

FEEDBACK



brief@gamestar.de



[@GameStar_de](https://twitter.com/GameStar_de)



www.GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



20 Jahre GameStar

Normalerweise ist hier nur Platz für Feedback zu Artikeln vergangener Ausgaben. Weil wir aber pünktlich zum Jubiläumstag am 28.8. auf all unseren Kanälen darum gebeten haben, dass ihr uns verratet, was ihr mit 20 Jahren GameStar verbindet, und so viele Antworten folgten, gibt's hier jetzt ausnahmsweise nicht nur Feedback zum letzten Heft, sondern zur gesamten GameStar-Geschichte.



Ich will es mir nicht nehmen lassen, euch zum Geburtstag zu gratulieren. 20 Jahre gibt es euch, wenn dies kein Grund zur Freude ist. So lange gehen wir noch nicht unseren Weg gemeinsam, aber schon seit Juli 2001. Im Juni 2001 wurde meine heiß geliebte PC Player eingestellt und da viele Redakteure von damals zu euch gewechselt hatten, war ich mit dabei. Ich habe es nicht bereut. Einzig und allein das Kreuzworträtsel, das es jeden Monat in der PC Player gab, vermisse ich bis heute. Seit Juli 2001 habe ich nur eine einzige Ausgabe verpasst: die, in der ihr Mafia 2 getestet habt. Das muss irgendwann 2010 gewesen sein. Nachbestellen ging leider nicht, die Ausgabe war vergriffen. Ihr seid eine erstaunliche Konstante in meinem Leben, das sich seitdem wir unseren Weg gehen, deutlich gewandelt hat. Vom jungen Menschen Anfang 20 zum Familienvater Ende 30. Was in dieser Zeit passiert ist, Ausbildung, Abitur auf dem zweiten Bildungsweg, das Studium, ankommen im Berufsleben, meine Hochzeit und die Geburt meiner Tochter. Und jeden Monat wart ihr dabei. Ich hoffe, wir bleiben die nächsten 20 Jahre noch zusammen.

Dennis Amtsfeld



Sehr viele Reviews, Beiträge, Videos sind im Kopf geblieben über die Jahre. Aber am tollsten war es tatsächlich, euch mal persönlich zu treffen, bei der (war es die erste?) Gamescom in Köln, wo abends dann die GameStar-Abonnentenparty war mit Freibier und allem. Im mehr als nur leicht angeheiterten Zustand

dann mit Patrick Lück, Daniel Matschijewski und Christian Schmidt zu schnacken, Geschichten zu hören und auszutauschen und zu streiten, was denn nun das beste Adventure aller Zeiten ist – das war wirklich ein sehr schöner Abend!

Jan Euteneuer



Als Abonnent der ersten Stunde (bzw. ab der zweiten Ausgabe) habe ich viele tolle Stunden mit euch verbracht. Für mich gab es früher jeden Monat die Qual der Wahl, welches Spielmagazin ich mir hole, ihr habt dies beendet!

Daniel Bossmann



Mein erstes GameStar-Magazin habe ich Ende des Kindergartens oder Anfang der Volksschule »gelesen«. »Gelesen«, weil ich da, glaub ich, noch nicht mal lesen gelernt hatte, stattdessen hab ich mir begeistert die Bilder angesehen und mir die Texte von meinem großen Bruder vorlesen lassen. Seitdem ist GameStar (und später auch GamePro) für mich meine Anlaufstelle erster Wahl, wenn es um Spieleneuigkeiten, Tests etc. geht.

Carina Pötz



Ich lese eure Zeitschrift schon seit vielen Jahren und kann gar nicht genau sagen, seit wann. Als junges Mädchen habe ich sie mir immer von meinem Vater geklaut und die CD-ROMs mit den Demos, Videos und natürlich Raumschiff Gamestar gesucht. 15 Jahre muss das mindestens her sein, und da merkt man mal wieder, wie alt man geworden ist.

Jenny Hatkemper



Die erste GameStar, die ich je gekauft habe, Ausgabe 5/98 mit Forsaken und Incoming auf dem Cover, das erste Doppelcover der GameStar. Seitdem keine Ausgabe verpasst und wenig später Abonnent geworden. Klar, es ist nicht alles Gold was glänzt, dennoch habe ich mich mit der GS immer am rechten Platz gefühlt.

Felix Vosen



Ohne die @GameStar_de wäre ich nicht Civ-süchtig geworden. Herzlichen Glückwunsch! #gamestar20

@CoyaLetsPlay



Liebe @GameStar_de: Glückwunsch zu 20 Jahren! Auch heute lese ich euch noch gern. Auf die nächsten 20 Jahre! #gamestar20

@xGiladPellaeon



Ich verbinde mit GameStar die großartigen Redaktionsfolgen, die ich immer noch auf Disk hier habe und nie vergessen werde. Der Industrievertreter lebe hoch! #gamestar20

@DewinterYageu



Ich habe es der GameStar zu verdanken, dass ich in der Gamesbranche gelandet bin. Soll ich euch jetzt danken oder verfluchen?

#gamestar20

@HerrRaschke

Titelgeschichte: Anno 1800



Danke Heiko für die beste Überraschung seit einiger Zeit in der Spielebranche!

