

# GAMESTAR 1997 WIE ALLES BEGANN

Betriebsausflüge durch die USA, eine Nullnummer voller Fehler und fast eine zickende Vollversion am Kiosk – die Erstausgabe der GameStar war ein echtes Abenteuer. Unser freier Autor Martin Deppe war damals als stellvertretender Chefredakteur (kurz Stellvi) live dabei. Hier sein sehr persönlicher Rückblick auf den wilden Sommer 1997. Von Martin Deppe



## Martin Deppe

Unser Freelancer und ehemaliger stellvertretender Chefredakteur Martin gehörte 1997 mit zur GameStar-Startmannschaft. Davor hat er für die PC Player Komplettlösungen verfasst und dort Anfang 97 als Redakteur angefangen. Nach knapp fünf Jahren GameStar war er von 2002 bis 2004 als Producer bei CDV (unter anderem für das RTS Blitzkrieg) und von 2004 bis 2007 Chefredakteur der PC PowerPlay. Seit 2008 schreibt er wieder regelmäßig für GameStar und leitet unsere Sonderhefte.

Es gibt Sommer, die vergisst man nie. Ob Schulabschluss, die große Liebe, ein cooler Urlaub oder alles zusammen, fast jeder hat sein persönliches Sommer-Highlight auf ewig im Hinterkopf gespeichert. Mein Sommermärchen findet 1997 statt, tief unter Tage: Im Untergeschoss des IDG-Verlags an der Brabanter Straße in München baue ich mit alten und neuen Kollegen an der aller-

ersten GameStar-Ausgabe. Für mich persönlich ein großes Risiko, denn für die Stelle als GameStar-Redakteur habe ich gerade bei der PC Player gekündigt, nach gerade mal vier Monaten, obendrein mitten in der Probezeit. Nachdem ich für die PC Player wiederum mein Studium geschmissen hatte. Was soll da schon schiefgehen? Aber hey, bei einem ganz neuen Heft von Anfang an dabei

sein, da kann ich doch wirklich nicht Nein sagen! Außerdem hockt der neue Chefredakteur Jörg Langer sowieso schon dauernd bei mir daheim rum, um emsig an Wertungskastendetails zu feilen. Dabei hat das Heft noch nicht mal einen Namen.

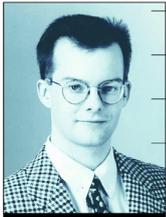
## Lauter Verrückte – super!

Als ich am 2. Juni 1997 offiziell meinen Dienst im Keller anträte, kenne ich bereits das halbe Team: Chefredakteur Jörg schon seit Jahren, wir haben uns über das Postspiel Ancient Empires kennengelernt (Postspiele sind quasi rundenbasierte Strategie- oder Rollenspiele, bei denen man alle paar Wochen seine Befehle per Brief an den Spielleiter schickt, der die dann auswertet und den neuen Spielstand Ausdruck wiederum per Schneckenpost an alle Mitspieler sendet – und ja, viel nerdiger geht es nicht). Von der PC Player sind noch dabei: Charles Glimm als Textchef und Chef vom Dienst in Personalunion. Als CvD kümmert er sich unter anderem darum, dass wir Redakteure unsere Abgabetermine nicht als frommen Wunsch, sondern als in Stein gemeißelt betrachten. Toni Schwaiger hat eigentlich als stellvertretender Chefredakteur angeheuert, aber nach zwei Wochen schon wieder gekündigt. Zum Glück bleibt er uns als Freelancer erhalten, denn Toni ist sowohl als Video-Guru als auch als Moraloffizier ein Meister – gerade für mich als Berufsanfänger eine echte Stütze. Und schließlich ist Mick Schnelle als Simulatorexperte an Bord,



Links das Cover der Nullnummer, mit der wir auf der E3 stolz hausieren gehen. Der aufgedruckte Preis von zehn Mark ist ebenfalls ein Täuschmanöver. Rechts das echte Cover der Erstausgabe 10/97, die nur 6,90 Mark kostet.

# Die GameStar-Redaktion



**Jörg Langer**  
**Chefredakteur**  
*Schwerpunkte:*  
 Strategiespiele,  
 Actionspiele,  
 Rollenspiele.  
*Vorgeschichte:*  
 Stellvertretender  
 Chefredakteur von  
 PC Player.



