

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



20 Jahre GameStar – Die größte Party der GameStar-Geschichte

www

Bin seit der ersten Ausgabe dabei, damals als 11-Jähriger die erste Zeitschrift gekauft vom Taschengeld, zufällig die GameStar gegriffen und seitdem jede Ausgabe gekauft. Ihr wart übrigens damals Helden, man hatte kein Internet, die Vorfreude auf die Zeitschrift war schlimmer, als zu Weihnachten auf Geschenke zu warten. Danke GameStar für die immer noch erhaltene Leidenschaft für Technik (bin heutzutage Programmierer) und Spiele – nicht zuletzt durch euch.

Cop

www

Mann, die erste GameStar damals. Zufällig beim Zeitschriften-

spezialhändler gesehen (war wegen Perry Rhodan da, die Hardcover-Bücher hatten die Bahnhofskioske nicht). Angesehen – die Typen kenn ich doch aus der PC Player? Hochwertiges Papier, tolles Layout, die perfekte Spielezeitschrift einfach. War gekauft, und seit damals jede Ausgabe. Trotz des dämlichen Fehlwertungstests von Demonworld in der Ausgabe (ja, ich habe mir das Spiel damals deswegen gekauft).

Decius

www

20 Jahre – meine Güte wie die Zeit vergeht. Seit Age of Empires 2 lese ich die GameStar in unregelmäßigen Abständen regelmäßig. Ihr habt mich immer gut informiert, ich hoffe das bleibt so. Ich bleib Euch treu, auf die nächsten 20 Jahre.

pdN15

20 Jahre GameStar – Vom Eisbach zu den Sternen

www

Schöner, ausführlicher, interessanter und teilweise auch recht selbstkritischer Artikel. Ich finde das Jubiläumsspezial wirklich löblich, vor allem, dass auch die alten Redakteure zu Wort kommen. An einer Stelle muss ich dem Geschriebenen aber widersprechen: Ich fand das Cover mit dem Raumschiffkampf (Forsaken vs. Incoming) gut, es wirkt ähnlich wie dieses Indiana Jones gegen Lara Croft-Cover aus späterer Zeit.

Rondidon

www

Vielen Dank an Jörg Langer für diesen tollen Artikel. Die GameStar ist das einzige Printmagazin, bei dem ich nie ein Heft verpasst habe und bei dem ich mich immer noch jeden Monat aufs Neue darauf freue. Einerseits wegen der Qualität, andererseits auch wegen all den (langjährigen) sympathischen Redakteuren.

Sut

20 Jahre GameStar – Sie haben es überstanden

www

Nun bieten Sie mir also das Du an. Ich frage mich, ist unsere Beziehung schon so weit? Geht das alles nicht doch ein bisschen zu schnell? Ich schaue noch mal aufmerksam auf das zu feiernde Jubiläum und stelle fest, es ist ja bereits das zwanzigste! Mein Blick schweift über die vertrauten Gesichter des Redaktionsfotos und ich denke ja, definitiv, wir sind so weit! Deshalb an der Stelle, liebes GameStar-Team, gratuliere ich euch herzlich zu erfolgreichen zwanzig Jahren! Vielen Dank für all die schöne Zeit mit euch, bleibt uns mindestens noch mal genauso lange erhalten!

Dux

www

Als ich die Überschrift zum Artikel entdeckt hatte, war ich besorgt. Ich verbinde mit dem Sie all das,



Unsere »Geburtstagsparty« 20 Jahre GameStar: »Ihr habt mich immer gut informiert, ich hoffe das bleibt so. Ich bleib Euch treu, auf die nächsten 20 Jahre.«



Elex: »Als alter Gothic-Fan kann ich wohl – wie immer bei Piranha Bytes – über die Macken hinwegsehen und die Stärken lieben.«

was die GS für mich einzigartig macht und warum ich bereit bin Geld auszugeben: Seriösität, Professionalität, Sachlichkeit, Nüchternheit, differenzierte, reflektierte Berichterstattung. Mit dem Du aus dem Internet assoziiere ich wiederum dieses laute Geschreie der YouTuber, der Let's-Player. Aber wie erleichtert bin ich, als ich deine Sätze lese, Petra. Du hast dich damals auch über das Sie gefreut. Das man dich als Spielerin ernst nimmt. Mir ist es genauso ergangen. Computerspiele? Aber du bist doch ein Mädchen! Und das kam von Gleichaltrigen. Meine Eltern sind da noch mal eine ganz andere Geschichte. Und dann war da die GameStar, die ... aber das würde zu viel Platz brauchen. Lange Rede, kurzer Sinn: Bitte bleibt, wie ihr seid, Du oder Sie ist da doch nur Makulatur. Schön, dass es euch gibt.

