

DAS SAGEN DIE TREUESTEN ABONNENTEN

Unglaublich, aber wahr: Es gibt Menschen, die beziehen die GameStar schon seit fast 25 Jahren im Abo. Wir haben bei ihnen nachgefragt, warum sie uns so lange die Treue gehalten haben. Hier haben wir nur Auszüge, auf GameStar.de findet ihr die Briefe in ihrer gesamten Länge.

Ein Hauptgrund, die GameStar anfänglich zu kaufen, waren sicherlich auch die Spielbeigaben wie Theme Park oder Ähnliches, die es mir mit meinem knappen Budget in der Mittelstufe erlaubten, meine Spielesammlung zu erweitern. Damals waren PC-Spiele echt noch teuer! Natürlich trugen alsbald auch die legendären Folgen Raumschiff GameStar zur Kaufentscheidung bei. Das Gefühl der Vorfreude war groß, wenn man wusste, dass bald wieder die neueste Auflage inklusive trashig schönem Redaktionsklamauk zur Bereicherung des wichtigsten meiner Hobbys beitrugen. [...]

Janosch Noppenney

[...] Die GameStar hat glücklicherweise den Sprung auf die neuen Plattformen geschafft, auf die ich natürlich auch folgte. [...] Die Printversion der GameStar ist für mich aber ein Zeitzeugnis der Spielegeschichte, das auch in ferner Zukunft noch in Händen gehalten und angeschaut werden kann, wenn vielleicht niemand mehr weiß, was YouTube oder Twitch mal waren. In diesem Sinne auf viele weitere Abonnentenjahre!

Erik Schaffer



Eriks Sammlung beginnt eigentlich schon mit der Power Play.

Ich bin 50 Jahre alt, und seit meinem elften Lebensjahr habe ich Spaß mit Spielen. Ich habe auf einem Atari VCS angefangen, mich dann über einen C64 und Amiga zum PC (mein erster PC war ein 386er) vorgearbeitet. Die GameStar lese ich schon ziemlich von Anfang an (seit vielen Jahren auch im Abo). Ich freue mich jeden Monat wieder über die GameStar, um mich über neue Spiele zu informieren. Ich bin euch deswegen immer treu geblieben, weil ich euren Schreibstil mag und ich mich immer gut informiert fühle. Ich wünsche euch, dass ihr noch viele Jahre bestehen bleibt. Macht weiter so.

Christian Weber

Ich habe gerade die CD von der Ausgabe 10/97 eingelegt, und siehe da, sie ist noch lesbar. Diese CD hat nun also schon fast 25 Jahre gehalten. Ein Video darauf ist von der E3, auf welcher ihr mit der Nullnummer von der GameStar unterwegs wart. Wie jung die Entwickler waren, mit denen ihr gesprochen habt, und die Namen. Nostalgie pur. Ich bin gespannt, wie sich GameStar in den nächsten 25 Jahren verändern wird, um weiterhin GameStar zu bleiben.

Martin Finger

[...] Ich bin seit der zweiten Ausgabe und damit etwas weniger als mein halbes Leben euer Abonnent. Mein Weg führte von der Happy Computer in den 80ern über die Power Play und die PC Player in den 90ern zu euch. Ich freue mich immer noch jeden Monat auf die neue (Print-)Ausgabe, auch wenn einige Beiträge mittlerweile schon vorab auch Dank des Plus-Abos online lesbar sind. Mein absolutes Highlight war ein Vor-Ort-Besuch zusammen mit weiteren Lesern und Leserinnen der GameStar-Erstaussage in eurer Redaktion im Juni 2018. [...]

Ralf Drechsler

[...] Ich habe die GameStar sozusagen weitervererbt. Früher haben meine Neffen bei Besuchen als Erstes immer unter dem Wohnzimmertisch geschaut, ob dort die neue GameStar liegt. Später habe ich dann mit meiner Tochter samstagsmorgens immer GameStar-Videos geschaut. Mittlerweile ist sie es, die das Heft regelmäßig von vorne bis hinten durchliest. [...]

Roland Thee

[...] Als Arbeit und Familie kamen, wurde das Spielen zwar nicht aufgegeben, aber es wurde variabler bei der Auswahl. GameStar half mir immer verlässlich, das nächste Spiel zu finden. Auch heute spiele ich in der Regel zwei bis drei Stunden täglich (meist mit den alten Clan-Buddys) und höre dabei eure Podcasts oder eure Videos. Wir ihr seht, ist GameStar ein integraler Bestandteil meines Lebens. [...]

Michael Sluma

[...] Was mich in der heutigen Zeit sehr beeindruckt, ist, dass ihr immer noch ein alt eingespieltes Team seid. Petra mittlerweile über 22 Jahre, Heiko, Michael, Dmitry, Markus und viele andere auch schon sehr, sehr lange. In der heutigen Zeit ist es ja leider eher selten, dass ein Mitarbeiter mehr als drei Jahre bleibt. Schreibt mich dann in 25 Jahren noch einmal zu Eurem 50. an. Wahrscheinlich wird mir dann die Schwester im Altenwohnheim die Artikel vorlesen müssen, aber ich bleibe dabei. [...]