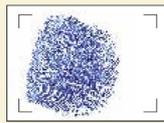
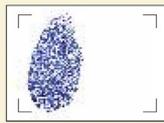
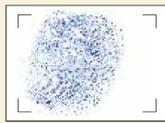
**Charles Glimm**  
**Textchef / CvD**  
*Schwerpunkte:*  
 Online,  
 Rollenspiele,  
*Vorgeschichte:*  
 PC Technik,  
 Computer Persönlich.  
 Windows Magazin,  
 P1enet,  
 PC Player.



**Heinrich Lenhardt**  
**freier Mitarbeiter**  
*Schwerpunkte:*  
 Sportspiele,  
 Adventures,  
 Strategiespiele.  
*Vorgeschichte:*  
 Happy Computer,  
 Power Play,  
 Gamers, PC Player,  
 PC Xtreme.



**Toni Schwaiger**  
**freier Mitarbeiter**  
*Schwerpunkte:*  
 Hardware,  
 CD-ROM,  
 Videos.  
*Vorgeschichte:*  
 Happy Computer,  
 68000er, ST Magazin,  
 TOS, PC Player.



**Michael Schnelle**  
**Redakteur**  
*Schwerpunkte:*  
 Simulationen,  
 Rennspiele,  
 Wirtschaftssimulationen,  
 Strategiespiele.  
*Vorgeschichte:*  
 Amiga Joker,  
 PC Joker,  
 PC Player.



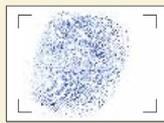
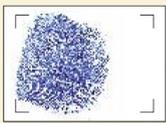
**Peter Steinlechner**  
**Redakteur**  
*Schwerpunkte:*  
 Adventures,  
 Actionspiele,  
 Weltraumspiele,  
 Online.  
*Vorgeschichte:*  
 Redakteur  
 Power Play.



**Martin Deppe**  
**Redakteur**  
*Schwerpunkte:*  
 Strategiespiele,  
 Simulationen,  
 Adventures,  
 Actionspiele.  
*Vorgeschichte:*  
 Redakteur  
 PC Player.



**Michael Galuschka**  
**Redakteur**  
*Schwerpunkte:*  
 Geschlechtlichkeitsspiele,  
 Sportspiele,  
 Rennspiele,  
 Adventures.  
*Vorgeschichte:*  
 Redakteur  
 Power Play.



Patent-ID: D 5 2 1 5 4 6 2 7 6 3 A

So adrett waren wir nie wieder: Unser Werbesteckbrief entsteht noch vor der Erstausgabe und könnte genauso gut acht jung-dynamische Versicherungsvertreter darstellen.

mit ihm habe ich bei der PC Player gerade noch das Büro geteilt. Leider ist Mick ein paar Tage, bevor ich diesen Rückblick schreibe, nach langer Krankheit verstorben. (Einen Nachruf vom Kollegen Heiko findet ihr unter [www.gamestar.de/mick](http://www.gamestar.de/mick))

Dazu kommen von der PowerPlay die beiden Redakteure Michael Galuschka und Peter Steinlechner. Peter wird mein erster Büroklumpen, von ihm lerne ich unter anderem, dass man sein Hemd neuerdings leger über der Hose trägt statt spießig reingesteckt. Noch heute höre ich seinen legendären täglichen Satz »So, ich pack's dann mal«, begleitet vom Zuklappen seiner Umhängetasche. Endlich Feierabend! Wobei Abend wortwörtlich gemeint ist, denn der Sommer 1997 hat verdammt lange, aber spannende Arbeitstage, die oft erst nachts enden. Zu den Redakteuren gesellen sich die beiden Layouter Christoph Schulz und Anita Blockinger – Anita gestaltet heute noch als freie Grafikerin regelmäßig GameStar-Seiten.

## Tarnen, täuschen, tricksen

Gleich im Juni dann das erste Highlight. Wir fliegen zur E3-Messe nach Atlanta, unser erster großer Auftritt. Schon der Weg dahin ist abenteuerlich: Jörg will sein Auto bei mir in der Tiefgarage parken, um gemeinsam per S-Bahn zum Flughafen zu fahren und dort die horrenden Parkgebühren zu sparen. Doch meine Duplex-Garage ist saueng, und als ich Jörg semiprofessionell einweise, schrammt er mit seinem Wagen an der Hebevorrichtung entlang. Der Schaden dürfte dezent höher sein als die gesparten Parkgebühren am Flughafen. Entsprechend gut gelaunt und fröhlich verläuft dann der 14-Stunden-Flug neben Jörg. Zum Glück haben wir einen freien Extraplatz, denn Kollege Steinlechner hat glatt den Flug verpasst – da hat er mit seinem »So, ich pack's dann mal« wohl etwas spät angefangen.

