

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Allgemeines



Nachdem schon seit Jahren gefühlt mehr Previews als Tests im Heft sind, hat sich in letzter Zeit der Magazin-Teil extrem ausgeweitet. Und zwar so weit, dass mein Verständnis dafür dramatisch schwindet. Man könnte in dem Zusammenhang auch von Seitenschinderei sprechen. Erklärung gefällig? Heft Mai 2017: Lieblingsmonster der Redakteure, vier Seiten. Wen interessiert das? Da könnt ihr auch Passanten in der Münchener Innenstadt fragen, ist genauso (un-)interessant. Klaustrophobie in Spielen, fünf Seiten. Gab's vor einiger Zeit schon mal, da war es was mit Angst und genauso langatmig. Das Team, So testen wir: drei Seiten, die in jeder Ausgabe mehr oder weniger gleich sind, braucht keiner wirklich, könnt ihr auch auf eure HP stellen. Making of Maniac Mansion, acht Seiten. Das Making-of eines 30 Jahre alten Spiels? Ernsthaft? Ich hab's zwar damals auch mit Begeisterung gespielt, aber das ist dann doch etwas zu viel Retro. Ebenso: Stillstand durch Erinnerung, vier Seiten. Hier konterka-

riert ihr euch quasi selbst: Ihr kritisiert die Aufwärmerei alter Inhalte in Spielen und füllt das halbe Magazin mit altem Kram. Jetzt der Hammer: 14 Seiten über Computerspiele in der DDR (die bekanntlich seit dem 3.10.1990 nicht mehr existiert). Das ist echt nicht zumutbar. Wenn ich das wissen will, kauf ich mir ein Geschichtsbuch! Zum Schluss auch noch die Rubrik »Legendär Schlecht« mit zwei Seiten über ein (schlechtes!) Spiel von 1986. Ist ja schön, dass es Heinrich Lenhardt gut geht und er in jeder Ausgabe einen Gastbeitrag schreibt, aber was Aktuelles wäre auch nett. Im Ernst Leute, das waren im aktuellen Heft 40 Seiten mit ollen Kamellen. Wenn ich jetzt noch die Werbung abziehe (15 Seiten, ohne Innumschlag), dann sind das locker 30 Prozent vom Magazininhalt. Geht echt nicht. Ich lese ja ganz gerne mal was über Klassiker der Spielegeschichte aber doch bitte nicht mehr als zwei Seiten. Auch Themen aus dem Umfeld der Computerspiele sind interessant aber: In der Kürze liegt die Würze! Stattdes-

sen möchte ich bestens über aktuelle Neuerscheinungen informiert sein, nicht über Ankündigungen, die vielleicht in drei oder auch erst in sechs Monaten erscheinen und die dann sowieso nochmal als Test kommen. Gerne auch die Indie-Perlen von kleinen Studios, die man nicht in ein Genre packen kann und die man leicht übersieht. Füllt also damit das Heft, es kommt ja genug auf den Markt.

Thomas Löser



Mass Effect: Andromeda spaltet mit neuer Story und kleinen Fehlern die Bioware-Fangemeinde. Leser Iquinox: »Ich habe über 80 Stunden in Andromeda verbracht und bereue keine Minute.«



Ich habe gestern die neue GameStar bekommen und sofort den Report »Computerspiele in der DDR« gelesen. Als ein in den 70er-Jahren geborener Wessi und als C64-Kind fand ich es sehr interessant zu lesen, wie parallel zu meiner Jugend in der DDR die Entwicklung von Computertechnik und Spielen ablief. Ich finde es sehr gut, wie sich die GameStar an den veränderten Markt angepasst hat. Es gibt zwar kaum noch relevante Tests, da entweder die Testversionen erst zum Release erscheinen oder man im Internet schon längst den Test gelesen hat, bevor die Printausgabe rauskommt. Dafür wurde aber der Reportteil sehr stark erweitert und für mich hat die Print-GameStar (treuer Leser seit der ersten Ausgabe) immer noch seine Daseinsberechtigung und ein Alleinstellungsmerkmal.

