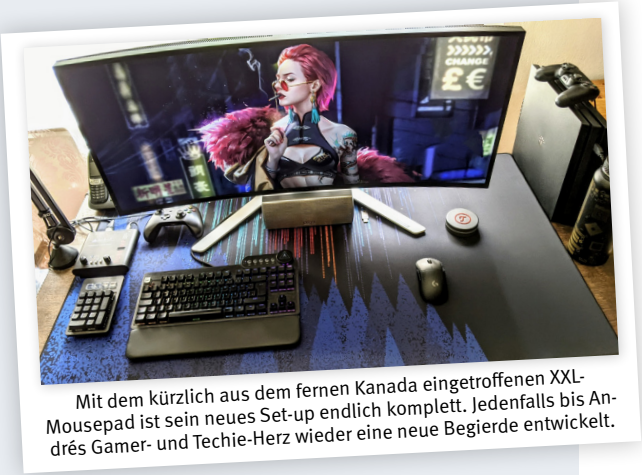
Alte Seele, junger Geist

André Baumgartner, freier Journalist

@Gamestar_de

ZULETZT VERMISST: Dark Age of Camelot. Weil ich herausfordernde Supporter liebe und mir bis heute keine Klasse größeren Nervenkitzel bereitet hat als der mezzende Pac-Heiler im RvR.
ZULETZT ABGESICHERT: Meine digitale Existenz mit zwei YubiKeys (Hardware-Tokens), weil Authenticator-Apps so furchtbar 2010 sind. Ja, ich schaue euch an, Spiele-Launcher.
ZULETZT GEDACHT: Habe ich nicht kürzlich in einer Studie gelesen, dass GameStar-Abonnenten überdurchschnittlich intelligent, attraktiv und erfolgreich sind? Vielleicht suchen die ja für New World noch eine Syndikatsgilde? Das Dark Society Network will dich!
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Gespiegelte Klassen im PvP. Es gibt kaum einen anspruchsärmeren Ansatz für Balance. Traut euch mal wieder, Klassenjobs pro Fraktion gekonnt durchzumischen, liebe Devs. Dann sind eure Supporter vielleicht auch weniger langweilig.



Mit dem kürzlich aus dem fernen Kanada eingetroffenen XXL-Mousepad ist sein neues Set-up endlich komplett. Jedenfalls bis Andrés Gamer- und Techie-Herz wieder eine neue Begierde entwickelt.

UNSER Team

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN: The Kominsky Method auf Netflix. Eine lustige Serie übers Sterben und Trauern.
ZULETZT GESPIELT: Anno 1800: Dächer der Stadt, King's Bounty 2, Pathfinder: Wrath of the Righteous, Psychonauts 2, Tales of Arise, die Beta von Diablo 2: Resurrected. Ich habe den besten Job der Welt!
ZULETZT GEDACHT: Wenn Gaming-Abos künftig häufiger solch mutige Blockbuster-Produktionen wie Psychonauts 2 ermöglichen, dann haben sie ein verdammt gutes Argument auf ihrer Seite.
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Eingeschränkte Speicherfunktionen. Ich bestimme, wie ich ein Spiel erleben möchte. Und niemand sonst.

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN: Lower Decks, die ersten Folgen der zweiten Staffel. Immer noch super und meines Erachtens die aktuell beste Star-Trek-Serie.
ZULETZT GEPLANT: Urlaubsfahrt in den Süden mit dem Elektroauto. Ich komme mir bisserl vor wie Ewan McGregor in Petras Serie, die fahren da ja auch mit Strom. Und ich sehe ja auch so ähnlich aus ...
ZULETZT GEDACHT: Wer spät im Jahr Urlaub macht, verlängert den Sommer!
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Nutzlose Skills, um Fertigkeitsbäume aufzublähen. 0,00025 Prozent mehr Schaden, aber nur an ungeraden Tagen bei Westwind und Vollmond. Was soll ich damit?

