

FEEDBACK

@ brief@gamestar.de

@GameStar_de

www GameStar.de

f facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Echt Zeit für Echtzeit

www Sehr ausführlicher und guter Report. Was ich gar nicht mehr lesen kann, sind allerdings Aussagen, wie »es braucht mehr Innovationen«. Was es tatsächlich braucht, ist das altbekannte Prinzip. Basisbau, Rush oder Einigeln – und dazu eine zugkräftige Marke. Starcraft 2 beweist, dass all das stimmt. Ich will kein Heroes of Company oder so, wo ich auf Munitionsverbrauch achten muss. Das RTS-Spiel muss ohne große Einarbeitung zugänglich sein. Kurz: C&C: Alarmstufe Rot in zeitgemäßer Grafik. Multiplayermodus, Skirmish. Perfekt! Gegen ein paar »Commando«-Missionen spricht nichts, aber primär bitte Basisbau mit anschließendem Plätten der gegnerischen Basis. **HARLEQUINTV**

www Ich habe früher echt gerne Echtzeitstrategie geぞockt. Dune 2, KKnD: Krossfire, sämtliche Command & Conquers von Westwood uvm. Ich bin kein Core Gamer, aber es hat echt gebockt! Gerade für mich muss es zugänglich sein. Gerne komplex, aber ich möchte mir die Grundlagen nicht erarbeiten müssen. **Sharkhush**

Report: Wie Horror funktioniert

www Super interessanter Bericht! Ich selbst kann Horrorspielen nichts abgewinnen, da ist mein Kopfkino einfach zu stark, ich habe dann wochenlang keine Ruhe. Auch deshalb finde ich die Aus-

sage der Riot-Doktorin bedenklich. Ich kann mir gut vorstellen, dass wir mit VR in nächster Zeit so unsere Probleme haben werden, aber vielleicht auch gute Behandlungsmethoden finden. Ich bleib gespannt. **teffile**

www Überaus interessant. Und habe mich auch mit dem einen oder anderen Redakteur und der einen oder anderen Redakteurin identifizieren können. Ich kann es jetzt aber kaum erwarten, Resident Evil 7: Biohazard mit VR zu spielen. Ob ich mir damit einen Gefallen tue? **Smitty**

Ich konnte nicht mal ins Haus der Bakers reingehen, als ich die VR-Brille auf der Nase hatte. Mein gesamter Körper hat sich geweigert, durch die Tür in die Finsternis zu treten.



Gewalt in Spielen: »Auch wenn die Animationen auf den ersten Blick extrem wirken, sind sie im Grunde doch nichts anderes als eine Parodie.«

Mein Freund scheiterte das erste Mal am Gang in den finsternen Keller nur wenige Minuten später. Ich saß daneben und lachte, konnte aber komplett verstehen, warum er die Brille schließlich abnahm. Danach hat er Resident Evil 7 aber komplett mit VR durchgespielt. Zumindest bei ihm hat sich der VR-Effekt bei Resident Evil 7 also vergleichsweise schnell abgenutzt. Ich hab's hingegen einfach nicht mehr ausprobiert.

Petra Schmitz

WWW Ich kann absolut bestätigen, dass VR-Horrorspiele wirklich aufpassen müssen, es nicht zu übertreiben. Wenn ich Resident Evil 7: Biohazard mit VR spiele, bin ich angespannt wie sonst nie. Selbst so simple Situationen wie Türen, die ins Dunkle führen, oder von Wasser überflutete Gänge führen dazu, dass man davor stehen bleibt und hin und her überlegt, ob man da jetzt wirklich rein will. Dabei kann eigentlich nichts passieren, denn ich bin ja immer noch im Wohnzimmer, aber in dem Moment kommt mir der Gedanke nicht. Ich bin im Spiel. Ich bin wirklich da und mein Gehirn sieht das offenbar genauso. **direx**

Report: Gewalt in Spielen

WWW Interessanter Artikel! Einzig die Annahme der Autorin, dass für uns die Gewalt in Videospiele einen gewissen Sättigungsfaktor erreicht hat, halte ich für zu kurz gegriffen. Für uns Mitt-Zwanziger bis Mitt-Dreißiger, mag das zu treffen. Neue Generationen sind aber noch nicht gesättigt. Das Ganze ist ein Prozess, den jeder für sich durchmacht. Für Schulhofgespräche ist explizit dargestellte Gewalt immer noch die größte Werbetrommel, das merke ich bei meinen Schülern immer wieder, wenn sie über aktuelle Ab-18-Titel reden und gerade mal in der 5., 6. Klasse sind. Gore sells! **matssa**

