

FEEDBACK

@ brief@gamestar.de

@GameStar_de

www GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Dishonored 2

www Danke für diese tolle Preview. Wenn Teil 2 wirklich so gut an den Schrauben verbessert wurde, dann wird das Spiel ein absoluter Toptitel werden. **TheVG**

www Eine der besten Previews, die ich in letzter Zeit gelesen habe. Hat mein Vorgefühl komplett geändert und in Interesse verwandelt. **pagandee**

www Meine anfängliche Skepsis gegenüber Dishonored 2 löst sich in Wohlgefallen auf. Gerade die coolen Fähigkeiten und die dynamischen Events wie zum Beispiel Sandstürme scheinen Dishonored 2 im Vergleich zum ersten Teil ein ganzes Stück nach vorn zu bringen. **cortez822**

war eher ein Zufall, aber absolut hörens-wert. Hier wurden fast alle Genres von Computer- und Videospielen in orchestraler Art interpretiert. Zumindest die Gäste waren absolut begeistert. So etwas gönne ich mir auch gern mal wieder. Ich bin also absolut dafür, dass jedes Spiel seinen richtigen Soundtrack bekommen soll, aber die Komponisten sollen dafür auch ordentlich gewürdigt und entlohnt werden. **Sven C.**

www Ich sehe das ganz genauso und würde auch exakt das gleiche Beispiel mit Mass Effect heranzuführen. Ich habe das Spiel sogar noch einmal durchgespielt, nur um die geniale Musikuntermalung nochmal zu hören! Mass Effect 2 war ebenfalls sehr gut untermalt, auch Mass Effect 3 war dies (mit ein paar Abstrichen). Morrowind, Oblivion, Skyrim wären ebenfalls weniger imposant ohne ihren bombastischen und vor allem unverwechselbaren Soundtrack. Ich habe mich wie ein Kind gefreut, als im Dragonborn-DLC zu Skyrim auf Solstheim Musik aus Morrowind auftauchte. **Daedalus**

www Klasse! Endlich mal jemand, der über die Musik schreibt. Danke dafür! Ich als Berufsmusiker höre immer ganz genau bei den Spielsounds hin. Interessant ist, dass man feststellen kann, dass mit guter Musik auch meist eine gute Meinung zum Film oder zum Spiel einhergeht. Natürlich spielen da viele andere Faktoren mit rein, aber die Musik ist es schließlich, die das Zünglein an der Waage ist. Wenn beides in hoher Qualität aufeinandertrifft – gutes Gameplay und gut gesetzte Musik – ist das Ergebnis einfach herausragend und es hagelt Lob von allen Seiten. Aber Musik kann auch Schwächen im Gameplay oder bei Filmen in der Story oder schauspielerische Defizite ausgleichen. Den meisten Menschen ist das nicht bewusst, weil sie Musik nur unterschwellig wahrnehmen. Sie achten dann auf ihr Gefühl und die Reaktion des Körpers. Zum Beispiel, wenn sich die Härchen aufstellen. Eine tolle Reaktion des Körpers auf eine emotional empfundene Stelle in der Musik. Wenn das noch mit einer emotionalen Szene in einem Spiel gekoppelt wird, rasten die Leute positiv und emotional aus. **sil3nc3r**

Kolumne: Das Ohr spielt mit

@ Vielen Dank für diese Kolumne! Was liebe ich die Musik aus der Witcher- oder der Elder-Scrolls-Reihe. Und tatsächlich geht das bei mir relativ schnell, dass die Musik eigenständig wird. Ein Lied aus der The-Witcher-Reihe (Beltaine – Bring to the Boil) ist schon seit Monaten mein Wecklied. Einfach genial. Natürlich haben mich auch andere Soundtracks begeistert. Ich möchte hier nur mal die Gothic- und Risen-Serie (Kai Rosenkranz ist ein Virtuose) oder den Soundtrack zu den Spellforce-Spielen nennen. Bei derartig gut gemachten Soundtracks kann man sich gar nicht vorstellen, dass da bei den Herstellern und Publishern noch derart geknausert wird. Wo doch die Wirkung absolut unüberhörbar ist. Tatsächlich war ich vor ein paar Monaten mit meiner Frau bei Game Music Live. Das



Dishonored 2: »Meine anfängliche Skepsis gegenüber Dishonored 2 löst sich in Wohlgefallen auf.«

Minecraft: Das verflixte siebte Jahr

www Wurde mit dem Spiel nie warm. Der Survival-Aspekt ist in kürzester Zeit kein Thema mehr, und Vanilla fehlt deutlich Spielinhalt. Mir einen Baukasten vorsetzen und zu sagen, bastle mal los, ist mir zu wenig und ich finde es sehr enttäuschend, dass nie nennenswert Content nachgeliefert wurde. Minecraft ist mehr ein einfach zu bedienender Editor als ein eigenständiges Spiel. In seiner Einfachheit ist es aber auch stark begrenzt. Hand aufs Herz: Nichts, aber auch gar nichts lässt sich mit Minecraft wirklich gut umsetzen. Es ist immer umständlich und zeitraubend. Und doch ist es umsetzbar. Kein anderes Spiel, kein anderes Programm ermöglicht einem diese schier grenzenlosen Kombinationsmöglichkeiten. Und ich bin der Überzeugung, darin liegt die Stärke von Minecraft. In allem, was es bietet, kann es nie brillieren, doch kann jeder den Editor bedienen. **happyPig**