Belthazoar

Ich muss sagen schade – ich bevorzuge den distanzierten und seriösen Sie-Stil, diesen Apple- oder IKEA-Quatsch finde ich für eine journalistische Arbeitsweise nicht passend. Es gibt keinen objektiven Journalismus, aber durch das Sie wird immerhin eine gewisse Neutralität und Objektivität suggeriert. Für außergewöhnliche Artikel, wie eben jetzt Jubiläen, Abschiede oder Vorstellungartikel ist das Du selbstverständlich die bessere Wahl, aber für die breite Masse der Artikel halte ich persönlich die andere Variante für die passendere Lösung.

Gotha Mora

Ich gebe zu, dass ich auf das Sie seit Jahren nicht mehr geachtet habe.

blacksun84

Titelstory: Elex

www Kurzfristig pure Emotionen gehabt! Wow, der Elex-Test ist erschienen. Ist das Spiel etwa vorgezogen worden? Ab auf Steam und damit leider das Erwachen – einen Monat noch warten! Trotzdem hat der Test in mir seit Langem wieder Vorfreude auf ein Spiel erweckt. Dafür Daumen hoch!

Exlors

www Kompliment, Dimi! Ein großartiger Test. Als alter Gothic-Fan kann ich wohl wie immer bei Piranha Bytes über die Macken hinwegsehen und die Stärken lieben. Dennoch trifft es Michas Fazit ganz gut, ich hatte so gehofft, sie würden es dieses Mal schaffen, das Paket abzurunden. Was soll's? Vielleicht bessern sie die größten Ecken im Kampfsystem noch etwas nach. Doch selbst, wenn nicht, kann ich es kaum erwarten, mich während der kommenden kälteren Monate in der Welt von Elex zu verlieren.

s8c

www Also ich weiß nicht, aber euer Fazit passt überhaupt nicht zur Wertung. Nach dem Fazit hätte ich eher gedacht, da kommt eine 75 raus als eine 85, und ich fürchte, so wird es auch am Ende international aussehen. Da schwingt doch schon wieder ein Piranha-Bytes-Bonus mit. Nicht falsch verstehen, ich mag die Jungs von Piranha Bytes, ich wäre froh, wenn die es mal schaffen würden, einen richtigen Volltreffer zu landen, der Björn Pankratz ist ein sympathischer Typ, aber ich mag es nicht, wenn ihr hohe Wertungen für Spiele vergebt, die ihr ein, zwei Jahre später als Negativbeispiele hinstellt.

Neobone

www Der Test hat meine letzten Zweifel beseitigt und ich freue mich riesig darauf, endlich mal wieder eine faszinierende Spielwelt zu erkunden, die mich auch wirklich dafür belohnt. Die ganze Sache mit dem Kampfsystem ist dennoch schade, das haben sie weder vor, noch nach dem ersten Risen noch mal richtig hinbekommen.

Torbtor

www »Wir sind nach zehn Spielstunden über ein komplettes viertes Lager gestolpert.« Was!? Seid Ihr sicher, dass Elex von Piranha Bytes ist? »Problem an der Sache: Das Kampfsystem ist nicht wirklich gelungen.« Puh. Also doch ein Piranha-Bytes-Spiel, jetzt bin ich beruhigt.

Ullmann

www Eieiei, ein Spiel, in dem eine der Haupttätigkeiten das Kämpfen ist, und dieser Aspekt dann nicht wirklich super flutscht, ist für mich wirklich ein Problem. Ich kann absolut mit der extrem durchwachsenen Grafik leben, aber wenn das Kampfsystem Mittel zum Zweck ist, dann ist das leider nichts für mich. Wahnsinn, was Piranha Bytes mit 30 MitarbeiterInnen da schafft, aber sie haben sich vielleicht übernommen. Schade.

Silberwiesel

Wie kommst du denn darauf, dass die Haupttätigkeit das Kämpfen ist? In unserem Test steht davon jedenfalls nichts. Würde vielleicht auf zehn bis 20 Prozent der Spielzeit tippen. Weitaus mehr Zeit verbringst du mit Erkunden, Questen, Reden etc. – wie in jedem PB-Spiel halt.

Heiko Klinge