

FEEDBACK

@ brief@gamestar.de

@ [@GameStar_de](https://twitter.com/GameStar_de)

www GameStar.de

f facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Phänomen Warcraft

@ Ich habe heute die Titelstory zum Thema Warcraft gelesen und möchte mich nun recht herzlich für den Bericht bedanken, insbesondere bei Herrn Obermeier. Nicht nur war der Bericht sehr informativ, sondern für mich auch noch sehr nostalgisch. Ich habe ebenfalls Warcraft seit dem zweiten Teil geliebt und lustigerweise wie Herr Obermeier auf dem Kult der Verdammten gespielt, vor allem zu Classic- und Lich-King-Zeiten. Diese Zeit ist auch mir besonders in Erinnerung geblieben. Es war mein erster Exkurs in die Welt der MMOs, und die vielen Geschichten und Leute, die ich damals erlebt und kennengelernt habe, waren überaus prägend. Wie es auf dem Server immer so schön hieß: Der Kult ist einfach Kult.

Christian Cerny

gate London hatte ja noch wirklich nette Ideen, und mit etwas mehr Zeit für die Entwicklung wäre auch ein richtig gutes Spiel daraus geworden. Leider hat man auch hier etwas falsche Prioritäten gesetzt und Geld im Unverstand für Kram rausgeworfen, der für ein gutes Spielerlebnis einfach nicht nötig ist (kostenpflichtiger Onlinemodus). Und inzwischen ist er bei Disney für Infinity zuständig, na ja. Ich weiß nach wie vor nicht, was das überhaupt sein soll, aber gut. Ich glaube einfach, dass Ropers Talent völlig verschwendet ist, seit er bei Blizzard raus ist. Aber wer weiß schon, was die wahren Hintergründe waren, warum er gegangen ist.

BSchäfer

@ Ein toller Artikel mit vielen interessanten Hintergrundinfos. Ich mag es sehr, wenn ihr so detailliert auf die Geschichte von Spielen eingeht. Was mir aber ein bisschen gefehlt hat, waren die Stimmen der Fans. Wieso sind die dem Warcraft-Universum verfallen?

Rüdiger Berg

www Ein schöner Artikel. Aber bei Roper muss ich immer denken: Mein Gott, was für ein Abstieg! Hell-

www Klasse Artikel, wie immer bei Heinrich. Ob Roper wirklich so talentiert ist oder wirklich einfach nur Glück hatte, zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle zu sein?

valdec

25 Jahre Wing Commander, Teil 1

www Danke für den Artikel. Ich erinnere mich in Ehrfurcht zurück, als ich damals den ersten Teil auf dem Firmenrechner meines Vaters installierte. Zuerst dachte ich: Sechs Disketten? Wow! Und als ich endlich im Spiel war, wurde mir schnell klar, dass mein Vater dringend einen stärkeren PC brauchte. Ein halbes Jahr später stand dann endlich ein 386er in meinem Zimmer und ich konnte Wing Commander in der ganzen Pracht genießen. Wing Commander war der Grund für meine Leidenschaft für PC Spiele. Ich habe Nächte durchgespielt, habe mit meinem Flügelmann Maniac auch noch so aussichtslose Missionen gemeistert. Danke GameStar, dass ihr mir wieder eine meiner besten Jugenderinnerungen vor Augen geführt habt!

Jadekiller

www Ich rette mich immer wieder in die gute alte Zeit zurück mit meinem alten 386er hier, auf dem ich die alten Schätze noch installiert habe. Ich finde immer noch, selbst nach 25 Jahren, dass die Spiele damals einfach besser waren als heute. Vielleicht sind deshalb auch Spiele wie Stardew Valley so erfolgreich. Sie greifen den Charme alter Games auf und lassen uns alte Säcke wieder mal lächeln.

WestMan

www Oh Gott, ich habe das damals noch auf dem Amiga gespielt. Ruckelig, teilweise mit Vorzielen auf die Krant im Fünf-Sekunden-Bereich. Aber es war geil. Habe es sicherlich mindestens vier Mal durchgezockt, auf allen Win/Lose-



History-Special: 25 Jahre Wing Commander: »Danke GameStar, dass ihr mir wieder eine meiner besten Jugenderinnerungen vor Augen geführt habt!«

Pfaden. Schöne Erinnerungen. Die Welt war damals etwas kleiner, aber wunderschön.

blutrinker13

Making of Stardew Valley

WWW

Ein toller Artikel, vielen Dank dafür! Wenn ich nicht gerade zwischen Festanstellung und Start-up gefangen wäre, würde ich durchaus auch gerne mal ein (wesentlich kleineres) Spiel programmieren wollen, aber aktuell freue ich mich auf jede Nacht, die mehr als fünf Stunden Schlaf bringt. Dennoch zeigt diese Geschichte mal wieder: Wo ein Wille, da ein Weg, toll!

Santori

WWW

Super Geschichte, ich habe mir vor Kurzem erst Harvest Moon besorgt. Jetzt habe ich richtig Bock auf Stardew Valley. Ist gekauft!

King_Bob

@

Das ist eine faszinierende Geschichte. Dass einzelne Menschen oder eben nur kleine Teams so einen Hit schaffen können, ist aus heutiger Sicht fast nicht zu glauben. Aber wenn man sich mal anschaut, woher die Spiele kommen und mit welchen knappen Mitteln sie in den Anfängen entstanden sind, dann sieht man vielleicht ein bisschen anders auf die Sache. Damit will ich aber die Mühen von Eric Barone nicht schmälern.