Mit im Fluggepäck ist die »Nullnummer« der GameStar. Sozusagen eine Demoversion: 20 Seiten, eine Auflage von 15 Heften, liebe-

## DIE WETTBEWERBER

Bei den PC-Spieleheften haben wir im September drei Mitbewerber. Hier die Cover der jeweiligen Ausgabe 10/97, die fast parallel zu unserer Erstausgabe erschienen sind. Heute gibt's davon nur noch die PC Games.



voll zusammengebaut mit Laserausdrucken, Cutter und viel Sprühkleber. Solche Nullnummern setzen Verlage gern ein, wenn sie bald eine neue Zeitschrift herausbringen und den Geschäftspartnern und Anzeigenkunden schon mal was zeigen wollen. Aber weil die Konkurrenz sowas natürlich mitbekommt und keine Ideen klauen soll, ist so



Zum Glück war Jörgs Schreibtisch genauso aufgeräumt wie unsere – da konnte er wenigstens nicht schimpfen.



Haarscharf: Damit Mikl beim Tippen nicht immer der Pony ins Gesicht purzelt, schneidet Charles ihm einfach die Matte ab.

eine Probeausgabe ein Balanceakt. Man will so viel echtes Heft zeigen wie nötig, aber eigentlich auch so wenig wie möglich. Darum täuschen wir mit einem Cover auf Bäckerblume-Niveau und mit falschem Preis, einem Fake-Wertungskasten, längst veralteten Themen und absichtlich dicken Fehlern. Immerhin hat das Heftle einen Namen: GameStar hat sich durchgesetzt, obwohl die Verlagsleitung zwischendurch die tolle Idee hatte, es stattdessen »Spielestern« zu nennen, um Anglizismen zu vermeiden. Puh.

### Auf Promijagd

Als das Team endlich glücklich vereint ist und die E3 anbricht, marschiert Chef Jörg schon mal vorneweg in die Messehallen. Also wirklich vorneweg, denn er legt den berühmten Langer'schen Stechschritt ein, mit dem er sich durchs Getümmel pflügt. Nur gelegentlich sehen wir noch seine gelb gemusterte Krawatte in der Menge, während wir zwar längere Beine haben, aber unter anderem das Video-Equipment schleppen dürfen. Das brauchen wir nicht nur für die Unmengen an neuen Spielen, sondern auch zum Werbetrommeltrömmeln. Denn wir drücken unsere Nullnummer den anwesenden Entwicklerlegenden in die Hand, ob sie wollen oder nicht, und halten mit der Kamera ihre Reaktionen fest. In dieser total ungewohnten, ja fast spontanen Atmosphäre sagen sie beim Durchblättern nette Dinge wie »Very good!« (Bill Roper, Blizzard), »Check it out!« (John Romero, Ionstorm) und ein »Wow... okay... so... best wishes for GameStar!« (Louis Castle, Westwood).

Es folgen Richard Garriott, Chris Roberts, Warren Spector, Sid Meier, Peter Molyneux, Ed Castillo – Chef Jörg kriegt sie alle vor die Linse, weil er schon öfter mit ihnen zu tun hatte. Sogar Scott Page, der Ex-Saxophonist von Pink Floyd, findet GameStar toll. Er hat zwar nichts mit Spielen zu tun, mag aber Wing Commander. Aus dieser illustren Pro-

miparade ist unser allererstes E3-Video entstanden. Falls ihr mal selbst gucken wollt: Das Video findet ihr auf GameStar.de, wenn ihr einfach nach »E3 1997« sucht. Oder mit diesem Link: [bit.ly/3zMH1pq](http://bit.ly/3zMH1pq). Da seht ihr übrigens auch, wie Flugverpässer Peter Steinlechner zur Strafe mit einem Lara-Croft-Model posieren muss.

### Welcome to California

Nach der Messe fliegt die Truppe ins heimische München zurück, während ich ein paar Tage lang die Westküste entlangreise, um etliche Entwicklerstudios zu besuchen. Ihr wisst schon, Werbetrommel, Nullnummer und so. Der Trip zeigt mir, wo die Reise für die Spielebranche hingehet. Bei Blizzard in Irvine bei Los Angeles führt mir Bill Roper, ebenfalls frisch von der E3 zurück, The Warcraft Adventures vor, das mir richtig gut gefällt. Aber das bringe ich anscheinend nicht enthusiastiert genug rüber, denn das Spiel wird knapp ein Jahr später wegen mangelnder Qualität eingestellt. Bei SSI in Sunnyvale bei San Francisco spiele ich das neue Panzer General, jetzt auch in diesem neumodischen 3D, das sich sowieso nie durchsetzen wird. In Eugene, Oregon bei Sierra Dynamix bekomme ich hingegen nix Neues zu sehen, die haben glatt meinen Termin vergessen und dementsprechend nichts vorbereitet,

etwas hilflos zeigen sie mir immerhin sämtliche Abteilungen und Büros.

