

FEEDBACK

@ brief@gamestar.de

@GameStar_de

www GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Mittelerde – Schatten des Krieges

www Sehr schöner Bericht, wirklich! Was mich persönlich an diesem Spiel stört, ist die »Handlung«, alleine schon dass der Geist von Celebrimbor einfach einen neuen Ring schmiedet, finde ich echt banane. Dass ein Balrog vorkommt, finde ich mega interessant, aber aus Storysicht auch wieder zu übertrieben. **Rirre**

www Egal, wie das Spiel wird, ich bin leider genau einer der Fälle, die das Spiel auf jeden Fall kaufen werden. Ich habe mehr als 60 Stunden in den ersten Teil gesteckt und wenn der zweite Teil mir 50Prozent der Unterhaltung beschert, bin ich voll und ganz zufrieden. Mir ist es persönlich aber auch egal, wie mit Geschichte von Der Herr der Ringe umgegangen wird. Danke für den Beitrag! **Pixelbart**

www Ich bin einigermaßen gehyped. Klar muss man sein Tolkien-Herz beim Starten in den Gefrier-

schränk legen und am besten erst ein paar Tage nach dem Durchspielen wieder rausholen, aber das ist machbar. Demnächst vielleicht ein paar Spiele aus der Zeit des Silmarillions? Da ist von Haus aus viel mehr Bombast vorhanden (Elben die mehrere Balrogs erschlagen, ein Mensch, der den Urvater der Drachen tötet, usw.) und durch die wesentlich knappere Erzählung ist mehr Raum für Ausschmückungen. **juleztb**

www Ich bleibe erstmal skeptisch, ob die Systeme wirklich funktionieren werden wie angedacht. **blacksun84**

Report: Der GameStop-Skandal – Todeskampf des Spielehandels?

www Gut geschrieben. Sicher nicht einfach an gute Quellen zu kommen. Ich frage mich, was wir als Kunden tun können, um die Lage für die Mitarbeiter bei Gamestop erträglicher zu machen. Die

Mitarbeiter selbst sollten, wenn möglich, mehr von ihren Rechten Gebrauch machen.

www Erst einmal danke für die ausführliche Darstellung des Themas. Für mich ist GameStop zwar noch nie in irgendeiner Form von Interesse gewesen – ich habe sowieso nur einen PC – aber gestorben ist die Bande für mich, als sie meiner unbedarften Frau, als Dreingabe für ein Weihnachtsgeschenk, eine Versicherung im Wert von 5 Euro für ein Spiel angedreht haben. Davon abgesehen, dass sich mir so eine Versicherung überhaupt nicht erschließt, finde ich es immer schäbig eine offensichtlich ahnungslose Person derart über den Tisch zu ziehen.

www Ich empfinde Ihren Artikel über GameStop rufschädigend für die Firma und unangemessen einseitig negativ formuliert. Sowohl in Deutschland als auch in der Schweiz habe ich als Kunde kompetente, nette und kulante Verkaufsmitarbeiter von GameStop erlebt. Seit 15 Jahren bin ich im Vertrieb (und nicht bei GameStop) tätig. Im Vertrieb sind jährlich höhere Wachstumsziele, Cross Selling, Boni und Anreize für margenstarke Produkte für den Verkaufsmitarbeiter obligatorisch. Sie verwenden dafür Worte wie »den Hals nicht voll bekommen«, »Blödsinn / Nepp für Versicherungen« oder zitieren anonyme Mitarbeiteraussagen »Ich mach dich fertig, bring dich zum Heulen«, welche dem Leser eine Allgemeingültigkeit für die gesamte Firma GameStop suggerieren. Ich empfehle Ihnen die Beiträge in einer bekannten Arbeitgeber-Bewertungsplattform von ehemaligen Mitarbeitern zu lesen. Dort finden Sie zu nahezu allen Firmen von ehemaligen Mitarbeitern die erstaunlichsten negativen Geschichten. Zu allen diesen Geschichten und Firmen wird es wie auch bei GameStop eine andere Meinung oder Sichtweise geben zu diesen



Zehn Jahre Stalker: »Ein glatt poliertes Spiel, wie man es von den großen Publishern gewohnt ist, hätte die Atmosphäre nie so rübergebracht.«

