

# FEEDBACK

@ [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

@GameStar\_de

www [GameStar.de](http://GameStar.de)

facebook.com/GameStar.de



## Playerunknown's Battlegrounds

**www** Mutige Wertung. Fehler und Probleme müssen einfach in eine Wertung mit einfließen. Würde man nur die Idee hinter einem Spiel bewerten und nicht die Umsetzung, gäbe es ja fast nur noch Traumwertungen. Ich denke, dass PUBG nicht so erfolgreich wäre, gäbe es technisch ausgereifte und spielerisch gute Alternativen. Doch mangels Konkurrenz konnte sich PUBG zum Superhit entwickeln.

**Khaar**

**www** Ich bin mit 600 Stunden Spielzeit begeistert von PUBG und finde die 77 ganz passend. Wenn es besser wird, kann man sie ja auch noch nach oben hin anpassen beziehungsweise die Abwertung löschen.

**HaukiiBaukii**

**www** Vom Spielspaß her das Spiel des Jahres, von der Technik her die größte Unverschämtheit des Jahres. Ich bin beim Game hin und her gerissen. Zum einen mag ich das Design, das Setting, das Zusammensuchen des Equipments. Aber der Netcode und die Server, das Movement-Gefühl des eigenen Charakters, sogar die neue Killcam, die eigentlich nur als Ruckelorgie daherkommt – eine bodenlose Frechheit, so ein Produkt als Version 1.0 und somit als verkaufsfertig zu bezeichnen. Immerhin geht es hier um ein reines Multiplayer-Spiel in dem eben die Multiplayer-Komponente arg kränkelt. Ich hoffe nur, dass andere Entwickler mit Multiplayer-Kompetenz sich auf dieses Genre mit realistischem Setting stürzen. Eine Bereicherung wäre es nämlich allemal. Entweder, weil wir dann die Wahl haben, das bessere

Spiel zu spielen, oder weil Bluehole dann endlich genug Druck verspürt, etwas an der desolaten Situation zu ändern. Allerdings frage ich mich ernsthaft, ob der Entwickler überhaupt die Kompetenz hat, die Fehler zu beheben, schließlich sind diese ja schon viele, viele Monate vorhanden. **feng**

**www** Der albernste Test seit Langem – ich schäme mich ein bisschen fremd, weil hier Tester das Spiel testen, denen das Konzept von PUBG nicht vollständig klar ist. Was wir wissen ist: PUBG hat auf Steam alle Rekorde geknackt, es hat Dotaz bei gleichzeitigen Spielern nicht knapp überholt, es hat die Spielerzahl verdoppelt. Es hat sich in Rekordzeit an Gaming-Kultur wie Counter-Strike vorbeigeschoben. Natürlich, Bugs und Server waren und sind nervig – die Performance war zu



Playerunknown's Battlegrounds: »Vom Spielspaß her das Spiel des Jahres, von der Technik her die größte Unverschämtheit des Jahres.«

Beginn erschreckend, jedoch haben wir diesen Zustand fast die ganze EA-Phase gehabt. Das Spiel war nie super performant, die Server liefen immer mit ca. 120ms, was für Battle Royale sehr gut ist, behält man im Hinterkopf, dass 100 Leute auf der Map sind und dazu noch paar Tausend Items, die gespawnt werden. Und den Leuten war es egal, sie kamen in Strömen und tun es immer noch. Bleibt also das Fazit: Euch macht das Spiel total Spaß, ihr wisst auch, dass es so ein Phänomen seit fünf Jahren nicht gab und wohl auch in den nächsten fünf Jahren nicht wieder geben wird, aber hey, 82 Punkte reichen und davon ziehen wir auch noch 5 ab! Man muss PUBG keine 90 geben, aber 82 (-5) ist im Vergleich zu anderen Wertungen bei GameStar blanker Hohn. Sorry, ihr habt das Konzept nicht komplett verstanden. Die Lösungswege, die PUBG bietet, sind grandios, so viele unterschiedliche Softskills kann man einbringen. Wahrscheinlich hättet ihr Pokern auch 82 gegeben. Das mit am meistgespielte Kartenspiel mit dem größten kommerziellen Erfolg, aber irgendwie auch doof mit Leerlauf und Glück, die Karten sehen auch so ein bisschen schäbig aus. Das Spiel hat Videospiele-Geschichte geschrieben, und ihr pinkelt dem Game gegen das Bein.

Sir8o



Guter Test, faire Wertung.