Modtom



Guter Reportteil, tolle Storys! Bestes Blatt zurzeit am Markt. Poster nett, aber nicht nötig.

mannefix

Report: Nostalgie und Spiele



Klar schwärmen wir von den alten Zeiten, und wer uns da an der richtigen Stelle erwisch, hat gleich mal ein paar Sympathiepunkte bekommen. Es heißt ja quasi, dass die Retro-

welle alte Gamer nicht vergisst. Doch hat das eher ideelle Werte und läuft oft konträr zu Erfolg und Gewinn. Irgendwo wird man halt immer belächelt, wenn man sich als nostalgisch outet. Manchmal verdreht sich diese Nostalgiesucht auch ins schwer Negative. Extremfälle wie die Ewiggestrigen, die keinerlei Neuerungen zulassen, findet man leider auch. Die denunzieren jede noch so junge Spielidee mit Sprüchen wie eben »Früher war alles besser!«, ohne es zu begründen und machen jeden Spieler runter, der vielleicht durch sein Geburtsdatum nicht mal was für seine Unwissenheit bezüglich alter Spiele kann. Man kann nicht erwarten, dass ein heute 15-Jähriger den alten Kram spielt, nur weil es damals angeblich besser war. Versteht das jetzt bitte nicht miss, Nostalgie ist schon gut, aber man sollte sie nicht allzu sehr in den Mittelpunkt bzw. über alles stellen. Gerade Jump&Runs von Playdead oder Braid empfinde ich als sinnvolle Weiterentwicklungen. Sie sind erzählerisch dichter, atmosphärischer und bringen neue Ideen ein, die man früher nicht hätte programmieren können (Stichwort Physik und Zeitmanipulation). Bei mit Absicht pixeligen Spielen habe ich allerdings das Problem, dass mir wohl mit dem Dampfhammer suggeriert werden soll: Ich bin retro, also besser als der ganze neue Mist! Innovativ sind diese Spiele selten, sie sehen nur alt aus und spielen sich alt. Da habe ich mir lieber die alten Schinken auf einen Emulator geladen, die sehen wenigstens charmant aus und ich weiß, was mich spieltechnisch erwartet.

TheVG

Mass Effect: Andromeda

www Habe vorsichtshalber die Demo angespielt. Das Spiel hatte mich nach der ersten Stunde erstmal komplett verloren. Völlig egal waren mir die Charaktere, und der halbwegs dramatische Moment zu Beginn hatte praktisch keine Wirkung. Das Kampfsystem mag halbwegs ok sein, ohne je die Klasse eines Gears of War zu erreichen. Alle anderen drei Mass Effects haben mich dagegen von Beginn an mitgerissen. Wenn ich dann noch Parallelen zu dem fürchterlichen Dragon Age: Inquisition lese, schreke ich innerlich auf. Da sind die schlechten Charakteranimationen nur noch Beiwerk.

HAL9000

www Ich verstehe nicht, warum der große Kritikpunkt der Gesichtsanimationen von GameStar so kurz abgehandelt und nicht deutlich in der Gesamtwertung widerspiegelt wird. Immerhin sprechen wir hier von einem Triple-A-Rollenspiel aus dem Jahr 2017. GameStar behauptet selber, dass die Gesichtsanimationen oft zum Fremdschämen sind und oft unfreiwillig komisch rüberkommen. So etwas sollte meiner Meinung nach deutlich

abgestraft werden. Besonders, wenn es die Vorgänger so viel besser gemacht haben. Das zeigt doch sehr deutlich, dass die Entwickler die falschen Prioritäten gesetzt haben bzw. gar keinen Aufwand in ein so wichtiges Feature für ein Rollenspiel gesteckt haben. Besonders in Rollenspielen wird man sehr oft mit Charakteren konfrontiert, muss Dialoge führen und Entscheidungen treffen. Somit hat man den Großteil der Spielzeit mit den Spielfiguren zu tun. Sind dann die Gesichtsanimationen schlecht, dann ist das schade, aber kein Beinbruch. Sind sie aber zum Fremdschämen und unfreiwillig komisch, dann ist das ein fataler Fehler. Die Animationen zerstören die Immersion enorm und reißen den Spieler wie am Fließband aus dem Setting und der Spielwelt. Dass man hier nur beiläufig die Gesichtsanimationen erwähnt und auf das Ausmaß und die Auswirkungen dieses gravierenden Rückschrittes überhaupt nicht eingeht, lässt mich vermuten, dass die Tester eventuell »überspielt« sind. Ich kann mir vorstellen, dass man besonders als Spieledakteur unter hohem Zeitdruck steht. Vielleicht fehlt es dem ein oder anderen Redakteur da auch an Ruhe, um sich auf das Spiel wirklich einlassen zu können. Wenn man also etwas gehetzt wird, dann fallen diese unterirdischen Animationen vielleicht weniger ins Gewicht. Anders kann ich dieses wohlwollende Hinnehmen eines so deutlichen Versagens der Animationsdesigner nicht erklären.