Elena Schulz, Redakteurin

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESEHEN: Suits. Jetzt bereue ich wieder ein ganz kleines bisschen, mein Jurastudium nicht durchgezogen zu haben.
ZULETZT BESUCHT: Den Haag und eine Freundin dort. So schön, mal wieder rauszukommen und im Meer zu schwimmen – inklusive Surfkurs!
ZULETZT GEDACHT: Softboard wird der Härte, mit der das Surfbrett gegen dich knallt, absolut nicht gerecht.
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Inventarlimitierungen. Ganz ehrlich, wenn ich fünf Schwerter, drei Rüstungen und 33 Heiltränke mitschleppen kann, müssen wir nicht so tun, als wäre alles darüber plötzlich zu viel.

LIEBER MITTELALTER ODER CYBERPUNK?

Ganz klar Cyberpunk! Für mich ist das Genre mehr als bunte Neonlichter, Hacking und Cyborg-Implantate. Das Mittelalter ist auch eine spannende Zeit, aber liegt eben in der Vergangenheit, während Cyberpunk tatsächlich unsere Zukunft sein könnte – oder sich zumindest mit vielen Fragen beschäftigt, die auf uns zukommen könnten. Was passiert, wenn Firmen plötzlich regieren? Wenn wir die Umwelt zerstören oder wenn die Technik so weit ist, dass wir uns fast sämtlicher menschlicher Probleme entledigen können? Verlieren wir dadurch vielleicht noch etwas anderes? Ich liebe es, darüber nachzugrübeln. Überzeugt euch das nicht? Dann holt unbedingt das erste Deus Ex nach, vielleicht gewinnt euch dafür ja die fantastische spielerische Freiheit, die der Cyberpunk auf der anderen Seite ermöglicht.

Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN: The Long Way Up. Nicht so gut wie Round und Down, aber wer Charley Boorman und Ewan McGregor nicht mag, hat ein Herz aus Stein.
ZULETZT GEWUPPT: Die Website der gamescom 2021. Natürlich nicht allein, sondern mit einem irrsinnig guten Team.
ZULETZT GEDACHT: Die digitale gamescom gäbe es ohne Webedia eigentlich gar nicht. Das muss man sich mal vorstellen! Schlage vor: Wenn die Pandemie vorbei ist, machen wir einfach eine Konkurrenzveranstaltung in München.
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Eskortmissionen, in denen der NPC signifikant langsamer läuft als ich mit meiner Figur. Ja, ich meine dich, Horse Club Adventures für die Switch! (Spielt K2, ich muss aber zuschauen. Es ist schlimm.)

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN: Star Trek: Lower Decks, Staffel drei. Natürlich ist das viel Fan-Service, aber ich bin eben Fan und mag Service!
ZULETZT GESPIELT: Den Digital Combat Simulator für den Podcast. Ganz schön hart, aber ich verstehe jetzt besser, woher die Faszination kommt!
ZULETZT GEDACHT: Mal sehen, was passiert, wenn ich im Flug die Cockpitkanzel öffn… oh.
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Spielkartenmechaniken in allen Genres (außer Magic, Hearthstone etc.). Ich finde es aufgesetzt, in einem Rollen- oder Strategiespiel ein Kartendeck sortieren zu müssen. Im echten Leben ziehe ich doch auch keine Karten (abgesehen von der EC-Karte im Supermarkt).

Fabiano Uslenghi, Redakteur

@StillAdrony

ZULETZT GESPIELT: Pathfinder: Wrath of the Righteous. Ich liebe diese Oldschool-RPGs. Aber … Es. Hört. Nicht. Auf!
ZULETZT GELERNT: Das gewaltige Pathfinder-Regelwerk. Und ich weiß immer noch nicht ganz genau, was ich da eigentlich tue.
ZULETZT GEDACHT: Würde doch nur endlich irgendjemand wie bei Pathfinder auch DSA-Kampagnen in ein tolles PC-Rollenspiel verwandeln. Ich wäre so glücklich.
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Unpassende Sammelaufgaben. Wenn euch kein besserer Grund als »Guck mal, Collectible« einfällt – dann lasst diesen Kram aus eurer Open World.

