

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Retro-Jahrbuch 1997



Ich finde es super, dass ihr dieses Heft rausgebracht habt! Schon von der ersten Seite an schwelgte ich in Nostalgie, ich war 1997 gerade 15 Jahre alt und genoss Spiele wie Blade Runner, The Curse of Monkey Island und andere Perlen. Auch, wie die Spiele jetzt besprochen werden, finde ich sehr fluffig zu lesen und genieße es. Das einzige, was ich vermisst habe, war eine Heft-DVD mit allen Original-Testvideos zu den besprochenen Spielen. Das hätte den Nostalgie-Trip perfekt gemacht. Aber vielleicht ist das eine Überlegung wert, sofern die Verkaufsergebnisse stimmen und das Jahrbuch eine Serie wird.

David S.



Als treuer Abonnent (Jahrgang 1971) ist mir euer Sonderheft bei meinem sonntäglichen Besuch im Zeitschriftenladen des Mannheimer Hauptbahnhofs sofort ins Auge gefallen! Wunderbar tolle Storys – ich hab's verschlungen. Ich würde mich über eine Fortsetzung der Retro-Jahrbücher unwahrscheinlich freuen, hätte allerdings einen Kritikpunkt sowie einen Vorschlag für nächste Ausgaben. Einen Preis von 8,99 EUR finde extrem knackig, daher mein Vorschlag direkt hinterher: Bitte als Beigabe einen Klassiker als Vollversion mit dazu – alles wäre perfekt!

Tom Duda



Ich lese die GameStar seit der zweiten Ausgabe. Daher waren euer Jubiläums-Heft als auch das 1997er Retro-Heft für mich besondere Highlights. Heute, muss ich zugeben, lese ich die GameStar nur noch selten, da ich mit Familie nur noch wenig Zeit zum Spielen habe. Die Retro-Artikel und das Retro-Heft sprechen mich allerdings ganz besonders an und lassen mich in positiven Erinnerungen an LAN-Partys und lange Gaming-Abende schwelgen. Von daher möchte ich euch für die beiden tollen Hefte danken und hoffe,

dass es auch für alle folgenden Jahre Retro-Hefte geben wird!

Christian Hasl

Kolumne: Schickt die Minimap in die Wüste



Unabhängig von der Minimap finde ich es ganz allgemein toll, wenn Spiele ein sehr entschlacktes Interface haben. Elex hat eine Minimap, aber die ist quasi nur eine Richtungsanzeige. Alles, was an Interface der Umgebung entsprechend untergebracht wird, finde ich klasse! Man muss das Gefühl haben, sich selbst durch eine Spielwelt zu schlagen.

ErikssonPro



Sehr gut geschrieben! Wenn ich spiele, dann tue ich es, um etwas Aufregendes zu erleben, was ich so in der echten Welt nicht tun kann. Ich will etwas entdecken, neugierig sein, das Kind in mir wieder zum Vorschein bringen. Durch die Tatsache, dass mir die Minimap zeigt, was ich alles entdecken und erkunden kann, geht der Entdeckerdrang sofort verloren. Er wird regelrecht kaputt gemacht und ich empfinde überhaupt keine Lust mehr, zu spielen! Wieso soll ich etwas erforschen, was schon längst aufgedeckt ist? Das ist genau

das Thema Effizienz. Es ist effizienter, seine Zeit in etwas zu investieren, was noch entdeckt werden will. Große, beschriftete Icons wollen nicht mehr erkundet werden. Und deswegen bin ich unglaublich froh, dass sie nun verschwinden. In diesem Sinne, ich bin dann mal in Ägypten!

Mayforest



Toller Artikel, volle Zustimmung! Ich habe versucht, The Witcher 3 ohne Minimap zu spielen. Es war schlicht unmöglich. Ich habe von Hand meine Landkarten gezeichnet, aber es war nicht möglich, die Quest-Orte zu finden, da sie von den Auftraggebern einfach nicht genau genug beschrieben wurden. Schade. Wenn nun ein Spiel schon von Grund auf keine Minimap hat, dann geht das Spieldesign viel genauer darauf ein. Ich freu' mich drauf!

krazyfish111



Das Problem ist nicht die Minimap, sondern die Art, wie Open Worlds gebaut sind. Dass man da neben Beruf/Familie an Effizienz denken muss, sollte niemanden überraschen. Und wenn einem ein Open-World-Titel nun mal 1.001 Sammelaufgaben vorhält, damit die Spieldauer ohne viel Programmieraufwand maximiert werden kann, dann muss man als Spieler hier effizient sein.

