

FEEDBACK

@ brief@gamestar.de

 @GameStar_de

www GameStar.de

 facebook.com/GameStar.de



35 Jahre Commodore 64

@ Ich gratuliere euch zu dem erfrischenden Beitrag von Herrn Fränkel aus der Steinzeit. Selten so geschmunzelt und gelacht. Weil es mich als älteres Semester auch an eigene PC-Start-Zeiten erinnert. Weil sich der Autor auch selbst nicht so bierernst nimmt. Diese leichte, humoristische Feder wünsche ich manchem verkrampften Artikel, egal in welchem Magazin er erscheint. **cobambi**

www Ein wirklich toller Artikel, Harald. Ich könnte mich noch immer grün und blau drüber ärgern, dass ich meinen C64 irgendwann verkaufte, um mir so einen neomodernen PeCe zu holen und nicht auf die Rufe meiner Mutter hörte, es nicht zu tun, da er ja mal einen nostalgischen Wert haben könnte. **Koromanor**

www Ich bin leider viel zu jung, um mich noch für den C64 zu begeistern (habe es oft probiert), und dennoch kann ich so vieles in diesem Artikel in mir wiedererkennen. Spiele können objektiv betrachtet noch so stark gealtert oder nie besonders gut gewesen sein, wenn man schöne Erinnerungen damit verknüpft, sind es die besten Spiele aller Zeiten. Harald – deine Artikel sind und bleiben die besten, und ich hoffe, dass wir in Zukunft wieder häufiger in den Genuss deiner literarischen Ergüsse kommen dürfen! **nathan-summers**

www Meist tue ich mich ja schwer, so lange Artikel zu lesen, gerade wenn sie von alter Hard- und Software handeln. Aber

dieser hier war wirklich toll. Aufgrund meines Alters habe ich zwar nur die Nachwehen des C64 miterlebt, aber ich hatte einen und habe drauf gespielt! Danke für den unterhaltsamen Einblick in die Welt meiner Kindheit. **JStiller**

www Es hat Spaß gemacht, den Artikel zu lesen, allerdings habe ich das Gefühl, dass der Autor mehr von seiner Jugend als von der Technik schwärmt, der Informationsgehalt ist nüchtern betrachtet doch relativ dürftig. **arvenius**

Ja, es geht viel um meine Erfahrungen, es ist ja auch ein Essay. Ich arbeite aber bereits an einem größeren Artikel über den C64. Da geht's mehr um den Computer an sich. Und wenn erneut viel Lob und Feedback kommt – danke übrigens! – kann man z.B. auch mal drüber nachdenken, den C64 nicht nur retro-esque vorzustellen, sondern auch dahingehend,