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN: Den neuen Witcher-Film mit Vesemir als Hauptfigur. Herrje, ein Witcher-Expanded-Universe wäre gar nicht verkehrt!
ZULETZT GESPIELT: Hunt: Showdown. Was für ein Sounddesign! Was für eine Atmosphäre! Was für ein Shooter!
ZULETZT GEDACHT: Hunts Southern Gothic Horror ist als Genre so eindrucksvoll – das darf von der Konkurrenz gerne ähnlich ausgeschlachtet werden wie Modern Military nach CoD.
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Kaschierte Ladezeiten, in denen meine Spielfigur quälend langsam durch Korridore geht und überflüssige Dialoge von sich gibt. Ja, das wirkte mal für fünf Minuten elegant, aber der Charme ist längst verflogen. Gebt mir lieber echte Ladebalken. Die kann ich mit Hardwarepower wenigstens kürzen.

Maurice Weber, Redakteur

@MauriceWeber42

ZULETZT GESEHEN: Mit Dimi The Witcher: Nightmare of the Wolf. Davon gern eine ganze Serie!
ZULETZT GESPIELT: Ich habe kurz vor dem Release der Fortsetzung endlich mal das erste Pathfinder angefangen. Ja, ich bin sehr schnell, was Spielereihen angeht.
ZULETZT GEDACHT: Ich hätte gern mal ein Grand-Strategy-Spiel der Marke Paradox, wo ich eine Illuminatenweltverschwörung steuere und die Macht aus den Schatten an mich reiße. Was sagt das über mich?
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Käufliche Erfahrungsbooster in Vollpreisspielen. Oder eigentlich käufliche Erfahrungsbooster allgemein.

Natalie Schermann, Redakteurin

@theycallme_lie

ZULETZT GELESEN: Books of Blood von Clive Barker für unseren Horrorbuchclub mit Kollegin Géraldine. Ich habe jetzt verstörende Bilder im Kopf.
ZULETZT GESPIELT: Das Myst-Remake im Xbox Game Pass. Diese Reihe bleibt auf ewig mein Guilty Pleasure!
ZULETZT GEDACHT: Was zum Teufel hat es mit der mysteriösen Fortpflanzung von Aalen auf sich?
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Obligatorische Tutorial-Missionen. Ich habe keine Lust, eine halbe Stunde lang auf Flaschen zu schießen oder meine Schleichkünste an meinem Mentor zu üben. Lasst mich einfach sofort richtige Quests machen!

Philipp Elsner, Redakteur

@RootsTrusty

ZULETZT GETRUNKEN: Hazy Like Sunday Morning, ein richtig feines Bier mit Grapefruit- und Zitrusaromen ohne den normalerweise hohen Alkoholgehalt von ähnlichen IPAs. Guter Stoff.
ZULETZT GELESEN: Endlich wieder Comics! Diesmal Baltimore, ein Horror-Comic über Okkultismus und Vampire vom Hellboy-Erfinder Mike Mignola. Auch guter Stoff.
ZULETZT GEDACHT: Nicht, dass CoD jemals realistisch war, aber es ist fast erschreckend, wie sehr mich die Rotpunktvisiere in Vanguard aufregen.
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Lebensbalken, Icons und jedes andere HUD-Element über den Köpfen von Gegnern in Shootern. Den Feind zu erkennen, ist doch der halbe Witz an der Sache!

Peter Bathge, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GELESEN: Catering-Menüs
ZULETZT GESCHAUT: Musikvideos von Hochzeitsbands
ZULETZT GEDACHT: Der Fotograf kostet WIE VIEL?
2021. WELCHE SPIELMECHANIK GEHÖRT ENDLICH WEG? Ruppige »Kehre ins Missionsgebiet zurück«-Befehle in vermeintlichen Open-World-Shootern. Baut eure Welten halt so, dass es glaubwürdige Grenzen gibt, statt mich für meinen Entdeckerdrang zu schimpfen!