

HIGHLIGHT- GESCHICHTEN

Wenn man einen der coolsten Jobs der Welt hat, dann sind die persönlichen Highlights entsprechend vielfältig: Lest von Betafield, der Schickeria und Michael Fassbender im Bademantel.

EINE BIERIDEE VERÄNDERTE MEIN LEBEN



Heiko Klinge

Fast 23 Jahre später kann ich es ja gestehen: Eigentlich ist es nur einer Bierlaune zu verdanken, dass ich anno 2000 überhaupt bei GameStar gelandet bin. Denn ich war ausgebildeter Bankkaufmann und frisch immatrikulierter Student der Wirtschaftsinformatik in Braunschweig samt echt coolem Semesterjobvertrag bei der NORD/LB. Mein weiterer beruflicher Lebensweg schien damit vielleicht noch nicht in Stein gemeißelt, aber zumindest schon in Teilen vorgezeichnet.

Meinen Kindheitstraum vom Sport- oder Gaming-Journalisten hatte ich zu diesem Zeitpunkt längst abgehakt. Denn ein klassisches Journalismusstudium gab's zur Jahrtausendwende nur für wenige Privilegierte, und für die Alternative Germanistik brauchte man damals dummerweise das große Latein – ich hatte nicht mal das kleine. Und so wurde es nach dem Abitur und dem damals noch normalen Grundwehrdienst eben die Bankausbildung.

Das Thema schien abgehakt. Bis zu diesem Abend, als ich mit ein paar Freundinnen und Freunden in meiner Lieblingskneipe namens Expertise hockte, in der wir uns regelmäßig zum Brettspielen trafen. Ich weiß nicht mehr genau, was es auslöste (Bier könnte eine Rolle gespielt haben), aber an diesem Abend wurden wir ungewohnt philosophisch. Unser Gesprächsthema: was man zumindest einmal im Leben gemacht haben möchte beziehungsweise sollte. Und während meine Freundinnen und Freunde von spektakulären Reisezielen, Bungee-Jumping oder auch der Versöhnung mit einst geliebten Menschen erzählten, hatte ich keinen besseren spontanen Gedanken als »Mich bei GameStar bewerben!«.

Verständnislose Blicke am Tisch, aber mir erschien es vollkommen logisch. Seit meinem neunten Lebensjahr zählten Spielezeitschriften wie die Power Play oder PC Player zu meiner ebenso liebsten wie regelmäßigen Lektüre. Erst als verstohlenes Durchblättern am Kiosk, dann im Kinderzimmer des Nachbarsjungen, der sich schon welche leisten konnte, später als Abonnent.

Die GameStar hatte mich seit der Erstausgabe am Haken. Dessen erfahrenes Team nahm Spiele ernst, sich selbst aber nur so mittel. Ich liebte die klare Struktur des Magazins, die ins Detail gehenden Artikel, die Persönlichkeit und den Humor der Redaktion.

Am nächsten Morgen konnte ich mich an manches nicht mehr erinnern ... ähem ... aber noch sehr klar an meine spontane Äußerung und blätterte ebenso verkatert wie gedankenverloren durch die neueste GameStar-Ausgabe, bis ich auf einen Schlag wieder nüchtern

GameStar

das meistverkaufte PC-Spielemagazin Europas sucht ab 1. September

Spieletester-Trainee/Redakteur (m/w)

Ihr Profil Sie wissen seit langem, dass Hex-Felder nichts mit Zauberei zu tun haben und besiedeln für Ihr Leben gern neue Welten. Mit stillichscher Schreibe bringen Sie detaillierte Tests zu Papier und entlocken bei Auslandsbesuchen englischsprachigen Designern geheime Infos. Sie arbeiten gerne mit motivierten Kollegen im Team und freuen sich darauf, Spielevideos zu vertonen. Wenn Sie außerdem Abitur oder eine abgeschlossene Ausbildung vorweisen können und nachweislich stressresistent sind, dann bewerben Sie sich noch heute!

Unser Angebot Als Trainee erlernen Sie in ein bis zwei Jahren das Handwerk eines Spiele-Journalisten. Als Redakteur verfügen Sie bereits über ein- bis zweijährige Berufserfahrung und verstärken unser Team mit Ihrem Know-how und Engagement. Wir bieten ein interessantes Aufgabenfeld sowie leistungsgerechte Bezahlung und sehr gute Sozialleistungen.

Unser Profil Die International Data Group (IDG) ist der weltweit führende IT-Fachverlag. Mit mehr als 300 Publikationen in 85 Ländern sowie über 300 Websites erwirtschaften wir einen Jahresumsatz von über 3 Milliarden Euro. Jeden Monat lesen 100 Millionen Menschen IDG-Medien.

Interessiert? Überzeugen Sie uns mit Ihren Bewerbungsunterlagen inklusive Lebenslauf, Lichtbild und etwaigen Arbeitsproben. Außerdem benötigen wir zwei Probestücke: Eine Preview zu einem Spiel Ihrer Wahl, zu dem Sie im Internet recherchieren, sowie einen Test zu einem Strategiespiel oder einer Simulation. Die Artikel sollen jeweils 3.000 Zeichen lang sein.

Bitte senden Sie Ihre Unterlagen an: IDG Entertainment Verlag GmbH, Nicole Glatz, Personalreferentin, Brabanter Straße 4, 80805 München
Telefon 089/360 88-254, n.glatz@idg.com

Zu den deutschen Verlagen gehören:
IDG Magazine Verlag GmbH • Computerwoche Verlag GmbH • IDG Interactive GmbH

wurde – eine Stellenanzeige, in der GameStar einen neuen »Spieletester-Trainee« suchte. Ja, so hieß das damals noch.