Manuel Niepel

[...] Ich kann mich sogar noch ganz genau an meine erste Ausgabe erinnern – das war die allererste CD-Player (!), also die Sonderausgabe der PC-Player mit CD-ROM – später PC-Player wohl dann 1994 gewesen sein, wenn ich mich recht erinnere. [...] Seitdem halte ich dem Magazin mit jeder Ausgabe gerne meine Treue – welchen Namen es über die Jahre auch immer tragen mag (haha!). Die vom ersten Tag an hervorragende Qualität der Berichterstattung hat sich jedenfalls gehalten.

Christian Bricart

INTERVIEW MIT UNSEREM VERMUTLICH ÄLTESTEN ABONNENTEN



Bernhard Abbass ist 78 Jahre, kommt aus Heidelberg, wohnt aber schon seit langer Zeit an der Waterkant. Er ist pensionierter Fregattenkapitän mit 32 Dienstjahren auf der Lebensuhr. Daneben war er Wettkampfschwimmer und -läufer sowie Triathlet, er kommt auf 173 Gold-, 125 Silber- und 109 Bronzemedallen. Bernhard hat 100 mal Blut gespendet. Außerdem ist er Trekkie, seit die erste Folge im ZDF lief: seit dem 27. Mai 1972.

GameStar: Wie bist du eigentlich zum Computerspielen gekommen?

Bernhard: Von Kindheit an habe ich Karten- und Brettspiele gespielt und als Jugendlicher auch gerne geflippert. Als es dann Computerspiele gab, war es einfach ein Muss, diese auch zu spielen.

Kannst du dich noch an das Gefühl des Erstkontakts mit Computerspielen erinnern? Wie war das für dich? Was hat dich damals daran am meisten fasziniert?

Auf dem Commodore C-128 fand ich es faszinierend, ein Rollenspiel zu spielen. Die kannte ich bis dann lediglich als Pen&Paper-Varianten. Das erste hieß Das Geheimnis der Azteken-Maske und war aus heutiger Sicht eine Dia-Show.

Mit welchen Problemen musstest du damals zu Beginn kämpfen?

Ein Problem war, dass man bei Spielen damals alles selbst herausfinden musste. Es gab ja 1984 noch kein Internet. Das größte Problem hatte ich aber, als mein erster Pentium-PC (von Gateway 2000 aus Irland) versehentlich ohne Grafikkarte geliefert wurde und ich, 1995 noch ohne jede Hardware-Kenntnisse, die nachgelieferte Grafikkarte selbst einbauen musste.

In welcher Phase deines Lebens hast du am intensivsten gespielt?

Ich spiele jetzt, im Alter, am intensivsten, weil ich unbegrenzt freie Zeit habe und leider keinen Sport mehr treiben darf.

War dein Umfeld zu irgendeiner Zeit von deinem Hobby irritiert?

Nein. Meine Familie hat ebenfalls großes Interesse an PC-Spielen.

Dein Lieblingsgenre und warum?

Rollenspiele, vor allem mit Open World. Ich bewege mich am liebsten frei durch ein Spiel und erkunde gerne die Gegend.

Dein absolutes Lieblingsspiel und warum?

The Elder Scrolls Online. Kein anderes Spiel hat mich so fasziniert wie dieses, weil man

sowohl in Gruppen als auch als Einzelspieler eine riesige Welt mit unendlich vielen Quests vor sich hat. Seit fünf Jahren bin ich da inzwischen unterwegs.

Hast du von Beginn an (also seit Verfügbarkeit) Computerspielzeitschriften gelesen?

Ja. Die erste hieß Happy Computer und war die Beilage einer Computerzeitschrift. Dann kam, glaube ich, Power Play und aktuell seit der ersten Ausgabe GameStar.

Was hat dich eigentlich dazu bewegt, die GameStar zu abonnieren?

Die Spieletests sind für mich eine große Hilfe. Auch die zumindest in den ersten Jahren veröffentlichten Lösungen und Walkthroughs benötigte ich unbedingt. Und ein Abonnement erspart den Weg zum Kiosk.

Kannst du dich an Spiele erinnern, die du niemals angefasst hättest, wenn wir nicht darüber geschrieben hätten?

Ja, ganz aktuell: Elex 2.

Unsere größte Fehlwertung in deinen Augen und warum?

Fehlwertung? Fehlanzeige!

1984 bis nun 2022. Wie hat sich dein Spielen über die Jahre verändert?

Zu Beginn habe ich nach den Dia-Show-Rollenspielen der Dungeons&Dragons-Reihe (Pool of Radiance, The Bard's Tale, Eye of the Beholder und Ähnliches) auch sehr gerne Adventures gespielt, meist mit meiner Frau zusammen, weil vier Augen mehr sehen als zwei. Grandios und bisher unerreicht war Myst, weil es so unheimlich schwierig war und man kaum wusste, worum es eigentlich geht. Ich hatte dann eine Phase mit Shootern, dabei waren etwa Serious Sam, aber vor allem Half-Life, Half Life 2 und Black Mesa. Jetzt spiele ich seit Langem fast nur noch Rollenspiele. Da hat es mir die Elder Scrolls-Reihe besonders angetan.

Inwiefern hat das Spielen von Computerspielen (und vielleicht auch die GameStar ein wenig) dein Leben bereichert?

Ich habe es immer mit Friedrich Schiller gehalten: »Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.« Deshalb hat Spielen – seit Halma mit der Oma – mein Leben außerordentlich bereichert. Und seit vielen Jahren hilft mir GameStar dabei. ★



Bernhards Spielewiese, auf der er seit fünf Jahren mit ESO rumtollt.