Auf der letzten Station, bei Valve in Seattle, kann ich einen der vielen neuen 3D-Shooter aus dieser Zeit spielen, mit einem spießigen Typ mit orangem Overall, Hornbrille und Brechstange. Pflichtbewusst renne ich ein bisschen rum – und bin nach wenigen Sekunden angefixt. Allein schon dieses krakenähnliche Monster im Treppenhaus, das zwar völlig blind ist, aber auf meine Schritte reagiert, während ich über Metallstege an ihm vorbeischieben will. Gut ein Jahr später werden wir dieses Half-Life nächtelang im Redaktions-LAN gegeneinander spielen.

### Täuschungsmanöver, Teil 2

Mittlerweile ist es Juli, und der Drucktermin für die Erstausgabe rückt näher. Offiziell soll die GameStar 10/97 Anfang September erscheinen, aber auch das ist ein Täuschungsmanöver, der echte Erstverkaufstag (EVT) ist schon Ende August. Und weil die Hefte nicht morgens gedruckt werden und am Nachmittag bundesweit in den Läden stehen, sondern zwischen CD-Pressen, Druck und der Auslieferung mehrere Tage liegen, müssen wir schon Mitte August fertigwerden. Dabei ist noch so viel zu tun!

Zum Beispiel die Genre-Charts festzurren. Eine Besonderheit des neuen Magazins ist



Nach der E3 in Atlanta geht Martin auf Westküstentour. Hier posiert er vor der Golden Gate Bridge, hat aber das Blitzlicht vergessen.



Simulatorexperte Mick Schnelle, hier noch bei der PC Player, vor einem echten Comanche-Kampfhubschrauber. Nur zwei Prototypen wurden produziert.

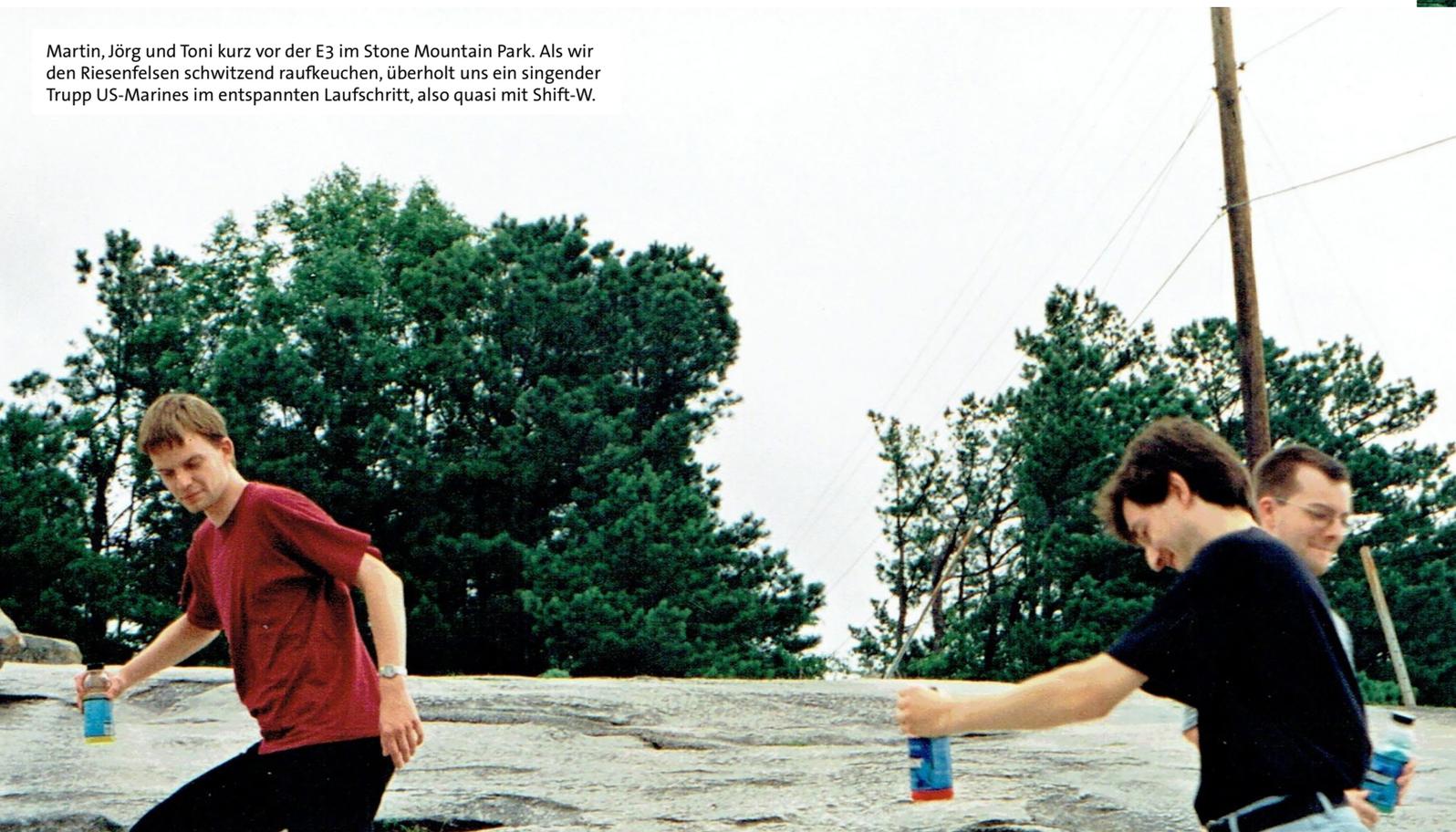
Peter Steinlechner schaut hier etwas verschreckt. Könnte daran liegen, dass er vor Jörgs Chefschreibtisch sitzt.