Ich bin eigentlich weder religiös, geschweige denn abergläubisch, aber für mich war das damals ein Zeichen. Heute weiß ich, dass GameStar seinerzeit eine Nachfolgelösung für Christian Schmidt suchte, der wieder studieren wollte. Ich nahm meine alte Mappe, mit der ich mich drei Jahre zuvor bei der NORD/LB beworben hatte (Das bringt bestimmt Glück!), überklebte das NORD/LB und schrieb GameStar drauf. Anschließend hackte ich in Rekordzeit ein Anschreiben runter, heftete Zeugniskopien dazu und jagte das Ganze noch am gleichen Tag in Richtung Münchner GameStar-Redaktion.

Mir war damals durchaus bewusst, dass ich nicht die aller-schlechtesten Voraussetzungen hatte: sehr gutes Deutsch- und Englisch-Abitur, bilingualer Unterricht, mehrjährige Erfahrung als freischaffender Lokalreporter bei der Gifhorner Rundschau. Dennoch hätte ich nie damit gerechnet, überhaupt zu einem Bewerbungsgespräch eingeladen zu werden (bei dem mich Martin Deppe für meine schlampige Bewerbungsmappe gehörig auseinandernahm).

Hauptziel der Bewerbung war lediglich, mir später nicht vorwerfen zu können, es nie versucht zu haben. Hätte es nicht geklappt, hätte ich halt weiter studiert, wäre aber diesen nagenden »Was wäre wenn?«-Gedanken losgeworden. Es kam anders, ganz anders. Vier Wochen später erzählte ich meinen verdutzten Freundinnen und Freunden – wieder in der Expertise –, dass ich nach München ziehen werde. Aus einer Bieridee wurde eine der besten Entscheidungen meines Lebens. Und die bis heute wertvolle Erkenntnis, dass manche Träume realistischer sind, als man glaubt.

HESSSEN? HESSEN!



Petra Schmitz

Ich hatte in den über 22 Jahren bei GameStar nun schon so viele Highlights, dass ich bestimmt mehr als die Hälfte wieder vergessen habe. Gut erinnern kann ich mich noch an die erste USA-Reise (Morrowind), die erste E3 (Wie viele Starbucks passen auf einen Quadratkilometer? Antwort: Ja), die erste (und zweite) Tour nach Kiew, die immer fantastischen Tage auf den Games Conventions in Leipzig (daran kam Köln nie wirklich ran), an meinen ersten großen Test, an meine erste Titelstory, an die nervenaufreibenden Clan-Turniere ... ach, an so vieles, auch Kleineres selbstredend. Aber ich möchte euch von einem jüngeren Highlight berichten – das mein Leben gehörig umgekrempelt hat.

Es begab sich 2018, dass ich mich leider nach Hessen verliebte. Via die Fotografie, via Instagram-Kontakt. Hessen! Das muss man sich mal auf der Zunge zergehen lassen! Herrje! Was zu Beginn noch nach Fernbeziehung mit einfachem Ausstieg (ok, tschö, war nice) schmeckte, wurde schnell zu etwas anderem. Und irgendwer von uns beiden hustete schließlich irgendwann etwas von Zusammenziehen in die Hand, Armbeuge musste man Mitte 2019 noch nicht.

Problem war nur: Er konnte nicht nach Bayern emigrieren, weil Vater von zwei Kindern. Kinder enturzelt man nicht ohne Not! Folglich musste ich also nach Hessen auswandern. Während ich mir in schlaflosen Nächten eine traurige Kündigung ausmalte und nach irgendwelchen Jobs mit Wörtern im Vogelsbergkreis fahndete (von denen es erstaunlicherweise nur wenige gibt), verabschiedete sich Kollege Raettig plötzlich im Herbst 2019 ins Für-immer-Homeoffice in Richtung Ruhrpott, aus familiären Gründen. Und Kollege Obermeister bastelte am Für-immer-Homeoffice in den Niederlanden! Aus Lebensqualitätsgründen. Unter diesen Umständen würde ich doch wohl auch können? Überraschung: Ich konnte! Und genau das ist das Highlight. Dass GameStar schon 2019, also etliche Monde vor



Hessen ist in »meiner« Ecke so viel fotogener, als man annehmen würde ... verrückt!

der Pandemie, so etwas abgenickt hat. Nicht nur einmal, sondern gleich mehrfach. Weil der Laden einfach (egal unter welcher Führung, IDG oder Webedia) immer schon ein guter war. Mit irrsinnigen Höhen, mit menschlich bedingten Tiefen, aber immer ein guter.

Fun Fact: Corona machte sich etwa drei Monate nach meinem Homeoffice-Okay und drei Monate vor meinem Umzug nach Hessen breit. Inzwischen hat sich das GameStar/GamePro-Printteam so sehr an die Arbeit im Homeoffice gewöhnt, dass auch der Rest (Markus, Sigrun, Evi, Kai) nicht mehr im Büro aufschlagen wird. Unsere Arbeitsplätze existieren nicht mehr, aber ein paar Schreibtische, ein paar olle Kaffeetassen und entsprechende Kringel auf besagten Schreibtischen sind nicht entscheidend, die Menschen sind es. Und mit denen kann ich auch via Microsoft Teams Kontakt halten. Vielleicht sogar ein bisschen besser als vorher. Und wenn ich Busserl-Sehnsucht habe, schmeiß ich mich in die Bahn oder ins Auto. Signifikant viel länger als die Anreise aus meinem alten Münchner Outback dauert das auch nicht (nun ja, etwa drei Stunden länger).