Yeager

## So wird 2018



Ein super Artikel, Petra, vielen Dank dafür! Bin ja mal gespannt, wie viele Treffer du mit deinen Prognosen erzielst. Mal schauen, ob sich VR nochmal berappeln kann, bisher scheint die Bombe einfach nicht so einzuschlagen. Was mir auch aufgefallen ist, ist der enorme Rückgang an Spielreleases der großen Publisher. Auch Ubisoft hatte 2017 mit For Honor, Assassin's Creed Origins und ein paar weiteren Titeln ein extrem überschaubares Repertoire zu bieten.

haep



Ich erwarte keine großen Überraschungen. In Sachen Spiele wurde 2017 so viel rausgehauen, dass ich wohl erst einmal meinen Pile of Shame abspielen werde, vielleicht sogar noch einmal extra für die PS4 The Witcher 3 kaufe und spiele. Bei der Monetarisierung wird es keine neuen Versuche geben, da ist EA zu sehr auf die Schnauze gefallen. Der Rest der Truppe wird wohl eher die bewährten Mechanismen nutzen, siehe eben Ubisoft bei Assassin's Creed Origins den Ingame-Shop, der sich nun wirklich nicht aufdrängt. Und VR? Tja, VR. Die Fans werden wohl weiterhin jedes Minispiel als die Zukunft des Spielens verkaufen, ich bin da Realist und erwarte keine großen Sprünge, gerade auch daher nicht, weil wohl die Mehrheit der Spieler – so wie ich auch – auf einen Blockbuster wartet, für den VR unbedingt ge-



Christian Molnar ist unser Held. Nicht nur, weil er die GameStar schon seit über 20 Jahren liest, sondern, weil er die alten Podcast-Folgen von und mit Michael Obermeier noch auf seiner Festplatte hatte und sie uns geschickt hat. Wir haben sie nämlich bei den vielen Serverumzügen in den letzten Jahren schlicht und ergreifend verloren. Danke Christian! Apropos Podcast: Den gibt's wieder. In einer mild anderen Form unter [www.gamestar.de/podcasts](http://www.gamestar.de/podcasts). Reinhören lohnt sich!

kauft werden muss. Ich erwarte also eher ein ruhigeres Jahr.

blacksun84

## Reißt euch zusammen, Bungie



Schön, dass es mal jemand ausspricht, dem ausreichend Menschen Gehör schenken. Was die da abziehen ist wirklich unfassbar. Es macht mich wirklich traurig, dass die Spieler dieses Verhalten immer wieder und wieder belohnen und den Mist kaufen. Dass sich dort schon lange alles nur um Geld dreht, dürfte jedem klar sein, aber so auf die Spitze getrieben gehört es verdammt nochmal in irgendeiner Weise von uns Spielern auch mal abgestraft!

JStiller



Danke dafür, dass du es auf den Punkt bringst. Ich bin Destiny-Spieler der ersten Stunde und kann dir bei jedem Aspekt nur zustimmen. Ich finde es eine absolut brachial schwache Tour, mit der wir Destiny-Spieler momentan verarscht werden. Ich spiele wieder Destiny 1. Da hat man Content ohne Ende.

Supernature

## Allgemeines



Bitte kommt endlich in die Gegenwart zurück, liebes Gamestar-Team. Bin Leser der ersten Stunde und es ist einfach unerträglich geworden, dass gefühlte 90 Prozent eures Hefts nur mehr aus Nostalgiegeschwafel besteht! Wir werden alle älter (und ja, ich nehme an, ihr zielt mit eurem Heft mittlerweile genau auf

die Mitte-30-Leser wie mich ab), aber könntet ihr nicht einfach wieder mehr Tests bringen? Es gibt so viele neue Spiele, und ihr packt euer Heft mit der 100. Entstehungsgeschichte irgendeines alten Schinkens voll. Und ich habe schon mindestens 100 Mal gelesen, wie es zu Heikos Stronghold-Test kam. Dem Fass den Boden haut die Kategorie »Legendär schlecht« aus: Da darf ich auch noch über schlechte alte Spiele lesen! Wo sind die Verrisse neuer Spiele der Anfangszeit hin, deren Meinungskästen meine (geheimen) sadistischen Neigungen befriedigten? Wenn ich Nostalgie will, kauf ich euer Sonderheft oder setz mich mit Freunden auf ein Bier zusammen, um über die alten Zeiten zu reden, aber ich will das nicht dauernd in eurem Heft lesen müssen. Also bitte, zurück zum (aktuellen) Wesentlichen!

Albin Rentenberger

Ich vermute mal, du beziehst dich mit deiner Mail auf die Ausgabe 01/2018? Stimmt, da war wirklich viel Nostalgie drin. Harald Fränkels C64-Artikel, Retro-VR, die Stronghold-Historie, Age of Empires vs. GameStar, Legendär schlecht. Und dann auch noch Remake-Tests wie der von Outcast oder Black Mirror. Kurz: Das war wirklich die geballte Retro-Keule, in der Ausgabe kam nämlich einiges zusammen. Das heißt aber nicht, dass wir in Zukunft zur RetroStar werden oder so, ganz im Gegenteil. Die Ausgaben 02/2018 und 03/2108 sind wieder voller aktueller Themen. Klar, auch da gibt es jeweils ein Making of und ein Legendär Schlecht, das sind beliebte Rubriken, aber eben auch viele Previews und jede Menge Tests, gerade von Nischen- und Indiespielen.

Markus Schwerdtel