August 97, wir gucken in die Röhre: Bei Core Design wird Tomb Raider 2 offensichtlich an einem 4:3-Fernseher entwickelt.



Martin, Jörg und Toni kurz vor der E3 im Stone Mountain Park. Als wir den Riesenfelsen schwitzend raufkeuchen, überholt uns ein singender Trupp US-Marines im entspannten Laufschrift, also quasi mit Shift-W.





Weil wir wegen der vielen Papierausdrucke und Laufzettel ein schlechtes Gewissen haben, posieren wir auf dem allerersten Teamfoto mit unserem Freund: dem Baum.



Und noch ein Baum – diesmal mit Toni, der von Peters Modetipp »Shirt über die Hose!« noch nichts gehört hat. Im Gegensatz zu dem Mädler dahinter, das aber rein gar nichts mit uns zu tun hat.



Unsere Assistentin Ulrike Kopp hat alles im Griff. Sogar Jörg.

nämlich die Unterteilung des Testteils in die fünf Genres Action, Strategie, Spocht, Simulationen und Adventures/Rollenspiele, alle mit eigener Startseite und Hitliste. Klingt simpel, aber allein schon für die fünf Hitlisten diskutieren wir gefühlte Wochen in Jörgs Büro. Denn als neues Magazin können wir ja nicht einfach auf vorhandene Wertungen zurückgreifen. Als dezidierter Experte für Adventures und RPGs spiele ich deshalb jede Menge der besten Genrevertreter (noch mal). Klar, die ganzen Klassiker kannte ich auswendig, zumal ich für die PC Player als freier Autor schon Komplettlösungen geschrieben habe, etwa zu LucasArts' genia-

lem The Dig. Aber die Hitlisten brauchen halt viel Aufmerksamkeit, weil uns a) die kommenden Milliarden von Lesern daran messen werden und b) wir sie selbst auch brauchen, um ein neues Spiel einzuordnen. Denn eine Wertung von, sagen wir mal, 87 Prozent ist ja erst mal nur eine abstrakte Zahl. Erst wenn man sie mit anderen Wertungen vergleicht, wird dein Schuh draus. In der 10/97 liegt natürlich Diablo ganz vorn (88 Prozent), gefolgt vom neuen Little Big Adventure 2 (85 Prozent) und Baphomets Fluch (84 Prozent). Mein geliebtes The Dig schafft es gerade mal auf Platz 11, weil die unwissenden Kollegen es so schnarchig fin-