NIEMALS ZU DEN BAYERN ... DACHTE ICH



Peter Bathge

Praktikant, freier Autor, Volontär, Redakteur – all diese Stationen meines beruflichen Werdegangs habe ich mit Ausnahme des letzten nicht bei Deutschlands größtem Spielmagazin durchlaufen. Denn neun Jahre lang befand ich mich auf der anderen Seite, angestellt beim Konkurrenzmagazin PC Games, wo ich natürlich trotzdem jeden Monat fleißig GameStar las. Rein der Recherche wegen, versteht sich. Bei der in Fürth ansässigen PC Games pflegte man stets einen freundschaftlichen Umgang mit den Redakteuren der (oder des?) GameStar, auf Chefebene wur-



Bei PC Games war Peter vor allem für das Öffnen von Lebensmittelspenden dankbarer Podcast-Hörer verantwortlich

de sich auch schon mal über Cover-Titelthemen verständigt. Auf Events und Messen lief man einander zudem zwangsläufig über den Weg, trank zusammen ein Bierchen.

Aber trotz aller Verbundenheit: Am Ende waren die Menschen aus München dann eben doch die Konkurrenz. Und wir (zum größten Teil eingebürgerte) Franken natürlich von einem ganz anderen Schlag als die GS-Schickeria oder die Hamburger von der Computer Bild Spiele. Dementsprechend konnte ich mir auch gar nicht vorstellen, mal für GameStar zu arbeiten, allein schon wegen der bereits damals hohen Mietpreise in München.

Doch 2022 gehöre ich seit nunmehr vier Jahren zum Team und muss ehrlich sagen, dass ich mich in meiner Karriere noch nie so gut aufgehoben gefühlt habe wie hier ... in Fürth! Denn wer ein echter (zugereister) Franke ist, der zieht natürlich ums Verrecken nicht nach München, da halte ich es ganz mit den Toten Hosen und ihrem berühmten Lied. Anfangs pendelte ich noch tagein, tagaus mit dem Zug zur Arbeitsstätte und zurück, dann zog ich mit Beginn der Pandemie ins Homeoffice um. Die beste Entscheidung meines Lebens!

Aus meiner besonderen Perspektive heraus kann ich sagen, dass die GameStar 25 Jahre nach ihrer Geburt wahrscheinlich besser dasteht als je zuvor. Ja, der Printmarkt wird sich nie mehr erholen. Ja, es gibt zuweilen schwere Zeiten. Aber dank GameStar Plus kann ich mit einer großen Zahl wunderbarer Autoren zusammenarbeiten und verrückte Ideen in spannende Artikel verwandeln. Allein dafür hat sich der Wechsel nach München gelohnt. Und für den Fame. In welchem anderen Job erkennt dich dein Anästhesist wieder und will mit dir vor der Hand-OP über Videospiele quatschen? Eben.

TREU ERGEBEN BIS GTA 5



Nils Raettig

Meine persönlichen GameStar-Highlights sind mit Grand Theft Auto verbunden. Das eine liegt weit vor meiner Zeit als Hardware-Redakteur, die vor mittlerweile ungefähr neun Jahren begann. Das andere folgte im Jahr 2015 als Angestellter, damals noch für die IDG Entertainment GmbH und direkt vor Ort in München. Aber der Reihe nach.

Es begab sich zu einer Zeit, als niemand auch nur annähernd geahnt hat, was aus der GTA-Reihe einmal werden würde, und als Demos auf Heft-CDs noch eine wichtige Rolle spielten. Genauer gesagt geht es um die Ausgabe 01/98, also um eines der ersten GameStar-Magazine überhaupt. Darin findet sich nicht nur der Test des ersten GTAs, das noch ohne 3D-Schickschnack und in Vogelperspektive gespielt wurde, sondern auch eine passende Demo dazu.

Wenn ich bedenke, dass der Test auf der vorletzten Seite der Action-Rubrik damals kaum mehr als eine Randnotiz von einer Seite war und das Spiel mit einer Wertung von 75 Prozent nicht gerade lauthals geschrien hat »Probier mich aus!« ... Ich weiß gar nicht mehr so genau, warum ich die Demo überhaupt installiert habe. Eines weiß ich aber noch ganz genau: dass ich tagelang nicht mehr davon losgekommen bin.

Wenn ich mich recht entsinne, war die Spielzeit stets auf 60 Minuten begrenzt. Innerhalb dieser Zeit konnte man aber tun und lassen, was man wollte. In Anbetracht der spielerischen Freiheiten, die GTA damals schon bot, ein durchaus cleveres Konzept, das mich auch mit der Demo stundenlang an den 14-Zoll-CRT-Bildschirm fesselte. Sehr gut kann ich mich außerdem an meinen Orientierungssinn im Spiel erinnern. Eine Mini-Map oder Übersichtskarte gab es nicht. Während meine Geschwister sich ständig hoffnungslos verfahren und dadurch schnell den Spaß am Spiel verloren, konnte ich mir irgendwie jede

Hausecke und Straße so gut einprägen, dass ich stets wusste, wo es langging. Ob das im echten Leben auch so ist? Verrate ich nicht.

Als ungefähr 17 Jahre später GTA 5 auch für den PC erschien, war ich seit etwa anderthalb Jahren Hardware-Redakteur der GameStar und ein Technik-Check dieses absoluten Highlights Pflichtprogramm für mich. Es gab allerdings einen kleinen Haken: Der Release des Spiels fand in Europa mitten in der Nacht beziehungsweise um 1 Uhr morgens statt. Wenn man bedenkt, dass über sieben Jahre später immer noch kein sechster Teil in greifbarer Nähe ist, kann man sich ungefähr vorstellen, welche Bedeutung dieser Release damals für PC-Spieler und damit auch für die GameStar hatte. Also haben wir uns kurzerhand dazu entschlossen, eine Nachtschicht für das Spiel einzulegen – meine bislang erste und einzige im Rahmen meiner Tätigkeit für die GameStar.