Vorwürfen. Journalistisch bewegen sie sich im korrekten Rahmen und relativieren die Vorwürfe in jedem Absatz. Das Gesamtbild »Skandal, Irreführung, Horrorgeschichte« erzielt beim Leser aber genau die gewollte Meinungsmache, nicht mehr bei der Firma GameStop einzukaufen. Das empfinde ich gegenüber den ehrlichen und anständigen Mitarbeitern von GameStop als sehr ungerecht. **Rob**

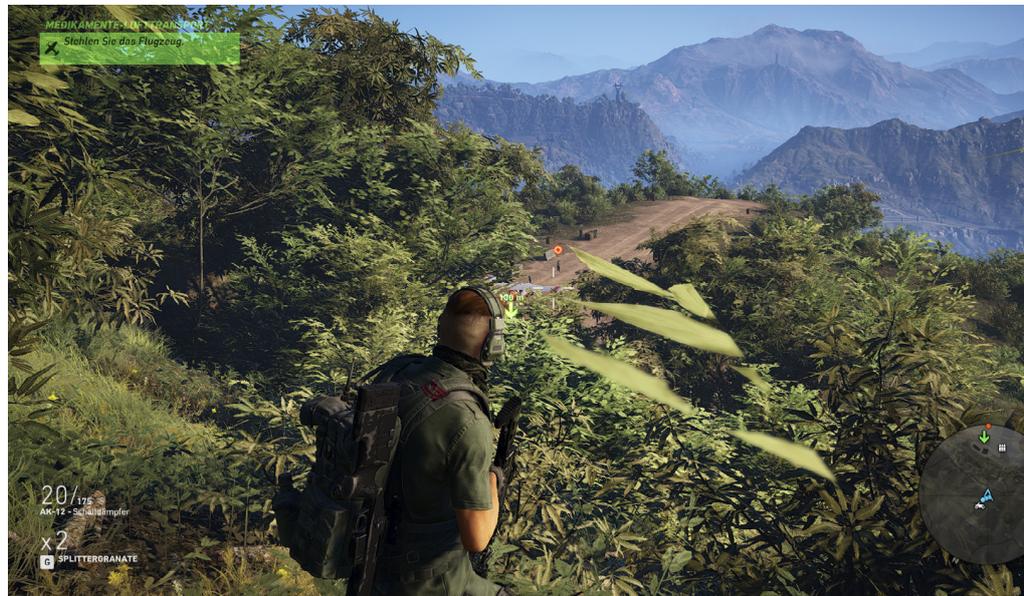
Report: Zehn Jahre Stalker

www Wow! Was für eine schön geschriebene Anekdote. Könnte genau so auch in einem Kurzgeschichtenband stehen. Vielen Dank dafür! **Magnesium**

www So unendlich verbuggt, aber so eine Wahnsinnsstimmung. Bis heute behaupte ich noch immer, dass ich damals dem Wahnsinn verfallen war, als ich während einer Grippephase die ungepatchte Version durchgespielt habe und offensichtlich im Delirium einfach danach im Forum behauptet habe, Stalker sei ein fehlerfreies Meisterwerk. **TouchGameplay**

www Wie machst du das, Petra? Da will ich einen Artikel nur kurz überfliegen und schon geht eine ganze S-Bahnfahrt dafür drauf, weil ich mich nicht mehr losreißen kann. Ich habe Stalker damals auch von Anfang an verfolgt, das ganze Thema hat mich enorm gefesselt. Auch wenn das fertige Spiel ein einziges Bugfeuerwerk war, so war es doch unheimlich spannend, die verstrahlte Zone zu betreten und sich bis zum Reaktor vorzuarbeiten. Das osteuropäische Flair, unter dem Stalker entstand, hat aus jeder Pore des Spiels getriefft, selbst die Bugs haben mehr oder weniger dazu gepasst. Ein glatt poliertes Spiel, wie man es von den großen Publishern gewohnt ist, hätte die Atmosphäre nie so rübergebracht. Es ist wirklich spannend, von deiner abenteuerlichen Reise nach Kiew zu lesen. Bitte mehr davon! **haep**

www Sehr schöner Artikel. Danke, Petra. Auch das Kästchen über die Autorin liest sich sehr angenehm. Schon mal darüber nachgedacht, ein Buch darüber zu schreiben, wie die kleine Petra sich – Eis löffelnd, im blauen Kleid – in das Metro-Universum verirrt? Das Zeug dazu hättest du. **shirwtaku**
Gebündelten Dank für das Lob. Und natürlich dürfte jeder Redakteur hier bei der GameStar schon mindestens einmal ernsthaft darüber nachgedacht haben, einen Roman zu schreiben. Allerdings kamen bei mir nie kleine, Eis löffelnde Mädchen in blauen Kleidern in der Postapokalypse vor. Aber interessante Idee! **Petra Schmitz**



