

FEEDBACK



Genital Jousting

Lieber Harald, ich möchte mich herzlich dafür bedanken, dass ich bei »gen Italien« meinen Kaffee über meinen Schreibtisch gespuckt habe. **Xiang**

Über dieses Spiel möge jeder mit der Härte urteilen, die er für nötig hält. Doch der Test ist eindeutig ein Höhepunkt. Danke Harald, für all die Wortwitze und Umschreibungen. Das hat mir große Freude an diesem tristen Abend bereitet. **Karrle**

Also das mit dem Humor ist ja so eine Sache, und es gab auch schon einige Reviews von ernsthafteren Titeln, die ich, obwohl ich Haralds Wortwitz sehr inspirierend finde und schätze, lieber ein wenig ernsthafter (und kritischer) betrachtet gesehen hätte. Aber bei diesem Spiel geht eigentlich gar kein anderer Ansatz, wenn man nicht bieder wirken will. Und es passt wie die Faust aufs Auge. Also: mutiger Test, richtiger Ansatz, ganz großes Kino! **arvenius**

Rust

Ein durchaus guter Test, aber der Basenbau kommt mir viel zu kurz. Es ist eine eigene Kunst, Basen zu designen. Und das ist auch das eigentliche Endgame. Finde einen guten Spot, befestige ihn (unbemerkt!) und mache ihn so schwer und teuer zu knacken, dass du eine Nacht ruhig schlafen kannst. Diese Sache hat mir wirklich am besten gefallen und hat mich auch bei der Stange gehalten. Gerade für Teams (Clans) ist das wirklich klasse. Abseits davon geht der Test und die Wertung in Ordnung. **Miles_Teg**

Faire Wertung, ich finde auch nicht, dass es sich allzu sehr hervortut und seine groben Ecken und Kanten hat, von denen man meinen sollte, dass sie in vier Jahren mal hätten angegangen werden können. Auch das mit den Mitspielern stimmt durchaus. Zu viele

Kiddies und komische Typen, die einen entweder direkt um die Ecke bringen oder sonst irgendwie nerven, generell nicht die beste Community, mit ein paar wenigen Ausnahmen wie überall. Dafür kann das Spiel nichts, es wird dem aber auch nicht durch einen Singleplayer-Teil oder entsprechende Multiplayer-Mechaniken entgegengewirkt. Ich bin froh, dass ich Rust erst mal im Humble Bundle mitgenommen habe, weil es so nicht tragisch ist, dass ich es nach wenigen Spielstunden nicht mehr angefasst habe. **badtaste21**

Ein sehr gelungener Test, wie ich finde. Vor allem der letzte Satz bringt es auf den Punkt. Ich selbst habe schon einige Hundert Stunden mit Freunden in Rust verbracht und hatte beim Basenbau und beim Einnehmen gegnerischer Basen eine Menge Spaß. Für Solospieler dürfte Rust jedoch vor allem auf offiziellen Servern zum Frustspiel werden. Wie schon beschrieben verschenkt Rust Potenzial, da keine Story vorhanden ist. **DocBotox**

Toller und sehr fairer Artikel! Ich persönlich war schon früh dabei und habe das Spiel in seiner Entwicklung erlebt. Der einzige Punkt, der meiner Meinung nach zu kurz kam, ist die neue Grafik, die dann doch um einiges stimmiger ist als die bisher eher zweckmäßige alte Optik. **Raphi54**

Brotkasten für die Welt

Sehr unterhaltsam geschrieben. Ich habe mich teilweise sehr amüsiert, konnte in Erin-

nerungen schwelgen und habe einiges dazu gelernt. Danke für den Artikel. **shiwotaku**

Danke, toller Artikel! Eine kleine Zeitreise in die Jugend. Das war doch alles erst vor Kurzem, fühlt sich jedenfalls so an. Was für eine schöne Zeit, früher war eben doch alles besser! Oh Gott, ich werde alt. **onwine**

Ich werde nostalgisch! Zitat: »Jungen GameStar-Lesern sei im Rahmen unseres Bildungsauftrags erklärt, dass Handbücher so etwas wie ein Wiki sind, allerdings ausgedruckt auf hauchzart geschnittenen toten Bäumen.« Vor allen waren Handbücher damals wert, gelesen zu werden. Das waren ja nicht nur zwei Seiten, von denen eine die Gesundheitswarnung war. Ich meine mich zu erinnern, dass es in der X-Wing-Box (oder einem der Ableger) sogar noch ein Buch mit einer kleinen Hintergrundstory gab. Okay, das war schon zu PC-Zeiten und für die Jüngeren unter uns: Das war auch, bevor jemand auf die Idee kam, man müsse alles mit der Maus bedienen. **biochomiker**

Alles war damals auch nicht besser: lange Ladezeiten, knappe Disketten und Bootsektor-Viren, die durchs Diskettenlaufwerk hüpfen. Ich finde es aber etwas schade, dass Schwarzkopieren im Nachhinein so romantisiert wird. Immerhin hat man damals häufig nicht Millionenunternehmen geprellt, sondern oft genug Kleinunternehmen. Natürlich hätten sich die meisten Schüler damals nicht ihre 400 Spiele original leisten können, das weiß ich selber. Aber schönreden muss man sich die Kopiererei im Nachhinein doch auch nicht, finde ich. **dabba**



Rust: »Ein sehr gelungener Test, wie ich finde. Vor allem der letzte Satz bringt es auf den Punkt.«