»Wir«, das waren genauer gesagt (inzwischen Ex-Kollege) André Peschke und Petra. Es war schon ein besonderes Gefühl, kurz vor Mitternacht ins Büro zu kommen, durch ausgestorbene Flure zu

wandern und in einem leeren, dunklen Büro dieses Spiele-Highlight technisch unter die Lupe zu nehmen. Angenehm unterbrochen wurde ich dabei von Besuchern der Kollegen. Besuche, die ihr euch über unsere Videorubrik auf GameStar.de teilweise auch heute noch selbst anschauen könnt. Einmal in Form von »Grand Theft Auto 5 – Ersteindruck: PC-Systemanforderungen und Technik«. Und dann noch die Plus-exklusiven Aufnahmen mit der Überschrift »GTA-Nachtschicht – Undercover-Aufnahmen aus der Redaktion«.

Und damit weiß ich auch schon genau, was ich nach dem Tippen dieser Zeilen als Nächstes tue. Nein, nicht nochmal die Demo von GTA 1 auspacken. Dafür ist mir der erste Teil dann doch etwas zu schlecht gealtert. Aber sich alle Videos aus der Nacht nochmal anzuschauen, ist auch eine sehr gute Möglichkeit, mir mein persönliches GameStar-Highlight wieder in Erinnerung zu rufen.

Test Action

Das Auto als Waffe

Grand Theft Auto

Vergessen Sie die Straßenverkehrsordnung:
Als Mafioso dürfen Sie sich fast alles erlauben.

Peter Steinlechner
Sicherheitsblinde auf dem Highway

Grand Theft Auto

75%

Aus heutiger Sicht nicht mehr vorstellbar: ein GTA-Test, der im GameStar-Magazin nur eine einzige Seite belegt.

KÄSE-DUNGEON ALS HIGHLIGHT



Elena Schulz

Stellt euch vor, ihr seid Dirigent, aber habt verpennt, euch mal was von diesem Mozart anzuhören. So fühle ich mich 2020, als ich noch GameStar-Redakteurin bin (inzwischen mache ich in PR bei Mimimi), aber noch immer nicht Witcher 3 gespielt habe. CD Projekt Red saht Jahre nach Release noch GameStar-Awards ab, schafft es unter die Top fünf der besten Open-World-Spiele aller Zeiten und sogar auf Platz eins der Rollenspiel-Highlights. Nur bei mir versauerte Geralt's finales Abenteuer auf der To-do-Liste, obwohl ich die beiden Vorgänger begeistert gespielt habe. Doch dann kommt der Tag, an dem man mir etwa fünf Stunden Interviewmaterial in die Hand drückt und ich beschließe, eines der größten GameStar-Projekte aller Zeiten auf die Beine zu stellen: einen zwei Wochen langen sogenannten Hero Content rund um den von allen (außer Petra) heißgeliebten Hexer.

Was ich dabei erlebe, färbt ähnlich viele meiner Haare grau wie der brutale Test zu Elden Ring, entfacht aber auch meine Liebe für Spiele nochmal völlig neu. Auf eine ganz seltsame Art.

Der Test zu Elden Ring? Hart, aber berechenbar. Der Hero Content als Themenwoche voller Artikel, Videos und mehr ist hingegen ein abstraktes Riesenprojekt, das mich in einen kreativen Irrgarten führt. Bevor mir Geralt in den Schoß fällt, starre ich tagelang mit der Hingabe eines Hypnotiseurs auf ein leeres Notizbuch oder streiche kopfschüttelnd alles von der Romanreihe bis zum GameStar-Musical (leider!) wieder durch. Frustriert tue ich schließlich, was Studenten seit Jahrhunderten predigen: Ich lenke mich ab, indem ich endlich The Witcher 3 spiele, und ignoriere mein Problem.

Und während ich von einem Leuchtturm aus die Sonne aufgehen sehe, Nekker-Spuren im modrigen Sumpf nachjage oder der herzergreifenden Geschichte des blutigen Barons lausche, kommt mir die zündende Idee. Darüber müsste man schreiben, die Leser für all die verrückten und atemberaubenden Details begeistern – ach halt, Mist, ich bin ja Jahre zu spät dran! Es sei denn natürlich, jemand zaubert Stunden an unbekannten Geheimnissen aus dem Hut. Ein völlig absurdes Szenario, das dann doch eintritt. Denn auf Michas Festplatte warten bislang ungehörte Interviews mit den Entwicklern und Entwicklerinnen von CD Projekt auf mich, und in wenigen Minu-

AUF DIE STAR WARS CELEBRATION



Valentin Aschenbrenner

Die Gaming-Branche hat mir Türen (und Fenster) geöffnet, von denen ich dachte, dass ich da eigentlich bestenfalls mit einem sehr großen Hammer durchkommen würde. Meine bescheidene Karriere begann als Praktikant bei GamesAktuell, bis ich als Redakteur für IGN Deutschland bei Webedia Fuß fasste. Hier war ich ein ganzes Weilchen beschäftigt und muss sagen – das war eine fantastische Zeit! Hier fokussierte sich meine Berichterstattung primär auf Filme und TV-Serien, während Videospiele eine untergeordnete Rolle einnahmen. Für mich war das aber alles andere als ein Grund zum Jammern, konnte ich doch Persönlichkeiten wie Ryan Reynolds, Josh Brolin, Zazie Beetz, Alicia Vikander, Maisie Williams, Scott Eastwood, Ricky Whittle, Emily Browning, John Boyega, Alden Ehrenreich oder den Cast von »The Umbrella Academy« interviewen – und Michael Fassbender im Bademantel treffen. Ach, fragt einfach nicht.