Unicorn



Ich bin gehypt! 2205 war leider das Anno, das ich am wenigsten gespielt habe, während sich 1404 und 1701 seit Jahren inklusive Addons auf meiner Platte befinden. Nun heißt es war-

ten! Wie ich das hasse. Ich bin allerdings sehr optimistisch gestimmt und hoffe, dass bald mehr Infos folgen. Vielen Dank an Heiko für den ausführlichen Bericht. **motterich**

www Ich habe erst mal wieder die ganzen alten Teile rausgekratzt und installiert. Mein Gott, jetzt wo ich älter bin und das Ganze ruhiger angeht, funktioniert es viel besser und macht viel mehr Spaß. Die Lücke bis zum Release von Anno 1800 kann ich also ziemlich gut füllen. **Megalobo**

f Also doch Anno 1800. Industriezeitalter war ja immerhin Platz 3 beim letzten Ranking hier bei GameStar auf Facebook. Es dürfte also kein Totalausfall für die Fans werden. Hätte bei Science Fiction sicherlich anders ausgesehen. **Maik Herrmann**

f Klingt und sieht sehr interessant aus das Spiel. Wäre mein erstes Anno, aber ein Ubisoft-Spiel vorbestellen werde ich nicht. **Christian Oltmanns**

Report: Wie schlimm ist Denuvo wirklich?

www Schöner Schreibstil. Der Text liest sich fluffig. In Bezug auf die Gerüchteküche: Es sollte eigentlich niemanden wundern, warum derartige Gerüchte so einen großen Einfluss auf die Meinung der Community haben. Die meisten Newsmeldungen verschiedener Berichterstatter zitierten nur noch fleißig kontroverse Meldungen, anstatt diese zu validieren und Gegenberichterstattung (falls es dieses Wort überhaupt gibt) zu leisten. Dies würde einen



Anno 1800: »Danke für die beste Überraschung seit einiger Zeit in der Spielebranche!«

zeitlichen Mehraufwand benötigen, den ein Journalist investieren sollte. Scheinbar ist dies aber selten der Fall. Stattdessen werden aus den Behauptungen alternative Fakten geformt. **setchring**

www Schöner Artikel und sehr informativ. Vor allem fand ich es nett, die Sicht der Entwickler zu erfahren. Schade, dass die Publisher die Chance nicht genutzt haben, ein paar Worte dazu zu sagen. Denuvo als Kopierschutz ist mir tatsächlich nicht negativ aufgefallen. Wenn man sich daran erinnert, welche Probleme X3 Reunion mit dem Kopierschutz STARFORCE verursacht hat, ist es gut zu wissen, dass es auch besser geht. So gut, dass der Käufer/Kunde in diesem Fall tatsächlich nicht im Nachteil oder der Dumme ist. Im Nachhinein habe ich X3 so gut wie nicht gespielt, weil es einfach unspielbar war. Bei Doom gab es von Anfang an längere Ladezeiten und ich hatte es damals nicht auf Denuvo geschoben sondern eher auf Doom selbst. Danke aber, dass mit Denuvo eine Win-Win-Situation entstanden ist. Auf der einen Seite haben Entwickler und Publisher die Möglichkeit, ihre Werke zu schützen, auf der anderen Seite hat der Kunde keinen Nachteil. **nico**

Report: Das große Solo

www Toller Artikel! Die Games-Branche scheint generell ein extrem hartes Pflaster zu sein. Ich kann jeden verstehen, der versucht, sein eigenes Ding durchzuziehen. Diese Selbstständigkeit muss einem aber auch liegen! Ich persönlich liebe es, nur Arbeitnehmer zu sein. Das Risiko nach einem Misserfolg vor dem Nichts zu stehen, würde mich auch krank machen! **matssa**

www Wenn ich an die letzten Jahre zurückdenke, habe ich tatsächlich viel eher die anfangs kleineren Titel im Kopf. Die Spannung am Ende von Pa-

pers, Please. Die Frage wie ich wohl in echt reagieren würde, wenn ich einerseits eine frierende Familie zu Hause habe, andererseits mit einem verweigerten Einreisestempel ein ganzes Leben zerstöre, aber dafür keinen Ärger bekomme und meine Familie nicht mehr frieren muss. Die Erkenntnis, wenn man das Alpha-Minecraft das erste Mal selbst spielt und sofort weiß: Das Spiel macht etwas mit mir, das ich so noch nicht kenne und ich kann mit dem Spiel Dinge machen, für die es vielleicht gar nicht vorgesehen war. Der Start von Stardew Valley und man weiß sofort: Hier steckt sehr viel Liebe und Herzblut drin. Es hat sich jemand mit limitierten Ressourcen Gedanken gemacht. Aber auch totale Enttäuschungen wie beispielsweise das dämliche The Beginners Guide. Der Kauf dieses Spiels hat mich so geärgert wie davor kein anderes Spiel. Alles in allem sind Einzelprojekte ein guter Beweis dafür, dass ein gutes Spiel nicht zwangsläufig ein Multimillionenprojekt sein muss. Am Ende steht immer die Frage: Macht es Spaß? **Tsuran**

Wolfenstein 2: The New Colossus

www Bitte die deutsche Synchronisation genau unter die Lupe nehmen und vor allem auf Sinnhaftigkeit prüfen. Meiner Meinung nach macht es nämlich keinen Sinn, amerikanische Bürger mit deutschem Ton zu synchronisieren, wenn diese bis zum Tag x Deutsch lernen müssen, das aber schon perfekt beherrschen! **Hirogen**

Das ist in der Tat etwas, das seltsam anmuten könnte – je nach Gewichtung. Über diesen Umstand bin ich in Roswell auch bereits gestolpert. Mal schauen, was die finale Testversion im Oktober dazu meint und wie wichtig dieses Deutschlernen am Ende im Handlungskontext ist. Wenn es sich lediglich um eine Randnotiz handelt, dann würde ich das nicht überbewerten. **Petra Schmitz**



Denuvo-Report: »Schade, dass die Publisher die Chance nicht genutzt haben, ein paar Worte dazu zu sagen.«