im kommenden Oktober erscheint Hitman komplett wie jedes andere Vollpreisspiel. Wenn man das als richtigen Release versteht, kann man die Episoden als Weiterentwicklung des gängigen Geschäftsmodells ansehen. Niemand zwingt einen dazu, das Spiel häppchenweise zu kaufen. Wer das mag, kann das aber machen. Das unterstützt und sichert die Entwickler finanziell ab und gibt ihnen einen Ausblick auf das Interesse der Kundschaft und den Erfolg des Spiels. Wie eine Kostprobe an der Käsetheke, wo ich dann entscheide, ob ich den ganzen Käse kaufen möchte. Klar, früher hieß das Demo. Aber hier wird einem ja scheinbar weitaus mehr geboten. Diese Denkweise geht aber nur auf, wenn sich das Komplettpaket im Oktober preislich nicht von dem Häppchenkauf unterscheidet.

TillKill

WWW

Hitman ist sicher ein richtig gutes Spiel. Alleine die Grafik finde ich beeindruckend. Mir erschließt sich das Episodenformat leider nicht. Deswegen werde ich warten, bis es komplett zu haben ist. Ich will ein Spiel als komplettes Erlebnis mit eigener Entscheidung über den Spielfluss. Episoden sind immer mit der ungeduligen Wartezeit verbunden und der brennenden Frage: Wann kommt endlich der nächste Teil? Ob dieses Format Hitman schadet? Ich weiß nicht. Mir persönlich sagt es aber gerade bei einem Nicht-Adventure-Spiel nicht zu.

AppleUser2013

Kolumne: Spielstand-Notstand

www Auch Schnellspeichern finde ich unheimlich wichtig: einfach auf F5 drücken, und ein Spielstand wird angelegt – dieser wird natürlich immer wieder überschrieben, aber egal. Dennoch muss man dafür nicht zurück ins Hauptmenü, sondern ein Tastendruck reicht. Völlig daneben finde ich jedoch, dass man bei Rennspielen (Nascar - The Game oder Project Cars) nicht mehr speichern kann – wozu brauche ich dann dabei 24 Stunden Rennen? Des Weiteren ist es mir wichtig, wo denn überhaupt die Spielstände gespeichert werden. Auf irgendwelchen Servern oder in der Cloud – das ist für mich der reinste Schwachsinn! Spielstände gehören auf die eigene Festplatte, sodass man immer Zugriff darauf hat und zudem die Möglichkeit, die Spielstände auf anderen Festplatten auszulagern und zu sichern.

CliveOwen

www Es ist wirklich nicht nachvollziehbar, welche Strategie (so denn überhaupt eine dahintersteckt) die Entwickler damit verfolgen. Gerade Savegames sind doch eine perfekte Möglichkeit, die jeweiligen Clouddienste an den Mann und die Frau zu bringen. Gerade Open-World-Titel laden doch geradezu dazu ein, verschiedene Dinge einfach einmal auszuprobieren – und wenn es nicht den gewünschten Erfolg bringt, einfach ein früheres Savegame zu nehmen und normal weiter zu machen.

alexMflip

Report: Witzigkeit kennt ihre Grenzen

www Ein schöner Artikel! Mir fallen bei humorigen Szenen in Spielen immer die Realfilmsequenzen in C&C: Alarmstufe Rot ein, die so herrlich trahig, überzeichnet und dadurch lustig waren, dass ich regelmäßig vom Stuhl gekippt bin. Oder natürlich die absurden Tex-Murphy-Adventures. Hach ja, das waren Zeiten.

DerMannMitDemHeft

www Vielen Dank für die weitgestreuten Beispiele und Interviewhäppchen. Edna und Harvey habe ich sehr gemocht. Vielleicht hole ich bald die Deponia-Spiele nach. Davon abgesehen ist mir ein Aspekt in letzter Zeit noch deutlich geworden: Humor in kompetitiven Spielen. Hat Battlefield 1942 damals schon so manchen Lachflash befeuert, geht es mir gerade mit Rainbow Six: Siege so. Humor ist auch Schadenfreude, und wenn Hinterhalte gelingen, ungewöhnlich platzierte Fallen zuschnappen oder man Gegner durch Ablenkungsmanöver zu arg dummen Aktionen verleiten kann, wird's gerade



Report über Humor in Spielen: »Ich erlebe und höre oft, dass Humor vor 20 Jahren als gelungener und vordergründiger empfunden wurde.«

im Teamspeak lustig. Gemeinsam lachen! Wie früher bei Worms.