Das größte Highlight meiner Karriere dürfte aber die erste Star Wars Celebration sein, an der ich teilnehmen konnte. Falls euch dieses Event kein Begriff ist: Hier kommen so gut wie jedes Jahr irgendwo in den USA Tausende von Fans zusammen, um ihr allerliebstes Hobby zu zelebrieren. Und ich war mit dabei. Allerdings nicht alleine, mir wurde ein gewisser Dimitry Halley an die Seite gestellt beziehungsweise wurde ich ihm an die Seite gestellt – das kommt ganz darauf an, wen von uns ihr fragt. IGN-GameStar-Koop halt.

Wir tollten wie zwei glückliche Fohlen auf einer blühenden Wiese über die Celebration, gaben unser Geld für viel zu viel und viel zu teures Star-Wars-Merchandise aus und ratterten in den Hinterzimmern des Geländes unsere Texte herunter – immerhin hatten wir mit unserer Berichterstattung alle Hände voll zu tun. Zeit zum Essen oder Luftholen blieb so gut wie keine, klassische Messearbeit eben. Dimi schleifte mich dann übrigens mit zu seinen Terminen mit den Entwicklern von Star Wars: Battlefront 2. Mir griff Dimi dann wiederum bei unseren Interviews mit den Stars aus »Star Wars: Episode 8« unter die Arme, als er mir die Kamera (und das Händchen) hielt. Wir konnten mit Daisy Ridley, John Boyega, Oscar Isaac, Anthony Daniels, Kelly Marie Tran und Co. quatschen – auch wenn es sich nur um ein paar Minuten handelte.



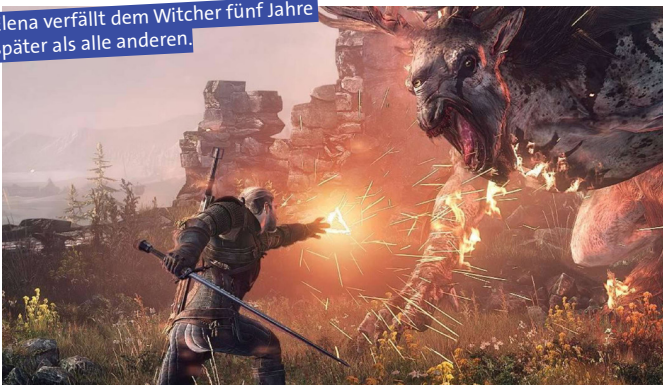
Ich und dieser eine Typ aus diesem Film. Und Dimi an der Kamera.

Die Star Wars Celebration 2017 wird mir aber nicht nur aufgrund dieser Erlebnisse für immer in Erinnerung bleiben. Immerhin handelte es sich dabei auch um meine erste USA-Reise, auch wenn ich fairerweise abseits von Hotel, Disney World und Messegelände so gut wie gar nichts von Orlando, Florida sehen konnte. Sei's drum. Unter so vielen (kostümierten) Gleichgesinnten zu wandeln, war schon spektakulär genug, ich kam bei den aufwendigen und detailverliebten Cosplays aus dem Staunen gar nicht mehr raus. Mein persönliches Highlight: eine winzig kleine, vielleicht sieben Jahre alte Prinzessin Leia, die einer ferngesteuerten Replik von BB-8 ihren schüchternen Bruder vorstellte. Letztendlich hat es dann bis 2019 gedauert, bis ich fester Teil der GameStar wurde und in dem Jahr sogar auf meine zweite Star Wars Celebration reiste. Beides super. Ich muss aber nun nicht mehr das Land verlassen und Interviews mit Hollywood-Stars anleiern, damit sich Dimi mit mir abgibt. Ein Traum!

ten zimmern er, Heiko, Dimi und ich unsere persönliche Heldenreise von Weißgarten bis nach Skellige zusammen.

Kennt ihr die Geschichte der Pestmaid? Oder wisst ihr, warum die Entwickler eine Insel verschoben haben? Dass Katzen einen großen Bogen um Geralt machen oder ein reisender Händler das ganze

Elena verfällt dem Witcher fünf Jahre später als alle anderen.



Spiel auf seinen Schultern trägt? Wenn mein Mauszeiger über die interaktive Map gleitet, entlockt mir so manch virtueller Stecknadelpunkt darauf ein Lächeln. Ich erinnere mich an zig Stunden mit dampfendem Tee, in denen ich Interview um Interview höre. Gefolgt von weiteren Gesprächen mit CD Projekt, in denen man mir begeistert von der Entstehung des absurden Käse-Dungeons berichtet: »Wir hätten nicht erwartet, dass jemand das wirklich wissen will.«

Spielerjournalismus fühlt sich oft an wie ein All-Inclusive-Trip, der einen schnell von einem Last-Minute-Angebot zum nächsten bugsiert. Du kannst hier etwas anspielen, dort mit einem wichtigen Entwickler sprechen und produzierst dann eine Preview zur neuen Warzone-Map oder den gespannt erwarteten Erstdruck zu Starfield. Das hat seinen ganz eigenen Charme – aber die Witcher-Wochen fühlten sich für mich wie eine ganz andere Art von Urlaub an. Einer, in dem ein Einheimischer dich an die Hand nimmt, dir seine Lieblingsorte zeigt und gespannt wartet, ob sie dir genauso gut gefallen wie ihm. In diesen Momenten sind wir beide wie Kinder – Entwickler und Journalist gleichermaßen –, die sich einfach freuen, einen winzigen Schatz am Wegesrand entdeckt zu haben.

