

FEEDBACK

@ brief@gamestar.de

@GameStar_de

www GameStar.de

f facebook.com/GameStar.de



Wolfenstein 2: The New Colossus

www Das klingt super, ich freue mich auf das Spiel. Mir hat es auch beim Vorgänger nichts ausgemacht, gegen das Regime zu kämpfen, das war alles gut umgesetzt. Dass man aber möglicherweise reale Namen abändert, finde ich überflüssig. Meines Wissens nach ist das nicht nötig. Viele Spiele haben zwar die Symbolik angepasst, aber die realen Namen belassen. Aber nun gut – wenn man sich nicht zu viel reinsteigert, kann man das Spiel bestimmt dennoch super genießen. Zumindest klingt die deutsche Sprachausgabe wirklich wieder sehr gut! **Alexandero674**

www Super! Die Vorgänger waren ein Vergnügen, und hier bin ich mir auch fast sicher, dass es so sein wird. Geradlinig, surreal im Szenario und trotzdem eine coole Ballergeschichte. Ich freu mich. Das ist gewiss ein Titel, der von mir gekauft wird. **Mstylz**

www Sehr schade, ohne Hakenkreuze ist es kein Wolfenstein. Habe die beiden letzten Teile nie bekom-

men, nicht mal als US-Fassung. Sehr aufwändig, das zu beschaffen. **Echsengugel**

www Wenn ein Spiel Hakenkreuze braucht, um eine Atmosphäre zu erschaffen, dann kann's kein gutes Spiel sein. Und Spieler, die Hakenkreuze im Spiel benötigen, um Gut und Böse zu erkennen, die haben ohnehin ganz andere Probleme. **M4T2E**

www Also wenn das Spielerlebnis von Wolfenstein von einem Hakenkreuz abhängt, dann ist die Gamer-Community echt verloren. Solange der Rest nicht zensiert ist, kann die Armbinde wegen mir in Pink mit einem türkisen Delfin sein. Trotzdem wäre es schön, wenn die Gesetzgeber in Deutschland und Österreich endlich Spiele genau wie im Film als Kulturgut ansehen würden. **Rodor**

Destiny 2

www Schöner und ausführlicher Artikel! Ich freue mich auch schon riesig

auf den Release und finde es super, dass es eine PC-Portierung geben wird.

Raketenaule

www Destiny war total cool. Zumindest solange, bis ich es erstmalig durchgespielt hatte. Der Grind danach war so furchtbar öde und die DLCs waren mir auch zu teuer. Bungie hat für mich seine Vorschusslorbeeren verspielt. Ich werde auf jeden Fall erst mal abwarten und definitiv nicht vorbestellen. **Juicebag85**

www Destiny hat mich komplett kalt gelassen (was wohl auch am fehlenden PC-Port lag), aber der zweite Teil hyped mich schon so ein bisschen. Das Gunplay finde ich bei vergleichbaren PC-Titeln wie Borderlands wirklich ausgesprochen lahm, egal wie gut der Rest sein mag. Bin gespannt. **Splatterest**

Report: 15 Jahre Dungeon Siege

www Ich habe damals Dungeon Siege durchgespielt und dabei meinen



Nazisymbolik in Wolfenstein 2: »Solange der Rest nicht zensiert ist, kann die Armbinde wegen mir in Pink mit einem türkisen Delfin sein.«

Spaß gehabt. Ich glaube, mich dunkel erinnern zu können, dass Petra Schmitz es als den Schönsten Bildschirmschoner des Jahres betitelt hat. Ja, und deswegen habe ich es dann auch gerne gespielt. Wenn man keine Lust hatte auf etwas Anspruchsvolles, mechanisch Kompliziertes oder Aufwändiges, sondern einfach nur einhändig mit der Maus ein bisschen rumklicken und spielen wollte, dann war es perfekt. Ein guter Spielfluss, es plätscherte so vor sich hin und man hat sich an kleinen Belohnungen wie neuen Items oder der schicken Grafik erfreut. Diablo konnte dagegen ja in richtigen Stress ausarten! Dungeon Siege war ein schöner früher Vertreter der Casual Spiele. Als solches vermarktet, könnte es heute bestimmt auch noch den einen oder anderen Euro einbringen. Nur gibt es heute massig Konkurrenz.

vinne86



Steel Division: »Der Test hier spiegelt die Stärken super wieder.«



Ich muss sagen, dass mir das Dungeon Siege 2 oder Dungeon Siege 3 besser gefallen haben, da war man einfach mehr im Geschehen drin. Die Gegner starben auch einfach schneller, und durch das Ausweichen im dritten Teil erforderte es meiner Meinung nach auch einfach mehr Skill.