## RAUMSCHIFF GAMESTAR

58 Folgen lang fliegt »Raumschiff GameStar« Eskorte für unser Heft: Viele Leser schmeißen als Erstes die neue Episode auf CD an, viele Folgen sind längst Kult. Das liegt natürlich an den opulenten, millionenschweren Spezialeffekten, den dramatisch choreografierten Actionszenen, den ausgefeilten, von Drehbuchprofis geschriebenen Dialogen und nicht zuletzt an unserer unbändigen Schauspielkunst. Oder doch an den orangen Fremdschäm-Overalls und den gnadenlosen Wortspielen à la »Auf den Schirm!«? Egal, offenbar ist das alles so peinlich, dass es schon wieder cool wirkt. Und wir haben tatsächlich selbst Spaß am Drehen: Weil Regisseur und Kamerakind Toni Schwaiger einfach gute Laune verbreitet (»Noch ein Take, zur Sicherheit!«). Weil jeder Dreh auch eine Pause vom Redaktionsalltag ist. Und weil es Spaß macht, mit ein, zwei Kollegen ein neues Drehbuch zu verzapfen. Ja, sogar die Folgen, in denen mich der Herr Regisseur unter eine eklige Monstermaske packt, um mir künstlichen Rauch durch die Nüstern zu blasen. Danke, Toni!



Für zwei Folgen fahren wir in die Bavaria Studios, um in den Kulissen von »Enemy Mine« (1995) zu drehen. Von links nach rechts: Martin Deppe, Michael Orth (geb. Galuschka), Peter Steinlechner, Rüdiger Steidle, Mick Schnelle, Layouterin Sandra Strehle. In grau: Jörg Langer.

den. Damit liegt es sogar noch hinter Rätsel des Meister Lu. Hinter was? Genau.

### Ein Mann sieht Rot

Für diese fünf Genre-Anlaufseiten gehen also endlose Stunden drauf. Ziemlich wenig für ein Heft mit 262 Seiten. Also schnell Spiele testen, Screenshots schießen, Artikel schreiben, fertig? Von wegen! Jeder Test, jede Preview durchwandert mehrere Stationen, vom Redakteur zu Textchef, zurück zum Redakteur, der die roten Korrekturen von Charlie akribisch umsetzt, denn alles andere wäre lebensgefährlich. Am Anfang komme ich mir vor wie in der alten Zahnpastawerbung (»Oh, alles rot!«), aber die Anmerkungen von Charlie machen einen Artikel wirklich besser, ich lerne echt viel von ihm.

Der nächste Schritt ist der gruseligste: Chefred Jörg schreibt seine gefürchteten inhaltlichen Korrekturen rein, und das ist wahrlich die Feuertaufe, denn Jörg hat eigentlich immer was zu monieren. Also setze ich auch seine Korrekturen um, und dann gehen Text und Bilder endlich zu den beiden Layoutern, die daraus mit ihren Macs und dem Layout-Programm Quark Express einen wunder-schö-nen Artikel gestalten. Allerdings ist dann oft der Text zu lang oder zu

kurz, Zwischenüberschriften hängen hässlich am Spaltenende, wir müssen Bildunterschriften verlängern oder kürzen, damit alles adrett aussieht. Mit viel Glück gibt der Chef am Ende seinen Segen – die Freigabe.

### Laufzettel auf Rundreise

Heute undenkbar: Wir machen das damals alles auf Papier! Die Docs und Bilder schieben wir zwar auf den Netzwerk-Server, aber jede Artikelversion wird brav ausgedruckt und landet in einer Klarsichthülle. Wir haben sogar ein Laufzettelformular, auf das jedes Finanzamt stolz wäre. Ja, auf Papier lesen sich Texte wirklich besser als auf dem Monitor, aber die Sache hat gleich mehrere Haken. Erstens: Jörgs handschriftliche Anmerkungen brauchen eigentlich einen Ägyptologen, der sie uns ins Deutsche übersetzt. Nur seine gelegentlich reingemalten Totenköpfe und »Aaaaarghs!« brauchen keine weitere Übersetzung. Zweitens: Korrekturen auf einem gelayouteten, mehrseitigen Artikeldruck sind echt fummelig, denn wenn ich vorne was im Fließtext entferne oder dazuschreibe, verschiebt es ja den ganzen Text dahinter auch, womöglich über mehrere Seiten. Am Rechner sieht man diese Auswirkungen natürlich sofort, auf Papier hingegen ist

es eine Raketenwissenschaft, bei der wir jede Zeile einzeln abzählen.

Was das Zeit kostet! Und das war noch der Schnelldurchlauf, denn es gibt viele Artikel, die mehrfach durch die Stationen Redakteur-Charlie-Redakteur-Jörg-Redakteur-Layout kreisen – Titelgeschichten oder große Tests etwa. Der Legende nach sind einige dieser Artikelmappen dicker und schwerer als die Originalfassung der Zehn Gebote. Mein Horrorprojekt waren im Jahr 2000 die Technik-Tipps von Ultima 9, die genauso oft zwischen Ultima-Hardcore-Fan Jörg und dem armen Hardware-Redakteur Walter Reindl gependelt sind. Erst 2004 schafft der neue Chefredakteur Gunnar Lott das redaktionell verursachte Waldsterben ab, von da an wird direkt in MS Word oder Indesign korrigiert.