Benutzername42

www Meiner Meinung nach hatte nur The Witcher 3 eine bessere Story. Ich habe über 80 Stunden in Andromeda verbracht und bereue keine Minute. Man bekommt eine sehr geile Story, gute Nebenmissionen, aber alle heulen rum, weil es ein paar (ja, ärgerliche) Bugs gibt und die Animationen nicht ganz rund sind. Ich denke, den Leuten fehlen Shepard und die Milchstraße. So war es zumindest bei mir, und ich hätte es fast von der Platte geworfen. Zum Glück tat ich es nicht.

Iquinox

www Gerade eben auf »extrem« durchgespielt, inklusiver aller Nebenmissionen – und ich bin froh, nicht auf die negativen Äußerungen einiger Internetnutzer gehört zu haben. Die Hauptgeschichte und auch einige der Nebenquest sind spannend und sehr gut aufgebaut! Wenn man sich ein bisschen Mühe mit dem Gesichtseditor gibt, bekommt man auch einen detaillierten gutaussehenden Charakter nach seinen Wünschen. An das Menü gewöhnt man sich recht schnell. Texte sind kurz und klar geschrieben. Natürlich muss man sich bewusst sein, dass es ein Rollenspiel ist. Viele Hintergründe erschließen sich einem nur, wenn man liest! Und natürlich gab es hin und wieder ein paar Bugs, Frisuren gehören nicht zu den Stärken des Spiels und ja, was die Anzahl verschiedener

Gegner angeht, kann man auch kein Lob aussprechen. Aber mich haben die gefühlten letzten 50 oder mehr Stunden sehr angesprochen und muss mich bei den Entwicklern bedanken, denn das war ein sehr befriedigender Neustart.

Neodooom

www Ich bin seit gestern mit Andromeda fertig. Und muss sagen, dass ich traurig und enttäuscht bin. Aber nicht wegen des Spiels, sondern weil ich es schon durchhabe. Was für ein geiles Spiel. Das einzige Spiel in letzter Zeit, das mich so begeistert hat, ist The Witcher 3, das an manchen Stellen zwar etwas runder war, aber das hat Mass Effect mit seinem Setting mehr als wettgemacht. Dieser Gedanke, nach gut 600 Jahren Kryoschlaf in einer 2,5 Millionen Lichtjahre entfernten Galaxy aufzuwachen und sie zu entdecken, hat mich einfach nur begeistert. Ich hoffe mal, dass sich Bioware schnell daranmacht, einen Nachfolger zu programmieren. Ich muss unbedingt wissen, wie es mit Ryder und der Andromedagalaxie weiter geht.

HuutSchii

Thimbleweed Park

www Zitat Markus Schwerdtel: »... oder das im Jahr 2017 eigentlich ausgestorben geglaubte Hotspot-Absuchen mit der Maus.« Bin mir nicht sicher, woran das genau liegt, aber genau die Hotspotanzeige in neueren Adventures hält mich davon ab, diese zu kaufen. Genau das ist für mich immer ein zentraler Teil des Spielspaßes, eventuell irgendwo was übersehen zu haben, nochmal zurückzugehen, um die Umgebungen abzusuchen. Also meiner Meinung nach ist das genau die richtige Entscheidung: keine Hotspotanzeige für die weichgespülten »Ich will nur schnell mal durch und ein wenig Geschichte erleben«-Spieler zu implementieren.

Trikar

www Endlich mal wieder ein Adventure wie früher von den alten Machern mit Scumm-Interface. Und wie man eine fehlende Hotspotanzeige als Negativpunkt auslegen kann, bleibt mir schleierhaft. Hotspots haben in Adventures von Gilbert und Co. nichts zu suchen.

Farang

Ich hätte gern die Wahl. Wenn ich an einem regnerischen Sonntag alle Zeit der Welt zum Spielen habe, dann kann ich auch pixelweise den Bildschirm absuchen, um das selbstironisch von den Entwicklern dort hingelegte Staubkorn auf der Hauptstraße finden. Wenn ich am Abend nur mal kurz Zeit habe und in der Story weiterkommen möchte, dann würde ich gern die Hotspot-Taste drücken können. Das hat nichts mit weichgespült oder casualisiert zu tun, sondern einfach nur mit den wechselnden Bedürfnissen des Kunden (in diesem Fall meinen).

Markus Schwerdtel