

FEEDBACK

@ brief@gamestar.de

 @GameStar_de

www GameStar.de

 facebook.com/GameStar.de



Zu wenige Tests, Runde 2

@ Die Kritik von G. Behrens in der letzten Ausgabe ist mehr als berechtigt, da ihr inzwischen immer weniger Tests bringt und dem meiner Meinung nach weniger interessanten Magazinsbereich so viel Beachtung schenkt. Ich kann auch Tests im Internet nachlesen und doch mag ich diese Tests nochmal in einer Zeitschrift lesen. Darin liegt doch der Mehrwert. Dass ich euer Magazin auch in der Badewanne, auf dem Klo oder im Urlaub lesen kann, wo es kein WLAN oder nur schlechten Internetempfang gibt.

Christian Grätz

@ Gerade eben habe ich den Leserbrief zum Thema »Zu wenig Tests« gelesen, und grundsätzlich spricht der Verfasser mir da aus der Seele, wobei ich eure Argumentation durchaus nachempfinden kann. Aber ich habe schon einige Spiele verpasst, weil sie von euch nicht (im Heft) getestet wurden. Und auch euer Newsletter hilft da nicht immer. Was haltet ihr denn von der Idee, wenn ihr auf einer oder zwei Seiten alle Spiele in zwei, drei Sätzen

beschreibt, die im jeweiligen Monat erschienen sind, aber im Heft keinen Platz gefunden haben? Mir ist klar, dass ihr nicht jede einzelne der gefühlten fünf Millionen Neuerscheinungen pro Monat auf diese Weise im Heft verewigen könnt, aber wenn ihr zumindest die Spiele kurz anreißt, die auf GameStar.de getestet wurden, fände ich das sehr hilfreich. Dann kann jeder anhand der Kurzbeschreibung selber entscheiden, ob er sich den ausführlichen Test im Netz anschauen möchte oder nicht. Vielleicht sind das auch nur Gedanken einer aussterbenden Spezies (Heft-Käufer), aber ich könnte mir denken, dass diese Spiele auf die Weise durchaus noch mal einem größeren Publikum nahegebracht werden könnten, als wenn sie ausschließlich im Netz zu finden wären.

Matthias Ebert

@ Erstmal muss ich euch sagen, dass die Richtung, in die sich die GameStar in letzter Zeit entwickelt hat, mir sehr gut gefällt. Die vielen Reportagen, die auch die Spielewelt abseits der Spiele beleuchten, sind wirklich interessant. Nun zu meinem Anliegen: In seinem Brief hat

G. Behrens erwähnt, dass die Testanzahl deutlich reduziert wurde in der letzten Zeit. Ihr begründet das auch mit dem Zusammenspiel zwischen GameStar.de und dem Heft. Ich und vielleicht andere auch lesen aber lieber auf Papier. Somit hätte ich folgenden Kompromissvorschlag für euch: Behaltet die bisherige Aufteilung bei und druckt einige interessante Tests komplett auch im Heft ab, aber gebt auf einer oder zwei Übersichtsseiten jeweils die Ergebnisse mit einem kurzen Fazit der unterdessen nur auf GameStar.de veröffentlichten Tests ab. So sieht auch der Papierliebhaber, welche Spiele sonst erschienen sind, und kann bei Interesse den ausführlichen Test auf der Webseite nachholen.

Andre Ranft

@ Ich habe eine Anregung, wie ihr den Spagat zwischen Magazinbeiträgen und Tests zukünftig besser meistern könntet: In eurer Antwort schreibt ihr, dass ihr im August 17 weitere Spiele getestet habt. Wie wäre es, wenn ihr im Heft einfach in auf ein, zwei Seiten die jeweils aktuellen Tests zusammenfasst? Ruhig kurz und knapp, ähnlich der E3- oder Gamescom-Zusammenfassungen? So würde der Leser des Heftes zumindest mitbekommen, dass es diese Spiele gibt, und bei Interesse kann ich dann immer noch auf eure Webseite gehen. Für mich wäre das ein echter Mehrwert, und das Heft würde wieder als einzige Informationsquelle zum Thema Computerspiele genügen.

Bernhard Egger



Faszination Cyberpunk: »Mir war gar nicht bewusst, wie tiefgründig das Setting ist.«

Wir haben in der Tat schon mehrfach überlegt, ob wir die Kurztests, die wir früher mal hatten, nicht wieder einführen sollen. Wir haben uns bisher allerdings immer dagegen entschieden, weil wir die Besprechungen nicht auf ein paar Zeilen Text und einen Winz-Wertungskasten reduzieren wollen. Wir denken aber fleißig drüber nach, wie wird das Problem lösen können.

Petra Schmitz

Faszination Cyberpunk

WWW

Schöner Artikel zum Cyberpunk! Ein wichtiger Aspekt des Erfolgs von Cyberpunk in Spielen, Filmen und Büchern (etc.) speist sich, denke ich, auch aus der Lust auf futuristische Technik und Design. Die Faszination des Cyberpunks ist die Kombination aus Lust und Leidenschaft für technische Innovationen und Design sowie einer Verschmelzung beider, ohne die Barrieren heutiger Standards einhalten zu müssen. Also die Entwicklung von hypermoderner Technik, die keine schlichte Weiterentwicklung von existierenden Systemen darstellt, sondern Neuentwicklungen, die keine Ähnlichkeit zu bestehenden Produkten aufweisen kann. Wobei der Teilbereich der Dystopie in der letzten Dekade nicht nur gesellschaftsfähig geworden ist, sondern vielmehr als mögliches Zukunftsszenario akzeptiert wurde. Die Dystopie speist sich ihrerseits aus der verlorenen Hoffnung auf eine hoch moderne Gesellschaft und Wirtschaft der Zukunft, die nicht gerecht und fair und für alle gleich ist. Cyberpunk ist also nicht nur ein spannendes Genre, sondern vielmehr die kollektive Arbeit der Verarbeitung einer Zukunft, in der eine Gesellschaft nicht nur unterdrückt wird, sondern auch nicht mehr rein menschlich ist. **jamezGT**