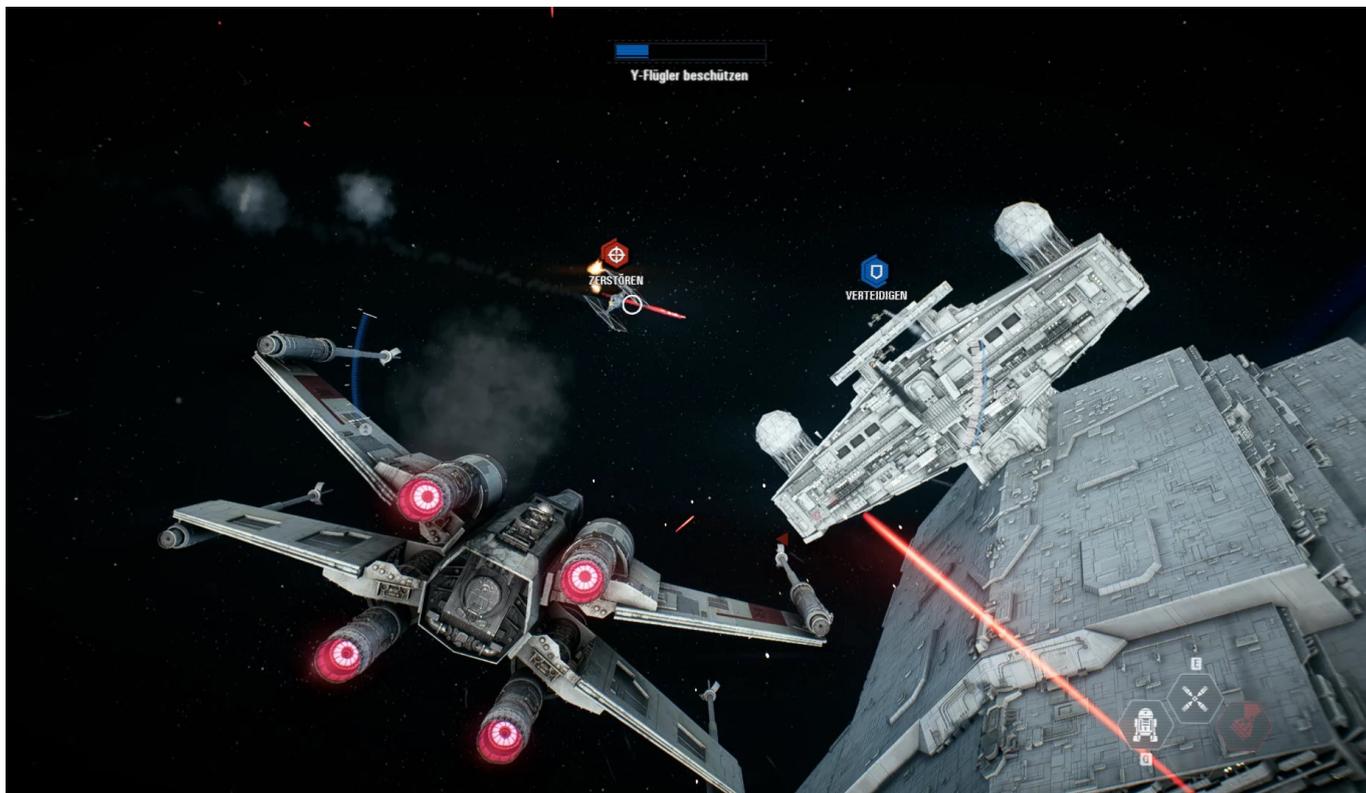
was die Fans da draußen noch heute mit ihm anstellen. **Harald Fränkel**

www Schwere Jugend. Also wegen eines VHS-Kurses das Intro für »Ein Colt für alle Fälle« zu verpassen, ist wirklich hart. Das grenzt an Verletzung der Menschenrechte. Und ja, ich bin alt genug, um die Szene direkt vor Augen gehabt zu haben, als sie hier beschrieben wurde. Auch an den C64 erinnere ich mich noch zu gut. An all die vielen Stunden, in denen man zusammen mit Freunden diverse Sachen gespielt hat. Unter anderem auch ein sehr pixeliges Spiel, indem es nur um, nennen wir es Paarung, ging. Man war halt in der Pubertät. Danke jedenfalls für den tollen Artikel. **biochomiker**

www Harald, ein dickes Dankeschön! Besonders das gemeinsame Spielen mit Freunden bleibt mir in Er-



35 Jahre Commodore 64: »Ich gratuliere euch zu dem erfrischenden Beitrag von Herrn Fränkel aus der Steinzeit. Selten so geschmunzelt und gelacht.«



Battlefront 2: »Wenn die Lootboxen wieder eingeführt werden, müsste konsequent um 20 Punkte abgewertet werden.«

innerung; gerade das machte viel von der Faszination aus, wobei der ein oder andere Joystick sich von der Platine verabschiedet hatte. Ich erinnere mich da verschmitzt ans »Frauen-Werfen« in der Steinzeitolympiade, neudeutsch »Caveman Ugh-Lympics« anno '88, bei dem jeder Social Justice Warrior heutzutage sofort einen Herzkollaps aufgrund der politischen Unkorrektheit bekäme. Oder das eher unbekannte »Lords of Doom«, bei dem ich heldenhaft der erste Spieler der Schule war, der bis zum Abspannkam, aber aus orgasmischer Freude nicht mehr genau wusste, wie (Argh!). Um dann in zwei Wochen Kleinarbeit erneut herauszufinden, wie die vier Herren der Finsternis zu bezwingen waren, und per Telefonrundruf dann endlich alle in den Genuss kommen konnten. Bitte gern mehr solcher Berichte, in diesem Sinne: ,8,1!
Tentakeldebakel

