



Heiko Klinge, Chefredakteur

EDITORIAL

Man kann's nie allen Recht machen. Aber den Wichtigen!

Es ist nicht immer ganz einfach, den gemeinen PC-Spieler zu verstehen. Schon gar nicht, wenn man die Kommentare auf GameStar.de zur Zielgruppen-Analyse heranzieht. Vor allem Ubisoft dürfte davon ein Lied singen können. Bei jeder Meldung zu Far-Cry- oder Assassin's-Creed-Spielen gibt's von unserer Community ordentlich eins aufs Dach. »Jedes Jahr das Gleiche! – Ich kann's nicht mehr sehen! – Die sollen sich mal was Neues einfallen lassen!«

Auch nach der Ankündigung von Anno 2205 hagelte es ordentlich Kritik. Dennoch dürfte so mancher PR Manager beim Scannen der Kommentare die Welt nicht mehr verstanden haben: »Och nö, warum müssen die auf einmal alles auf den Kopf stellen? – Das ist doch kein Anno mehr! – Wieso machen die nicht einfach ein 1404 mit modernerer Technik?«

Ja was denn nun? Offensichtlich ist es genauso falsch, eine traditionsreiche Spieleserie jedes Jahr nur behutsam zu erweitern wie sie von Grund auf neu zu denken. Aber so sehr ich auch die mir gegenüber schon oft geäußerte Verwirrung nachvollziehen kann, so wenig teile ich sie. Denn zum einen macht es einen gewaltigen Unterschied, ob eine Serie alle zwölf Monate erscheint, oder nur alle drei Jahre wie eben Anno. Zum anderen ist PC-Spieler nun mal nicht gleich PC-Spieler. Ich würde darauf wetten, dass Strategie- und insbesondere Anno-Fans deutlich traditionsbewusster sind, als der typische Far-Cry- oder Assassin's-Creed-Zocker.

So oder so ist Anno 2205 für unsere Leser sicherlich einer der interessantesten und meistdiskutierten Titel des Jahres. Und umso gespannter war auch ich als bekennender Serienfan auf meine erste Endlospartie mit dem Aufbauspielmonster, das wir als weltweit erstes Spielmagazin ausführlich testen durften. Funktioniert der Neubeginn? Wie viel Anno steckt noch drin? Die Antworten finden Sie ab Seite 18.

Der Abonnent ist König

Nein, man kann es nie allen Recht machen. Aber man kann und sollte sich sehr genau überlegen, wem man es am meisten Recht machen will. Im Fall von Anno 2205 sind das wahrscheinlich die Liebhaber ebenso komplexer wie atmosphärischer Aufbauspiele. Und im Fall von GameStar sind das unsere über 31.000 Abonnenten, das ist fast die Hälfte aller Heftleser. Ein in der Zeitschriftenlandschaft sensationeller Wert und der Hauptgrund dafür, warum GameStar als einziges Spielmagazin zum zweiten Mal hintereinander seine verkaufte Auflage gegenüber dem Vorquartal steigern konnte.

Egal ob Anno oder GameStar: Wer solch treue Kunden hat, der tut sich auch leichter zu verstehen, wie genau man sie glücklich machen kann. In unserem Fall sind das weniger Copy&Paste aus dem Internet, sondern lange und tiefgründige Tests und Lesestrecken von den besten Autoren des Games-Journalismus. Diesen Weg werden wir konsequent weiterverfolgen. Und deshalb freue ich mich besonders, dass sich mein langjähriger Kollege und GameStar-Urgestein Markus Schwerdtel ab sofort wieder verstärkt um dieses schöne Heft kümmern wird. Genau wie der legendäre Heinrich Lenhardt, der schon bei der Erstausgabe der GameStar dabei war und nun wieder regelmäßig für uns schreibt. Das wird super!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge



Chaos mit Kartons. Während diese Zeilen entstehen, bezieht die Redaktion gerade neue Büroräume. Das Heft ist trotzdem pünktlich fertig geworden.