### Hau die Taste

Aber auch die Screenshots treiben uns im Sommer 97 oft in den Wahnsinn. Wegen der vielen neuen 3D-Spiele und der Übergangsphase von DOS zu Windows streiken altbewährte Standard-Screenshot-Programme gerne. Wir müssen dauernd zwischen Tools wie PCX Dump, Hypersnap oder DX-Grab wechseln, je nachdem ob ein Spiel auf die Schnittstellen OpenGL oder Direct X und die



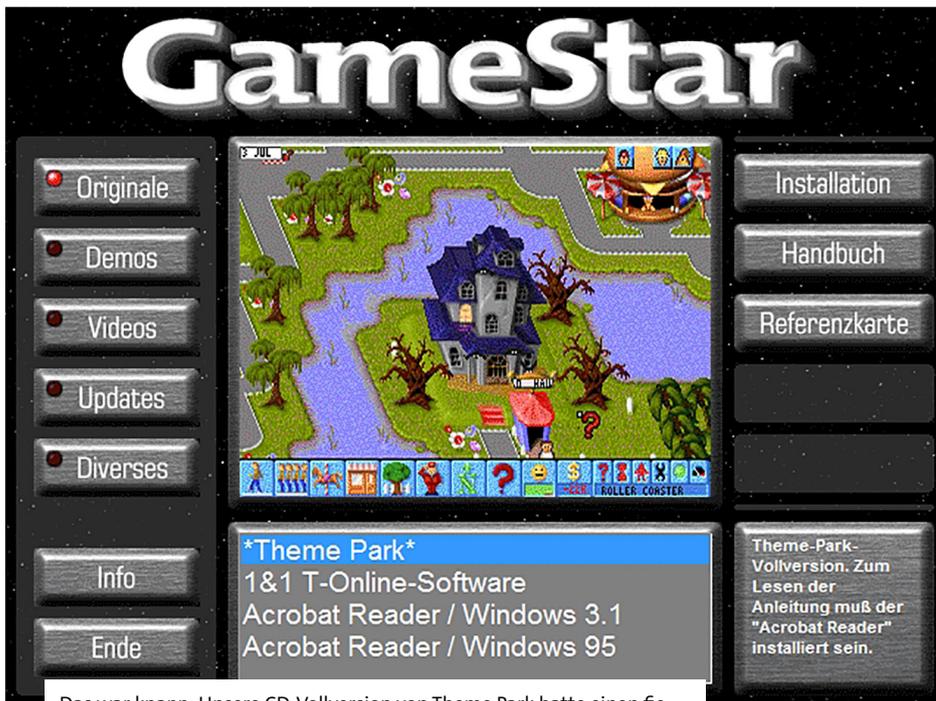
Hauruck-Aktion: Um den Exklusivtest zu retten, kommt Ikarion zu uns nach München, um Demonworld »final« zusammenzuschrauben. Sowas würden wir heute nie wieder machen, versprochen.

statt schön in der Bildmitte des Shots. Als es noch keine Effekte wie volumetrischen Nebel oder Hintergrundleuchten gab, konnten wir solche Explosionen leicht nachträglich per Malprogramm in die Bildmitte verschieben – der 2D-Weltraum war ja nur schwarz mit weißen Pünktchen drauf. Und weil wir die Explosionen nicht aufgehübscht haben oder gleich vervielfacht haben, drückt ihr bestimmt ein Auge zu.

### Zwei Beinahe-Katastrophen

Trotz der technischen Widrigkeiten und der Papierflut sind wir Mitte August im Endspurt für die Erstausgabe. Jörg schickt mich in meine alte Studienstadt Aachen, damit ich bei Ikarion das Strategiespiel Demonworld teste – der Exklusivtest soll eines der Cover-Themen werden, zusammen mit Hexen 2, Turok, Quake 2 und Tomb Raider 2. Doch bei Demonworld funktioniert so gut wie nichts, das Spiel ist schlicht nicht fertig. Als ich Jörg anrufe und die frohe Botschaft verkünde, ist er natürlich not amused, vertraut aber meinem fachlichen Urteil. Die Lösung: Drei Leute von Ikarion kommen mit mir nach München und stellen in der Redaktion das Spiel fertig, während Jörg synchron den Test schreibt. Allerdings ist »fertigstellen« stark übertrieben, Demonworld erscheint zwei Monate später voller Bugs, aber mit unserem Award auf der Packung. Im Heft ist sogar der Award verbuggt, da steht tatsächlich »für besonderen Atmosphäre« – ich habe gerade nochmal nachgeschaut.