Syrlormeron

www Ich erlebe und höre oft, dass Humor vor 20 Jahren als gelungener und vordergründiger empfunden wurde, weil man einfach ein bisschen mehr Mut zum Experimentieren hatte. Heute wird das eher mit Sarkasmus und Zynismus gewürzt, und dann bleibt einem auch schnell mal das Lachen im Halse stecken. Es ist für mich also weniger eine Sache bezüglich der Spielmechanik, sondern eher eine generationsabhängige Trendwende, die vielleicht den Eindruck vermittelt, Humor würde in Spielen nicht so selbstlaufend funktionieren.

TheVG

Report: Civilization 5 – Es ist verhext

www Ich finde den Artikel gut. Allerdings habe ich das Grundprogramm ohne die Addons gehasht. Der Umfang war geringer als beim geliebten Vorgänger, und die Multiplayerfunktion beziehungsweise die Lobby, wenn man das so überhaupt nennen kann, ist einfach ein schlechter Witz. Da jedes Addon teuer war, finde ich es nicht verwunderlich, dass so viele Spieler das Spiel über Key Stores oder Sonderaktionen eingekauft haben. Mir kullert eine Träne aus dem Auge, wenn ich lese, dass sich das Spiel noch immer gut verkauft, aber seit Wochen der Multiplayermodus immer wieder ausfällt, weil die Lobby nur zwei Spiele anzeigt. Ein wenig wütend macht einen das auch.

Dj_Dosenbier

www Der Artikel ist ok. Was mir nicht gefällt, ist der falsch recherchierte Punkt, dass am Anfang hauptsächlich die Hexfelder nicht gemocht wurden und der Titel wegen Steam-Bindung und der fehlerhaften KI schlecht bewertet wurde. Letzteres stimmt zwar, aber die Hauptkritikpunkte damals waren fehlender Umfang und Tiefe. Dies wurde erst später mit den Addons behoben.

Pong33

Vermischtes

@ Spiele sind erwachsen geworden und so ist es auch die GameStar. Obwohl ich mit nostalgischen Gedanken an Raumschiff GameStar zurückdenke, bin ich froh, dass es heute kein Bestandteil des Magazins mehr sind. Ich denke, dass Vollversionen ebenso ein Relikt der Vergangenheit sind und es langsam an der Zeit ist, Lebewohl zu sagen. Für mich ist die Vollversion schon lange kein Kaufgrund mehr, und an die letzte, die ich wirklich installiert habe, kann ich mich nicht mehr erinnern. Das Magazin hat für seinen Inhalt einen angemessenen Preis. Nutzt das Budget anstatt für Vollversionen besser für weitere hochwertige und interessante Artikel.

Mathias Gude

@ Nach gut zwei Stunden habe ich die Ausgabe 03/16 weggelegt. Heute sitze ich bereits vier Stunden an der 04/16 und bin noch lange nicht fertig. Danke, dass ihr den Mut habt, verschiedene Schwerpunkte zu setzen. Manche Themen treffen eben nicht meinen Geschmack, dafür aber den von anderen Lesern. Danke für die ausgewogene Mischung, so muss GameStar sein.

Strykee

www Als langjähriger Fan der Total-War-Serie und Backer von Kingdom Come: Deliverance haben mir die Titelstory und die Preview zur Beta bereits gefallen. Ein Far Cry Primal mag mich als Spiel nicht interessieren, euren Anhang über persönliche virtuelle Lieblingsorte habe ich aber mit Genuss gelesen. Am meisten hat mich aber die Steam-Analyse zu Civilization 5 gefreut. Mir ging es ähnlich, wie es im Text beschrieben wurde, dass mich das Hauptspiel zuerst enttäuschte. Durch die Addons und Updates hat es sich aber mittlerweile zu meinem Lieblingsteil entwickelt, und ich darf mich zu den 3,2% zählen, die über 1.000 Stunden (aktuell sind es 1.462) darin verbracht haben und immer wieder zum Titel greifen. Vielen Dank an den Autor Thorsten Küchler.

KlausurKlaus