www Über diese Wertung werden sich bestimmt viele aufregen, aber sie ist in meinen Augen absolut gerechtfertigt, wenn man nachdenkt, was für einen Einfluss Minecraft auf die Spielebranche hatte. Keiner hätte damals gedacht, dass es noch irgendwelche anderen Spielarten geben könnte als die bisherigen. Shooter, Strategie, rundenbasierte Spiele und so weiter. Ich habe bei mir zu Hause einen 24/7 Server eingerichtet, und wir spielen immer mal wieder. Die 94er Wertung ist in meinen Augen zu 100 Prozent gerechtfertigt. Trotz zahlreicher Klone wird es wohl das erfolgreichste Spiel seiner Art bleiben. **Trudler**

www Ich denke, eine 94 ist wirklich in Ordnung. Ich habe es auch eine zeitlang gespielt, weiß noch, wie die Biome eingeführt wurden und ich eine zig Kilometer lange Bahn gebaut habe, um relativ schnell da hin zu kommen, weil ich um meine Burg ja schon kilometerweit das Standardbiom erforscht hatte. Ich traue dem Spielstand noch heute hinterher. Heute kann ich dem Spiel aber nicht mehr so viel abgewinnen. Aber die ausgegebenen Euros war es definitiv wert! **PsyPiet**

www Wirklich 94 Punkte? Finde ich persönlich zu hoch. Ja, das Spiel ist wegweisend gewesen und ja, es spielen auch heute noch verdammt viele Leute, aber genauso ist es zum Beispiel bei World of Warcraft und dem Spiel würdet ihr ja auch keine 94 Punkte geben, schon gar nicht mehr heute. Wie vielen Spielen habt ihr überhaupt schon so eine Wertung gegeben?? Versteht mich nicht falsch GameStar, ich liebe euch, aber das kann ich wirklich nicht nachvollziehen. **DJRubadub**



Minecraft: »Über diese Wertung werden sich bestimmt viele aufregen, aber sie ist in meinen Augen absolut gerechtfertigt.«

DVD

@ Da ich über die vergangenen Monate hinweg immer wieder im Leserbrief-Teil lesen musste, wie mehr oder weniger nachdrücklich die Abschaffung der DVD-Beilagen gefordert wurde, wollte ich mich deshalb zu Wort melden. Ich bin froh, wenn ich durch euch ein Spiel für meine Sammlung als wertige Beigabe zu dem tollen Heft erhalte, das ich noch nicht hatte. Nicht immer entsprechen die Spiele meinen bevorzugten Genres, aber ich begreife sie dennoch nach wie vor als bereichernden Teil der Ausgabe, gerade wenn wieder etwas dabei ist, das Lücken in meiner Spielelandschaft füllt. **Patrick Krüger**

@ Ich habe natürlich an eurer Umfrage teilgenommen. Leider fehlten da Möglichkeiten. Ich kaufe natürlich nicht ausschließlich wegen der Vollversion die XL am Kiosk. Aber trotzdem jeden Monat, um eben Vollversion und Videos sowie Demos zu erhalten. Also der Mix des Ganzen bewegt mich, die GameStar XL zu kaufen. Aber bei der Umfrage stand nur immer wieder DVD und nicht Blu-ray. Pssst, ich verrate Euch ein Geheimnis: Ich würde eine Blu-ray-Ausgabe auch kaufen, wenn sie 9,50 Euro kosten würde. **Werner Barth**

Vermischtes

@ Meine erste GameStar-Ausgabe war die 11/97er. Damals war ich 13 Jahre alt und das monatlich ins Haus flatternde Heft war meine persönliche Bibel. In den 00er/10er-Jahren gab es dann eine längere Spiele-Pause, aber nun mit Anfang 30 habe ich euch wiederentdeckt. Und ich bin so positiv überrascht, dass ich mich dazu entschlossen habe, euch meinen ersten Leserbrief zu schreiben. Ich möchte, dass ihr wisst, dass ihr meiner Meinung

nach mit der Zusammenstellung der letzten Hefte eine wirklich gute Mischung gefunden habt. GameStar liefert genau das, was ich heutzutage von einem Printmedium erwarte. Spieletests und Previews kann ich auch im Web lesen – aber solch liebevoll zusammengestellte (uns meistens sehr ausführliche und super bebilderte) Artikel, wie ihr sie derzeit bringt, sind einfach nur der Wahnsinn für mich. Ich möchte die geballte Ladung Nostalgie und Background-Wissen einfach nicht mehr missen und hoffe deshalb, dass euer Plan aufgeht. Das für mich Unglaubliche ist, dass ich bei euch auch Artikel komplett durchlese, die auf den ersten Blick gar nicht so in mein Beuteschema passen. Aktuelles Beispiel: Die Wing-Commander-Story. Ich habe noch nie in meinem Leben ein Weltraumspiel – geschweige denn ein Wing Commander – gespielt. Aber der Artikel schafft es, mich zurück in diese gute alte Zeit zu versetzen. Außerdem schafften es andere Artikel der letzten Monate (ebenfalls zu Themen, die mich anfänglich gar nicht so interessieren), dass ich mich mit genau diesen Spielen, Genres oder Themen auseinandersetze. Civilization 5 steht jedenfalls seit eurem Artikel ganz oben auf meiner Wunschliste. Wenn ich die GameStar in die Hand nehme, weiß ich, dass die nächste Stunde eine tolle sein wird.

Bernd Jungfrau

@ Wieder einmal habt ihr es geschafft ein überragendes Heftcover zu kreieren. Der Artikel von Petra Schmitz über Musik in Computerspielen hat auch mich an den hervorragenden Soundtrack von Mass Effect erinnert. So wie dieser Artikel in eurem Heft, so sind manche Artikel hochinteressant, andere weniger. Was aber mehr am persönlichen Empfinden oder Geschmack liegt. Meiner Meinung nach habt ihr aber die richtige Balance gefunden, was die Aufteilung zwischen Titelstory, Previews, Tests, Magazin, Hardware usw. betrifft.

Eduard Kellermeier