Olaf Fischer

Vermischtes

@

Im Test zu Adrift habt ihr angemerkt, dass der Anzug EVA heißt und das wohl daran läge, dass die Entwickler zu viel Command & Conquer gespielt haben. Zur Info: EVA steht für »extravehicular activity« und ist die Bezeichnung für Raumanzüge, die außerhalb von Stationen oder Shuttles zum Zwecke von Weltraumspaziergängen getragen werden. Das haben sich die Entwickler also nicht ausgedacht, sondern das ist einfach die Bezeichnung für alle Anzüge dieser Art.

Jens Müllers

@

Ich lese GameStar jetzt schon seit mehreren Jahren und benutze sie auch gerne als Einkaufsführer. Gerade deshalb ist es für mich ein schwerer Vertrauensbruch, wenn ihr Werbung schaltet, die wie ein Artikel aufgemacht ist (Seite 14 und 15). Ich möchte mich darauf verlassen können, dass Werbung und Artikel klar getrennt sind. Ich verstehe, dass ihr Werbung schalten müsst, aber bitte nicht in einer Weise, die darauf ausgelegt ist, eure Leser zu täuschen.

Matthias Schulz



Adrift: »EVA steht für »extravehicular activity« und ist die Bezeichnung für Raumanzüge.«

Advertorials (so nennt sich diese Form der Werbung) haben wir immer mal wieder im Heft und sie sind stets eindeutig als Anzeige (rechts und links oben) gekennzeichnet.

Petra Schmitz

@

Die Neuerung, das Titelthema einem Report zu widmen und keiner Spielvorstellung, finde ich ganz großartig. Eure Stärke liegt darin, dass ihr dem Leser Hintergrundinformationen und differenzierte Meinungen zu Themen bietet, die er in der reinen Neuigkeitenfassung bereits kennt. Wo andere die Tagesschau sind, seid ihr das heute journal. Während andere wie eine Tageszeitung informieren, seid ihr das Zeit Magazin. Da freue ich mich, Abonnent zu sein.

Karim Montasser

@

Ich habe seit vielen Jahren ein Abo der GameStar und gehöre auch schon zu den Lesern der ersten Stunde. Leider sagt mir persönlich die Entwicklung der letzten Monate nicht zu. Für mich sind Previews und Tests das Allerwichtigste und sollten das Aushängeschild einer jeden Spielzeitschrift sein. Die teilweise absurd niedrigen Seitenzahlen, die auf Tests und Previews verwendet wurden, habe ich auch schon mal bemängelt. Mit der Ausgabe 04/16 dachte ich, ihr habt wieder die Kurve zum Besseren bekommen. Satte 51 Seiten gingen für Previews (zwölf Seiten), die Titelseite mit einem Spiel als Thema (elf Seiten) und Tests (29 Seiten) drauf. Ihr habt sogar einen Leserbrief abgedruckt, der die auch von mir bemängelte Entwicklung der zu wenigen Tests zum Thema hatte. Es wurden vier Previews (inklusive der Titelseite) und neun Tests geschrieben. Super! Jetzt halte ich die Ausgabe 05/16 in Händen und bin geschockt. Lediglich drei Previews auf zehn Seiten und sieben Tests auf 19 Seiten. Leider bin ich gewissermaßen auf ein Heft angewiesen, da ich die GameStar zumeist auf Reisen lese, wo auch die Internetverbindung nicht immer wirklich gegeben ist. Tests oder Previews

online zu lesen, kommt für mich daher eher nicht in Frage. Sollte die Entwicklung also weiter in diese Richtung gehen (weniger Spiele, sondern mehr Drumherum als Themen), muss ich mir überlegen, ob sich ein Abo für mich noch lohnt oder ich Monat für Monat entscheide, ob sich der Kauf der GameStar lohnt oder nicht.

Christian L.

@

Ich habe gerade die letzte GameStar ausgelesen und es war irgendwie ziemlich langweilig. Das lag nicht an euch, ihr macht das schon. Es ist nur – Dark Souls 3, noch ein Mirror's Edge, Quantum Break ... Nur Stardew Valley las ich komplett. Das Spiel fiel positiv aus dem Rahmen. Ich wollte die GameStar schon Richtung Altpapier feuern, aber dann blieb ich am Steve-Meretzky-Artikel hängen und hey – cooler Typ, geiler Artikel! Jetzt weiß ich, was mir fehlt: Spiele wie seine, mit Anspruch. Was für eine Gaudi hatte ich mit Police Quest samt Funkcodes und Handbuch. Kaffee und Donuts und ab an den Rechner! Bei Tass Times in Tone Town trafen Text-Adventure und meine Person zusammen und feierten über Wochen täglich. Half Life hatte eine geile Story und Grafik und war damals einfach eine total neue Erfahrung für mich. Der typische GameStar-Testkandidat heute ist so steril, gleichförmig und durchschaubar. Da wird null Neugier geweckt, alles nach Schema F. Schon die Screenshots schrecken ab. Gibt's Spiele wie die oben genannten nicht mehr oder berichtet GameStar einfach nicht darüber?

Sebastian P.

Ich glaube, diese besondere Half-Life-Erfahrung wird sich nur schwer wiederholen lassen. Aber der Eindruck, der typische GameStar-Testkandidat sei steril, gleichförmig und durchschaubar – den kann ich nicht teilen. Aktueller Tipp: Bitte den Test von The Banner Saga 2 in diesem Heft lesen, dann den ersten Teil kaufen, spielen und lieben und Teil 2 gleich hinterher.

Petra Schmitz