Wildlands: »Ich kann diesem Test nur zustimmen und finde die Wertung angemessen.«

Ghost Recon: Wildlands

www Wie Dimitry es geschrieben hat, es macht einfach Spaß. Das liegt meiner Meinung nach am famosen Shooter-Gameplay. Die Mechanik (Waffenhandling, Trefferfeedback etc.) ist einfach sehr gut und erinnert mich doch sehr an das Original Ghost Recon. Das Ganze jetzt eben gepaart mit mehr Action und einer tollen Open World. Klar ist es kein Arma, aber es fühlt sich trotzdem realistischer an als viele Shooter der letzten Jahre. Nach Division habe ich von Wildlands rein gar nichts erwartet, aber die Shooter-Mechanik in Verbindung mit der tollen Welt hat mich einfach gepackt. **ShiPi**

www Schön kritischer Test. Im Koop macht eben sowieso alles Spaß. Für Singleplayer-Zocker ist dieser Trend echt nervig. **Kuomo**

www Ich kann diesem Test nur zustimmen und finde die Wertung angemessen. Der Spaß in diesem Spiel entwickelt sich nicht durch das Missionsdesign, sondern durch die offene Spielwelt und die Freiheit, alle Missionen so anzugehen, wie man gerade lustig ist. Und durch das Sandkastenprinzip kommen immer wieder komische Situationen zustande. **Cpt.DDru**

www Ich spiele Wildlands jetzt ein paar Stunden und habe schon keine Lust mehr. Man fällt nie vom Motorrad, man kann beliebig tief stürzen. Taktik kann man kaum entwickeln und wenn Unidad einen einmal gefunden hat, kann man noch so schnell die Trupps ausschalten, sie rufen trotzdem noch nach Unterstützung und Flucht ist angesagt. Die Ghost-Recon-Reihe wird kontinuierlich schlechter, und das hier ist der Gipfel der Unverschämtheit. **7Flames**

For Honor

www Der Test beschreibt es ziemlich gut. Es ist bestimmt nicht jedermanns Sache, bei mir trifft es allerdings genau eine Sache, die ich im Multiplayer stets vermisst habe. Epische Zweikämpfe und Hack&Slay in mittelalterlichem Gewand? Ich bin dabei. Wenn man nach drei Minuten erbittertem Zweikampf den Gegner mit einem fuchsigem Konter legt, ist das ein Gefühl, was ich seit Jahren im Multiplayer nicht mehr hatte. Hab bisher keine Sekunde der Kohle hinterhergetrauert, ob das in einem Monat noch so ist, wage ich nicht zu sagen, aber es macht wirklich höllisch Laune. **jin.ketsu**

www Das Spiel ist extrem polarisierend, daher eine sehr gute Wertung. Leute, die das Kampfsystem mögen, können locker noch ein paar Punkte addieren, ich allerdings komme genau deswegen nicht auf die 80 Punkte. 100 Euro für das Spiel samt Season Pass ist dann der zweite Schrecken. Der Dritte ist die Serverstabilität von Ubisoft. Die schwankt mir zu sehr zwischen gut und katastrophal, leider schlägt sich das auch gewaltig bei den Steam-Rezensionen nieder. Seltsam, zur Beta empfand ich sie als recht gut. **Feverr**

Lob

@ Ich muss wirklich einmal sagen: Ich mag euch! Man merkt die Leidenschaft für das Medium Computerspiel in euren Artikeln, Videos etc. Ich bekomme euer Heft seit über einem Jahr und bin jeden Monat aufs Neue begeistert. Jedenfalls möchte ich betonen, dass ich eure Arbeit sehr schätze und gerne dafür Geld ausbebe, da ich weiß, dass ich euch so unterstütze, damit ihr weiterhin guten Content liefern könnt. **Marius Ostertag**