EIN OZEAN IM STURM



Dmitry Halley

Nächstes Jahr werde ich zehn Jahre alt! Also zumindest als Redakteur der GameStar. Und wisst ihr, was ich an meinem Job liebe? Dass ich euch Dutzende Highlights meiner GameStar-Zeit runterbeten könnte (und wahrscheinlich in zig Videos und Artikeln schon habe). Als Trainee-Jungspund zum ersten Mal überhaupt in die USA zu reisen, um in Los Angeles als einziger Medienmensch von Star Wars: Battlefront (2015) enttäuscht zu werden. Michael Fassbender und Marion Cotillard im Hotelzimmer zum desaströsen »Assassin's Creed«-Film zu interviewen. In Prag Kingdom Come: Deliverance zu spielen, in Breslau dann Dying Light, in Seattle Destiny 2, in Ankara Mount and Blade 2: Bannerlord – ich habe in meiner GameStar-Zeit weit mehr von der Welt gesehen als in allen 24 Jahren zuvor. Und die ganzen tollen Menschen erst – große Designlegenden wie Harvey Smith, Hidetaka Miyazaki und noch wichtiger: mein famoses eigenes Team und ihr da draußen, die ihr zu Podcast-Treffen und gamescoms kommt, um Hallo zu sagen. Letztens warte ich hungrig in einem Schnellrestaurant auf meinen Cheeseburger, ein GameStar-Fan steht plötzlich vor mir und sagt: »Danke für eure tollen Berichte, macht bitte unbedingt weiter so.« Von sowas zehre ich Wochen.

Aber bevor ich jetzt in Danksagungen abschweife oder bloß über Auslandskamellen spreche, die ich eh schon zehn mal erzählt habe, spreche ich mal über ein Thema, über das ich noch nie geredet habe: Was für eine stürmische Zeit die vergangenen neun Jahre waren. Ich habe mein GameStar-Handwerk noch im Print gelernt, als einer der letzten. 2013 gab es unsere Homepage-, YouTube- und Social-Ableger natürlich schon ewig, aber ich ging durch die klassische Schule: Artikel noch selbst in der Layout-Abteilung einkürzen, Laufzettel ausfüllen, meine Welt als Praktikant bestand aus Printabgaben, möglichst perfekten Screenshots, Heftstandards (auch Inhaltsverzeichnisse schreiben sich nicht von selbst) und so weiter. Ich tippte meine Preview zu No Man's Sky, pflegte Petras ellenlange Korrekturen ein, wählte sorgfältig die Bilder aus, und wenn am Ende ein fertiger Artikel auf zwei Seiten im Heft erstrahlte ... purer Zucker.

Neun Jahre später sieht mein Alltag komplett anders aus. Ich bin Online-Journalist. Zu jedem Zeitpunkt habe ich vier bis fünf Tools gleichzeitig offen – ich prüfe live, welche Artikel wie gut auf der Homepage performen, welche Highlight-Kachel auf der Startseite am häufigsten geklickt wird, wie viele Menschen heute schon GameStar Plus abonniert haben, studiere unsere Planungsdokumente.

Das klingt jetzt vielleicht trocken, und natürlich bin ich nie Gaming-Journalist geworden, um Excel-Tabellen zu wälzen, aber lasst mich die Lanze brechen: Online-Journalismus ist der Hammer!

Wenn ich jetzt ein neues Assassin's Creed teste, bastle ich nicht einfach den Test, sondern kann live schauen, wonach ihr da draußen sucht. Ihr wollt mehr über die Spielzeit wissen? Dann tippe ich ein kleines FAQ, welcher Spielertyp auf Basis meiner Erfahrung wie lange für die Kampagne braucht. Das Spiel stürzt dauernd bei euch ab? Ich spreche mit der Tech-Abteilung, ob wir da einen Serviceartikel mit Lösungsansätzen bringen können. Der Day-One-Patch lässt auf sich warten? Ich rufe bei Ubisoft an und schreibe euch eine kleine News, wann das Ding endlich kommt.

Online-Journalismus ist so viel mehr, als bloß Google-Keywords in Artikel zu klatschen. Ich kann heute ein leidenschaftliches Plädoyer für mein liebstes Rollenspiel schreiben, und es bestünde eine große Chance, dass es 100.000 Rollenspiel-Fans aufs Handy gespült wird, die vielleicht noch nie was von GameStar gehört haben. Ja, ich weiß, Vernetzung hat auch ihre Schattenseiten, aber natürlich freue ich mich, für ein großes Publikum zu schreiben.

Doch der Weg hierhin war weit. Dass ich als Printredakteur nicht nur Previews, Tests, sondern auch News, Guides, FAQ und Co. schrieb, war Teil eines gigantischen Transformationsprozesses, der locker sechs Jahre gedauert hat. Dass die Medienbranche sich rasant verändert, ist nicht neu. Und GameStar hatte immer ein Händchen, auf solche Prozesse gut zu reagieren – nur passiert das ja nicht automatisch. Wenn plötzlich dein reichweitenstärkster Artikel des ganzen Jahres auf GameStar.de eine Liste aller Scheunenfunde in Forza Horizon ist, dann gibt dir das natürlich zu denken. Die heutige GameStar.de ist das Ergebnis Hunderter kleiner wie großer Entscheidungen, Erfolge, Fehler, Learnings.

2016 erschien plötzlich Pokémon Go, und die ganze Welt redete über nichts anderes. Und ich weiß noch, wir standen damals als frisch zusammengewürfelte Online-Redaktion vor der Planungstafel und haben überlegt: Sollten wir auf den Zug aufspringen? Also bin ich zusammen mit Mirco in die Münchener Innenstadt marschiert, habe Leute nach ihrer Meinung zum Spiel gefragt, aber irgendwie lief das alles ins Leere, während die Konkurrenz uns mit extrem starken Google-optimierten Serviceartikeln davonlief.