WWW

Ein hervorragender Artikel, super! Ich lese selber seit vielen Jahren sehr gerne Cyberpunk, es freut mich, dass er immer mehr Leute packt! Danke auch für die Auflistung der (alten) Spiele, da werde ich mir mal das ein oder andere zulegen. **Dedragon**

WWW

Wirklich spannendes Thema und sehr schöner Artikel! Mir war gar nicht bewusst, wie tiefgründig das Setting ist. Habe bisher noch keines der genannten Spiele gespielt; zum Teil bin ich zu jung, andererseits zieht mich die eher düstere Grundstimmung nicht so sehr an. Cyberpunk 2077 ist aber auch für mich sehr interessant – Rollenspiele sind super, und bei CD Projekt wird's bestimmt auch gut! Danke auch für die Buchempfehlung («Neuromancer»), wurde sogleich notiert! **LaraC**

WWW

Vielen Dank für diesen gelungenen Artikel. Das Genre hat mich immer schon fasziniert, aber auch ernsthaft verängstigt. Wenn Technik den Lebensstil des Menschen maßgeblich beeinflusst oder gar dominiert, finde ich das schon bedenklich. Ich bin also ein Kritiker des Systems, wenn man so will. Super ist auch die Erwähnung im Text, dass Technik erst mal nichts Schlimmes darstellt, durch den Menschen dann missbraucht werden kann und auch wird. Es interessiert mich auch sehr, wann und wie Vorzüge von Aug-



50 Jahre Star Trek: »Auch und vor allem die Geschichte über William Shatner während der Dreharbeiten war köstlich.«

mentierungen nicht nur für gehandicapte Leute eingesetzt werden würden. Den Gedanken finde ich gar nicht mal so abwegig, Stichwort plastische Chirurgie. Es ist auch richtig, dass Cyberpunk jetzt allmählich von der Realität eingeholt wird. Diese Dystopien mit Megakonzerne erleben wir im Prinzip heute schon, nur die Umwelt- oder Gesellschaftseffekte sind noch nicht so eindeutig sichtbar. Spiele haben durch Cyberpunk so betrachtet ein mächtiges Werkzeug in der Hand. Rollenspielelemente sollten meiner Meinung nach immer enthalten sein und vor allem auch moralische und philosophische Grundsatzfragen beinhalten. Solche Szenarien eignen sich eher nicht dafür, nur Kulisse für stumpfe Action zu sein. Deus Ex hat da eine gute Balance gefunden. Was mir im Gegenzug Sorgen macht (und ist auch richtigerweise im Artikel aufgeführt), ist das Potenzial, jetzt in den Mainstream aufzusteigen. Das Genre läuft dann Gefahr, zu oberflächlich behandelt zu werden. Dann wird wohl Style und Coolness herausgestellt werden, und wenn die Mehrheit auf den Geschmack gekommen ist, geht es wohl eher um das Waffenarsenal oder Grafikeffekte anstatt Inhalt und Philosophie. **TheVG**

50 Jahre Star Trek

WWW

Das Star-Trek-Adventure DS9 Harbinger hat damals für mich, für fünf DM angestaubt in einer Ramschecke liegend, die Zeit der PC-Spiele eingeläutet. Interplay haben wirklich gute Titel veröffentlicht, leider haben sie New Worlds auch ziemlich krachend an die Wand gefahren. Die GameStar mit dem riesigen New-Worlds-Aufmacher und Sonderberichten zum Spiel war das erste Heft, das ich mir von euch gekauft habe. Hoffentlich gibt es noch weitere Star-Trek-Spiele, mal

wieder so ein richtig schönes und zeitgemäßes Armada, Bridge Commander, A Final Unity oder Birth of The Federation im Stil von Stellaris wären richtig klasse. **saffio1**

WWW

Ein sehr interessanter Artikel. Vor allem die vielen Infos, was hinter den Kulissen passiert ist und wie es zu den ersten Lizenzverträgen kam. Auch und vor allem die Geschichte über William Shatner während der Dreharbeiten war köstlich. Bei Activision konnte ich überhaupt nicht verstehen, warum sie sich bei Armada 2 gegen einen Kopierschutz entschieden hatten. Der Verkauf sollte hierdurch sicherlich entsprechend gelitten haben. **Motecer**

Early Access

@

Bei den vielen Projekten, die seit Jahren im Early Access sind, stellt sich mir langsam die Frage, ob das frühe Geld die Entwickler nicht faul macht. Früher wurden alle Spiele auf das Ziel Release hin entwickelt. Erst danach gab es den Gewinn durch Verkäufe für die Entwickler und deren Investoren. Heute winkt das schnelle Geld der Zocker schon im Alpha Stadium. Daher könnte es doch sein, dass der frühe Geldregen manch einen Entwickler dazu bewegt bzw. nicht bewegt, noch großartig am Produkt (weiter) zu arbeiten. Das nächste Negativbeispiel könnte Crowdfunding à la Kickstarter sein – im aktuellen Fall bei Wasteland 3. Da stellt sich schnell der Verdacht ein, dass ein Entwickler ein Projekt crowdfunden will, obwohl er eigentlich doch genug Finanzmittel für eine eigene Finanzierung haben müssen (Verkäufe von Wasteland 2 z.B.) Das scheinen für mich echte Kehrseiten von Early Access und des Crowdfunding zu sein. **Rene Anhuth**