Daedalus



Kolumne – Schickt die Minimap in die Wüste: »Das Problem ist nicht die Minimap, sondern die Art, wie Open Worlds gebaut sind.«

Star Citizen

www

Chris Roberts: »Wir haben voll cooles, neues Zeug für euch, z.B. neue Raumschiffe und neue Skins.« Und alle so: »Yeah!« Und Chris Roberts so: »Aber leider muss ich euch sagen, dass das erst im Jahr 2025 kommt ... weil wegen Baum.« Alle Backer so im Flashmob: »Really? Willst du uns jetzt verarschen?« Chris Roberts dann so: »Ja, aber wir haben free Skins für alle! Und vielleicht ein neues Gratisschiff.« Und alle wieder so: »YEEEEAAAAHHHH!« **torados**

www

Ich bin echt resistent geworden gegen Hype Trains. Nach vielen Enttäuschungen in der Vergangenheit scheint Vorsicht geboten zu sein. Allerdings kitzelt mich dieses Star Citizen immer wieder. Wird es als Spiel überhaupt funktionieren? Haben wir auch genug zu tun in diesem gigantischen Universum? Und dann sehe ich solche Bilder wie in der Demo und was die Entwickler alles so aus dem Hut zaubern – da müssten die doch den Rest auch hinkriegen? Gerade der Blick von der orbitalen Raumstation auf den Planeten mit dieser Megacity. Ich bin guter Dinge. Schöner Beitrag, Benjamin! **Kigosh**

www

Guter Bericht, alles Erwähnenswerte ist drin. Natürlich ist der Flug über ArcCorp das Highlight, was einem auf jeden Fall in Erinnerung bleibt. Aber ich fand auch sehr positiv, dass man während



Star Citizen: »Nach vielen Enttäuschungen in der Vergangenheit scheint Vorsicht geboten zu sein. Allerdings kitzelt mich dieses Star Citizen immer wieder.«

der gesamten Präsentation, also auch im Vorfeld, mit interessanten Beiträgen unterhalten wurde. Da waren bei früheren Veranstaltungen schon mal Themen dabei, die ich dann als sehr trockenen Nerdstoff eher überflogen habe. Aber diesmal hatte alles Hand und Fuß (haha), was vielleicht auch daran liegt, dass man zu den meisten Themen mittlerweile auch bewegte Bilder vorzeigen konnte. Auf jeden Fall eine sehr gelungene Veranstaltung, die einen nach längerer Zeit mal wieder richtig heiß auf das Spiel gemacht hat. Bei dieser Technik machen schon simple »Bringe XY von A nach B«-Missionen Spaß, weil die Durchführung einer spacigen Sightseeingtour gleichkommt. Ganz zu schweigen von dem, was da alles noch in Planung ist. Bitte CIG, bleibt wahnsinnig, dann wird alles gut! **kritze74**

www

Sehr schöner Report, und immer wieder beeindruckt mich, wie sehr hier Roberts an seinem Magnum Opus werkelt. Klar, das sind inzwischen sehr viele Leute, aber ohne ihn gäbe es das Projekt gar nicht. Und als Entwickler kann ich durchaus nachvollziehen, wie so ein Projekt läuft. Da entwickelt man teilweise monatelang wie ein Wahnsinniger unter der Haube und freut sich nachher wie ein kleines Kind, wenn alles nach Plan im Debugger läuft, und dann kommt ein neunmalkluger Hampelmann und kritisiert, dass da ja gar nichts fertig ist. Dass aber im Hintergrund eines der wichtigsten Puzzleteile an seine korrekte Position gerückt ist, kriegt der gar nicht mit und hat daher auch keinerlei Idee vom Gesamtbild. **BSchäfer**

Bau einen PC so einzigartig wie Du!

neu



DARK BASE 700

Außerordentlich flexibel und leise

Zahlreiche individuell anpassbare Möglichkeiten bei der Komponentenauswahl, Kabelführung, Beleuchtung und Kühlung machen jeden PC zu einem Unikat!

- Erweiterte Möglichkeiten für individuelle Anforderungen
- Zwei be quiet! SilentWings 3 140mm PWM Lüfter
- Fortschrittlichste Lüftersteuerung
- Platz für Wasserkühlungsradiatoren bis zu 360mm
- LED-Außenbeleuchtung mit 6 wählbaren Farben

Für mehr Informationen besuchen Sie bequiet.com.

Erhältlich bei: alternate.de · arlt.de · bora-computer.de · caseking.de · computeruniverse.net · conrad.de · iq24.de · s-bv.at · galaxus.ch · mindfactory.de · notebooksbilliger.de · reichelt.de

GERMANY'S NO. 1^{*}
PSU MANUFACTURER

*GfK Panelmarkt, 2007-2017

be quiet![®]