Heute klammern wir das aus. GameStar konzentriert sich auf Themen, die zu unserer DNA passen. FIFA, aber kein FIFA Ultimate Team mehr. Smartphone-Spiele nur dann, wenn wir sie den Rollenspiel-, Open-World- und Strategie-Fans in unserer Community wirklich als Blick über den Tellerrand empfehlen wollen. Und am Horizont warten schon die nächsten großen Trends – allen voran TikTok – darauf, dass wir irgendwie auf sie reagieren. Werden wir. Auf unsere Art, so wie wir es mit dem GameStar Podcast gemacht haben.

Ich habe fast meine ganzen 20er damit verbracht, erst Print-, dann Online-Journalist zu werden. Manche Kniffe waren immer wichtig – gutes Schreiben, journalistisches Feingefühl, kreative Ideen, Leidenschaft für Spiele –, andere Fähigkeiten musste ich in Windeseile neu erlernen. Und ich würde es im Rückblick exakt so wieder tun. Nur den Test zu Deus Ex: The Fall an jemand anderen abzugeben ... herrje, war das schlimm.



Symbolbild, wie wir die GameStar auf Kurs halten. Der Wal ist Pokémon Go.

19 JAHRE SIND EIN TAG



Michael Graf

Es ist surreal. Wenn ich nicht im Lotto gewinne (was schwer wird, weil ich gar kein Lotto spiele) oder endlich Aliens landen, die mich bitten, ihr interstellares Imperium zu regieren (in Stellaris habe ich ja wohl zur Genüge bewiesen, dass ich das kann), dann werde ich im September 2023 20 Jahre bei GameStar verbracht haben. Mein halbes Leben. Bei GameStar. Wenn ich das laut ausspreche, kann ich es immer noch nicht glauben. Mir kommt es wie gestern vor, dass ich zitternd im Vorstellungsgespräch mit Florian Stangl saß, als Jörg Langer den Raum betrat! Jörg Langer, der schon zu PC-Player-Zeiten mein Lieblingsredakteur war, weil er genau die Spiele testete, die ich auch liebte – Command & Conquer, Ultima 7, Warcraft. Jörg Langer, der 1997 die GameStar gründete und damit ein Magazin schuf, in das ich mich vom Fleck weg verliebte.

Heute bin ich fast drei mal so lange bei GameStar, als Jörg es jemals war (er hat die Redaktion 2004 verlassen). Das ist absurd. Ich selbst bin jetzt ein Dinosaurier. Keine Angst, das soll jetzt gar kein »Ach, ich bin so alt«-Text werden, schon allein, weil ich nicht weiß, ob sich Dinosaurier überhaupt alt fühlen konnten. Außerdem fühle ich mich nicht alt! 19 Jahre GameStar sind verfliegen wie ein gutes Globalstrategiespiel – ich gucke ja bei Civilization auch nicht auf die Uhr und seufze: »Uff, wie lange muss ich denn noch spielen?« Denn erstens habe ich mir bis heute eine gewisse, sagen wir, unerwachsene Begeisterung für Spiele bewahrt, was ihr eventuell bereits dem ersten Satz dieses Textes entnehmen könntet. Falls nicht, dann lest meinen zwölf Seiten kurzen Artikel über Homeworld 3, den gewissermaßen mein 16-jähriges Ich geschrieben hat. Das bin einfach ich, ich liebe Spiele immer noch, und das wird sich auch niemals ändern!

Zweitens waren es generell 19 aufregende Jahre voller Veränderungen, die – wenn ich sie Revue passieren lassen – alles noch surrealer machen. Als ich im September 2003 meine Trainee-Stelle antrat, sollte jedes Redaktionsmitglied pro Tag eine Online-News schreiben. Heute entstehen für GameStar.de täglich Dutzende Artikel, Videos, Podcasts, und wir sprechen schon wieder über komische neue Sachen wie dieses TikTok. All die Veränderungen, all die Diskussionen, all die – ja – Streits zwischen damals und heute habe ich mitgemacht und mitgeführt. Und natürlich war nicht immer alles einfach. Eigentlich war niemals irgendwas einfach, bis heute ist es das nicht. Dass es GameStar noch gibt, zeigt aber auch, dass nicht immer alles falsch war. Zwinker-Smiley Richtung Forum.

Und dann kommt Petra Schmitz, mir der ich viele unfassbar witzige Jahre im gemeinsamen Büro gesessen und beispielsweise die Wand mit einem riesigen Abbild des fliegenden Spaghettimonsters tapeziert habe (die Blicke der Kollegen: unbezahlbar), und bittet mich, einen Text über das Highlight meiner GameStar-Laufbahn zu schreiben. Aber welches Highlight, Petra, welches denn?

Meine erste Dienstreise als Trainee vielleicht, als ich in Schlaberklamotten durch die Gänge eines Warschauer Luxushotels schlurfte, um dort Painkiller zu spielen – unter den irritierten Blicken der luxuriösen Gäste? Die eine E3, als ich Richard Garriott abends einen Weißwein ausgeben musste, weil er mich bei einer Münzenherausforderung geschlagen hatte (längere Geschichte)? Mein ewig langer Artikel über den Aufstieg und Fall von Command & Conquer, für den ich eine Stunde lang mit Westwood-Gründer Louis



Lebenstraum erfüllt: Einmal Captain von Raumschiff GameStar sein! Das kommt davon, wenn ihr mich das Drehbuch schreiben lasst!