Aber wir haben Glück: Entweder kaufen zu wenig Leute Demonworld, oder es macht ihnen trotz der Macken Spaß, sodass sie milde über unsere viel zu hohe 84er-Wertung hinwegsehen. Allerdings hat Ikarion auch viele Bugs nachträglich beseitigt. Aber zurück zu unserer Erstausgabe: Der droht eine noch größere Katastrophe ...



Das war knapp: Unsere CD-Vollversion von Theme Park hatte einen fiesigen Bug, den Mick Schnelle zum Glück noch aufgespürt hat – sein heimisches CD-Laufwerk hörte auf den Namen »E:« statt des verlangten »D:«.

Betriebssysteme DOS oder Windows setzt. Manchmal hilft auch die gute alte Drucktaste, aber die kopiert immer nur ein Bild in die Zwischenablage. Wir hatten ja sonst nix! Während wir heute ausgereifte Tools wie Bandicam oder die in die Grafikkarten-Software integrierten Funktionen nutzen, die auf Wunsch auch mal zehn oder mehr Screenshots pro Sekunde machen, müssen wir 1997 mit Jedi-artigen Reflexen knipsen. Das treibt uns oft in den Wahnsinn. Mächtige Explosionen, der finale Schwerthieb, das dramatische Überholmanöver bringen uns nichts, wenn wir nicht in der richtigen Zehntelsekunde auf die Screenshot-Taste hauen. Gleichzeitig gut spielen und gut knipsen, ist nämlich gar nicht so leicht, darum setzen wir uns oft zu zweit vor den PC – der eine spielt, der andere macht die Bilder.

### Wir sind breit

Der Siegeszug der 3D-Grafik und immer aufwändigerer Effekte bringt aber auch ein

Opfer mit sich: unsere schönen »Inselbilder«. Das sind Breitwandbilder, die wir bei klassischen 2D-Spielen aus mehreren Shots von Hand zusammengebastelt haben, zum Beispiel bei Monkey Island 3 oder bei Anno 1602 – darum der interne Layouter-Fachbegriff »Inselbilder«. Solche Riesenwimmelbilder sind zwar fummelig zu bauen, aber einfach toll anzuschauen. Ich liebe diese Dinger bis heute und freue mich über jedes Spiel, bei dem ich wieder eins zusammenpuzzeln kann. Zum Glück gibt's in meinem Lieblingsgenre Rundenstrategie immer wieder mal einen Kandidaten dafür. Mit dem Siegeszug der 3D-Spiele geht das aber leider nicht mehr, weil die Perspektive sich verschiebt – wir scrollen ja nicht mehr einfach seitlich wie bei den 2D-Titeln.

Weil es nach 25 Jahren längst verjährt ist, hier noch ein Geständnis: Vor der 3D-Zeit haben wir auch mal nachgeholfen, wenn zum Beispiel ein feindliches Raumschiff irgendwo am Bildschirmrand explodiert ist

### Anruf in der Nacht

Geschafft! Das Heft ist fertig, die Seiten rotieren in der Druckerei, wir können endlich heim und durchatmen. Zumindest theoretisch. Praktisch klingelt spätestens mein Telefon, und Jörg beordert das halbe Team zurück ins Büro. Denn Mick Schnelle hat beim heimischen Testen des Heft-CD-Masters einen fiesigen Fehler gefunden: Die superwichtige Vollversion von Theme Park, für die Jörg wie ein Löwe gekämpft hat, läuft nur, wenn das CD-Laufwerk den Buchstaben D trägt. Falls ein Leser also zwei Laufwerke oder Festplatten in seinem Rechner hat und Theme Park von einem anderen Laufwerksnamen installieren will, geht's nicht. Und das bei unserer Erstausgabe!

Also: Fehler fixen, das CD-Presswerk stoppen, neu mastern, im Morgengrauen bei einer amerikanischen Fastfood-Kette frühstücken. Dann aber erst mal eine Woche Urlaub, oder? Leider nein, denn für Ausgabe 11/97 bleiben uns gerade mal vier Wochen Zeit. Oder um Kollege Peter zu zitieren: »Nach dem Heft ist vor dem Heft!« ★