WWW Schöner Artikel. Besonders den Teil über Mortal Kombat finde ich ziemlich zutreffend. Auch wenn die Animationen auf den ersten Blick extrem brutal wirken, sind sie im Grunde doch nichts anderes als eine Parodie. Situationen, die im echten Leben verheerend wären, verletzen Charaktere entweder in keinsten Weise oder heilen innerhalb von Sekunden. **Static Zero**

WWW Die Gewalt von Mortal Kombat ist im Prinzip wie bei Itchy & Scratchy oder Happy Tree Friends. Comichaft überzeichnet, außerdem noch mit Fantasy-Einschlag. Außerdem nimmt man sie nicht aus der Ego-Perspektive wahr. Und egal, wie stark die Körper misshandelt werden: In der nächsten Runde stehen sie wieder topfit da. Daher wurden die letzten Mortal-Kombat-Spiele zurecht nicht indiziert.



Wie Horror funktioniert: »Ich kann absolut bestätigen, dass VR-Horrorspiele wirklich aufpassen müssen, es nicht zu übertreiben.«

Natürlich freuen sich Kids über die coole Gewaltdarstellung – aber wirklich schädigen wird das kaum jemanden. **dabba**

Star Citizen:

»Es wird Spaß machen«

WWW Solange weiterhin Geld fließt und Roberts die laufenden Kosten decken kann, solange ist seine Vision lebendig, und dann wird er es schaffen. Aber wehe, das Geld wird knapp, dann fällt alles wie ein Kartenhaus zusammen oder er muss Publisher ins Boot holen. Ich mag die Denken-Sie-groß-Mentalität von Chris und hoffe, er schafft es. Dank des wirklich tollen Artikels lade ich mir gerade mal wieder das Update herunter. Habe jetzt richtig Lust bekommen mir den aktuellen Stand anzusehen. **valdec**

WWW Toller Artikel – noch besser als der erste Teil! Ok, Dinge aus dem ersten Teil waren für mich einfach schon zu einem großen Teil bekannt. Hat sich Chris Roberts eigentlich irgendwo mal dazu geäußert, wie es mit den internationalen Versionen aussieht?! Das wurde doch damals schon direkt in der Kickstarter-Kampagne angekündigt, oder? Seitdem habe ich dazu aber quasi nichts mehr gehört. Ich komme zwar auch mit der englischen Variante zurecht, aber in meiner Muttersprache wäre es mir lieber. **Alexandero674**

Im Star-Citizen-FAQ (robertsspaceindustries.com/faq) steht, dass man für den Release Deutsch, Französisch und Spanisch als optionale Sprachen plant. Weitere europäische Sprachen sollen folgen. **Petra Schmitz**

WWW Wieder ein sehr guter Artikel, der auch neue Infos für alte Hasen bietet. Meiner Einschätzung nach wird Star Citizen ein Projekt, mit dem man sehr lange viel Spaß haben wird. Chris sagt

ja, dass dies Spiel für diejenigen ist, die schon immer mal in einer SciFi-Welt leben wollten. Star Citizen ist in meinen Augen das Vorzeigeprojekt für den PC, was Innovation, Technik und Gameplay angeht. Man kann nur hoffen, dass viele Studios sich ein Beispiel daran nehmen werden und aufgeschlossener für Neues sind. **SirHurl**

Vermischtes

@ Dass ihr große Titelstorys schreibt, ist das Eine – und die sind meist echt super. Dass aber die Echtzeitstrategie fast das halbe Heft einnimmt, halte ich für zu viel. Nichtfans wird da verhältnismäßig wenig Platz für Nicht-Echtzeitstrategie geboten. Außerdem: Muss in fast jedem Heft ein seitenlanger Artikel über Star Citizen erscheinen? Ich fühle mich wie bei einer Fanseite, die sich mir penetrant aufdrängt. Ein einzelnes Spiel sollte dotierter Platz einnehmen. **Patrizia**

@ Gerade habe ich euer aktuelles Heft gelesen und war erst total begeistert wegen dem tollen RTS-Bericht, aber schon nach dem Umblättern wurde ich enttäuscht. Wieso wird denn schon wieder über Star Citizen berichtet, wo doch schon in der Ausgabe davor etliche Seiten auf den x-ten Vorab-Bericht verwendet wurden? Dann dachte ich mir, dass es wohl eine neue Version geben muss, über die es sich zu berichten lohnt. Aber weit gefehlt, der Bericht besteht ausschließlich aus Wünschen des Redakteurs und Verteidigungen des Projekts gegenüber den Kritikern. Und dafür werden auch noch ganze sechs Seiten zur Verfügung gestellt, was gleich viel ist wie für den Test von Resident Evil 7. Ich kann mich an kein anderes Spiel erinnern, das von euch so viel Aufmerksamkeit in einer solch unfertigen Fassung erhalten hat, und wo ihr aus meiner Sicht den Hype-Train so angeschoben habt. **Rainier Gruber**