Dredon



Schöner Artikel, ich wünschte, Dungeon Siege 3 wäre nicht so ein Mist geworden. Teil 1 und 2 waren trotz Schwächen einfach großartig. **Rirre** Mist? Das halte ich für unfair. Dungeon Siege 3 trug nur den falschen Namen, hatte es doch mit den ersten Spielen der Serie wenig bis gar nichts zu tun. Petra Schmitz

Report: Rise of the Silver Gamer



Die Spieleindustrie wäre klug beraten, diese 25%-Käuferschicht (der Spieler über 50, Anm.d.Red.) nicht aus den Augen zu verlieren, die Argumente dazu sind gut im Artikel beschrieben. Analog gilt das aber auch für Spielzeitschriften wie GameStar. Das kann ich aber immer weniger erkennen. Wie im Artikel selbst erwähnt, lässt mit dem Altern Schnelligkeit und Reaktionsvermögen nach. Seitens GameStar sehe ich kaum Unterstützung für ruhigere Spiele, subjektiv scheint mehr als die Hälfte eurer Artikel auf Action-Titeln zu basieren. Klar, man könnte argumentieren, die Nachfrage sei nicht da. Für mich ist das eine Henne-Ei-Diskussion. Wer fragt die Ü50-Gamer eigentlich? Was wäre, wenn sich eine Zeitschrift wie die GameStar für uns Ü50 einsetzt? Eine Kleinigkeit, trotzdem ein Indikator, dass es hier am Mitdenken der GameStar-Redakteure mangelt, sind die Zahlen in den Benchmarks! Leute, wisst ihr eigentlich, dass das Lesen ab Mitte 40 umso schwerer fällt, je kleiner die Buchstaben und Zahlen sind? Das gleicht die Lesebrille nur bedingt aus!

T.A. Decker

Vermischtes



Nach zehnjähriger PC-Abstinenz (ich war im Apple-Lager) habe ich mir ein Gaming-Laptop zugelegt und bin wieder über die GameStar gestolpert. Es ist echt top, wie dieses Heft geschrieben und gestaltet ist, und ich freue mich schon sehr über künftige Ausgaben. Was ich zudem sehr genial finde, ist euer Podcast. Während bei der Konkurrenz das eigentlich spaßige Thema Spiele trocken zu Tode analysiert wird, lasst ihr die unnötigen Selbstverständlichkeiten weg und liefert eine unglaublich lebendige Sendung ab. Vor allem Maurice ist ein absolutes Unikat. Er klingt manchmal wie ein Adliger aus englischen Romanen des 19. Jahrhunderts – wirklich klasse, da zuzuhören. Es gibt viele Spiele, die ich nachholen will, und da Podcast und Heft auch immer wieder zurückblicken, fühle ich mich da sehr gut beraten. Alles Gute Euch und macht so weiter!

Reiner Stuiber



Nachdem ich gerade mit dem Lesen der Ausgabe 07/2017 durch bin, möchte ich kurz auf etwas hinweisen, was mir beim Lesen immer mal wieder aufgefallen ist: zu flapsige Bemerkungen, die im eigentlichen Text eher wie Fremdkörper wirken. Zum Beispiel im Bericht Vaporware: Deus Ex 3. Dort kommt auf Seite 103 am Ende des Absatzes die Formulierung »Is' klar«. Oder nur eine Seite weiter »Macht er den Snowden und hilft [...]«. Ich weiß, dass solche Elemente Texte auflockern sollen, aber in eurem Fall, die ihr deutlich mehr in Richtung Magazin geht (was ich sehr begrüße), passt das meiner Meinung nach nicht. Diese Art von Formulierungen stören den Textfluss, weil sie im Gesamtkontext des Artikels aufgesetzt und zu gewollt »cool« wirken. Generell bin ich mit der Qualität eures Magazinteils seit Längerem sehr zufrieden; aber wie gesagt, bitte lasst solche Formulierungen einfach weg oder schreibt sie um.

Steffen Höhmann



Weil die Frage in einer der letzten Ausgaben aufkam: Die Reports sind schon ein wichtiger Bestandteil der GameStar, aber 14 Seiten sollten dann vielleicht doch Kernthemen wie »Evil EA?« vorbehalten bleiben.

Steffen Hagen

Steel Division: Normandy 44



Als Fan der Wargame-Reihe und als Multiplayer-only-Spieler habe ich natürlich riesigen Spaß mit Steel Division. Der Test hier spiegelt die Stärken auch super wieder und ich freue mich, eine entsprechend hohe Wertung von GameStar zu sehen. Schöner Testartikel. Womit ich aber nicht einverstanden bin, ist die in der Wertung erwähnte gute Soundkulisse. Wo bitte hat das Spiel eine gute Soundkulisse? Ich liebe Steel Division, aber der Sound ist unter aller Sau. Die Qualität der Waffensounds ist so grottig, wie ich es schon lange nicht mehr erlebt habe. Das ist aber auch schon alles an negativen Dingen, die erwähnenswert wären in meinen Augen.

gwaihir



Klärt mich mal bitte auf, ernsthaft. Im Wertungskasten steht »toller Mix aus Strategie und Taktik.« Was ist denn der Unterschied zwischen Strategie und Taktik, für mich sind das zwei Begriffe, die dasselbe bedeuten, oder?

Lasstmichdurch

Das ist schnell erklärt. Strategiespiele beinhalten traditionell einen Aufbauart und Ressourcen-Management. Klassische Beispiele wären die Age-of-Empires- oder die Command-and-Conquer-Reihe. In Taktikspielen hingegen agiert man direkter und mit vom Spiel vorgegebenen Mitteln. Die alten Commandos-Spiele fallen darunter. Oder zeitgeistiger: Shadow Tactics: Blades of the Shogun, das die Taktik ja schon im Namen trägt.

Petra Schmitz