20 Jahre Age of Empires

www Beim Lesen fühlte ich mich richtig in die Zeit zurückversetzt, als ich noch unbeschwert vor dem PC der Eltern auf eine viel zu kleine Röhre startete und mein 50 Mann starkes Imperium aufbaute. Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass ich häufig gecheatet habe (nur im Singleplayer!). Selbst ohne Internet haben sich die Tricksereien wie ein Lauffeuer verbreitet.
Sbf93

@ Ich bin kein großer Fan von Retro-Artikeln, aber weil ich voll wohliger Erinnerungen an a) Age of Empires denke und ich b) schon immer Leser der GameStar bin, hat mir der Artikel wirklich gut gefallen.
Jürgen Müller

Kingdom Come: Deliverance

www Das letzte Mal, dass ich mich auf ein Spiel so gefreut habe, war vor 10 Jahren bei Stalker. Ich kann es echt nicht mehr erwarten. Sehr guter Artikel. Danke für die Einblicke, die ich bislang durch die Beta noch nicht hatte.
CaptainK.

www Habe damals bei Kickstarter Kingdom Come: Deliverance unterstützt und verfolge seitdem die Entwicklung. Dimitrys Preview bestätigt meine Erwartungshaltung, ich freu' mich. Aber man muss schon ein Faible für Geschichte haben, wer sich früher im Geschichtsunterricht gelangweilt hat, wird mit KCD wohl nicht glücklich werden.
der dicke bumms

www Na, geht doch. Und es ist endlich mal ein Versuch, ohne Monster und Wunder auszukommen. Ich glaube, die Realität hat genug Spannung zu bieten.
nihilist

www Also mehr Simulation als Abenteuer. Insofern bin ich noch unschlüssig. Irgendwie reizt mich der Historienausflug, andererseits soll mich ein Spiel unterhalten und nicht in virtueller Fleißarbeit ausarten.
SirThomas

www Ich bin wirklich gespannt auf dieses Spiel, und ich finde den Ansatz, den Warhorse gewählt haben, so interessant, dass ich mir das Spiel (außer, die Kritiken fallen wider Erwarten sehr schlecht aus) vermutlich blind kaufen werde, allein schon, um diese Originalität und Detailverliebtheit zu unterstützen.
Asphyx

Star Wars: Battlefront 2

www 71! Für ein AAA-Spiel ist das ein »Ungenügend«. Das Spiel werde ich mir nicht einmal in einem Sale für einen Fünfer besorgen. Danke für den ehrlichen Test und die straffe Abwertung. Schön, dass Ihr vor EA nicht einknickt.
Cernano4

www Ein überwiegend guter und informativer Test! Vielen Dank! Was mir leider völlig fehlt, ist die Bewertung, dass es keine Offline-Gefechte (und Raumschlachten) außerhalb des Arcade-Modus' gibt. Die wurden beim Vorgänger zwar auch erst spät nachgereicht, aber das ist schlicht keine Begründung, wenn man verspricht, im Nachfolger alles besser zu machen.
Volvic905

www Ich finde den Test grandios! Er spiegelt exakt meine Erfahrung im Origin Access und der Beta wieder. Das Spiel vermag kurzweilig mit seiner Kulisse Spaß zu machen. Wenn man das aber verdaut hat, bleibt so wenig übrig, dass man einfach nur noch gähnen kann.
RandalenJoe

www Für GameStar-Verhältnisse sind 71 Punkte für einen AAA-Titel eine Klatsche. Wobei GS natürlich in Sachen Lootboxen zwischen Baum und Borke hängt. Man kann zwar stark vermuten, dass die in ein paar Wochen wiederkommen, genau weiß man das aber nicht. Daher gehen die 71 Punkte wohl erst mal in Ordnung. Wenn die Lootboxen wieder eingeführt werden, müsste dann aber konsequent um 20 Punkte abgewertet werden.
Knarfe1000