Castle telefonierte, während er durch Las Vegas stiefelte? Die Cyberpunk-Preview, die ich bis vier Uhr morgens im E3-Hotelzimmer tippete, um danach kurz zu schlafen und dann apathisch auf dem Frühstücksräumfernseher dem Treffen zwischen Donald Trump und Kim Jong Un zuzugucken? Oh, oder der Blizzard-Besuch, bei dem ich letztlich zwei Wochen in Santa Monica gelebt habe, weil die E3 vor der Tür stand und es teuer gewesen wäre, nach der Stippvisite bei Blizzard heim- und wieder hinaufzufliegen? Die famosen gamescom-Partys mit Leserinnen und Lesern? Die Stellaris-Enthüllung in einem stickigen Metallcontainer in Köln?

Ganz schön wilde 19 Jahre waren das. Aber meine absoluten Höhepunkte waren immer, wenn ich bei GameStar etwas Neues beginnen konnte. Gemeinsam mit Martin Deppe und unserem damaligen Chefredakteur Michael Trier durfte ich 2010 ein Sonderheft zu Starcraft 2 gestalten – der Startschuss für unsere langlebige Black-Edition-Serie. 2016 betraute mich René Heuser damit, GameStar Plus aufzubauen, für das ich 2018 sogar ein eigenes kleines Team einstellen konnte – Peter, Holger, Natalie, ich bin unglaublich stolz auf euch! Und hey, jetzt habe ich wieder ein neues Baby, das ich gemeinsam mit dem genialen Duo Dimi und Maurice gegründet habe und ausbauen darf: unsere Podcasts! Es ist einfach toll, etwas wachsen und gedeihen zu sehen. Wenn mir das schon mit meinen Zimmerpflanzen nicht gelingt.

Noch dazu darf und durfte ich bei GameStar mit so vielen tollen, engagierten Menschen zusammenarbeiten – und hey, ich weiß auch, dass es nicht immer einfach ist mit mir, weil ich manchmal ein wahnsinnig gestresster Nervkopf bin, der am liebsten alles und jeden auf den Mond schießen würde. Umso mehr Dank an alle, die es so lange mit mir ausgehalten haben – und an euch alle, dass ihr es schon so lange mit GameStar aushaltet!

Ich weiß noch, wie kurz nach meiner Einstellung jemand im GameStar-Forum klagte: Ach, dieser Graf, der ist doch kein Ersatz für Martin Deppe oder Mick Schnelle. Stimmt, deshalb antwortete ich: Betrachtet mich doch einfach nicht als Nachfolger von jemandem, den ihr mochtet, sondern als Vorgänger von jemandem, der noch schlimmer ist als ich. Auf diese Person wartet ihr nun schon seit 19 Jahren. Wartet noch ein bisschen weiter.

DIE BATTLEFIELD-PERSPEKTIVE



Philipp Elsner

Als ich 2013 hier anfang, hätte ich mir nie im Leben vorstellen können, dass ich mal der Shooter-Typ der GameStar sein würde. Der Typ, der die neuen Battlefields und neuen Call of Dutys analysiert und testet. Damals arbeitete ich noch im sogenannten (und inzwischen längst aufgelösten) Content Management, das die Inhalte der Printredaktion auf die Webseite brachte – eine Aufgabe, die heute wie aus der Steinzeit klingt. Aber die Zeit ändert die Perspektive.

Was mein Lieblingsgenre angeht, gab es damals im Jahr 2013 in den Gängen des Redaktionsgebäudes nur ein Thema: Battlefield 4. Wird es gut? Kann es das herausragende Battlefield 3 übertrumpfen? Diese Fragen waren prägend für mein erstes Jahr bei GameStar. Im März 2013 schrieb ich eine meiner ersten News-Meldungen über Battlefield 4. Und völlig nervös saß ich nur wenige Zeit später neben Michael Obermeier, Petra Schmitz, (Christian) Fritz Schneider und all den anderen GameStar-Berühmtheiten im Studio, als das Fazitvideo zum ersten Beta-Tag des Spiels aufgezeichnet wurde, und stammelte meine ersten Sätze in die Kamera.

Dann das große Fiasko: Battlefield 4 ist zum Launch eine Hölle aus großen und kleinen Bugs, das Spiel ruckelt sich zu Tode, stürzt alle paar Runden komplett ab, lässt mühsam verdiente Erfahrungspunkte verfallen und läuft auf Servern, die man offenbar aus Pappkarton zusammengeklebt hat. »Betafield« ist für ein paar Wochen der absolute Running Gag in der Redaktion.

Die Stimmung war sogar so schlecht, dass eine Sammelklage gegen EA wegen »angeblich übertriebener Versprechungen« Schlagzeilen machte. Kaum jemand ahnte damals, dass Battlefield 4 viele Jahre später als der Goldstandard hochgehalten werden würde, an dem



Battlefield 4 sieht auch heute noch ziemlich gut aus – kaum zu glauben, dass es schon neun Jahre alt ist!

sich Battlefield 5 und Battlefield 2042 doch mal bitte ein Beispiel hätten nehmen sollen. Aber die Zeit ändert eben die Perspektive.

Wenn ich heute zurückblicke, habe ich wahnsinnig viele tolle Shooter-Geschichten bei GameStar zu erzählen, die hier gar nicht alle hinpassen würden: der Test von Wolfenstein 2, den ich in nur einer einzigen Nacht runterrattete, weil das Testmuster zu spät bei uns angekommen war. Meine Besuche beim Rainbow Six Invitational in Montreal und Paris, wo ich die Entwickler jedes Jahr über ihre Pläne mit dem Spiel ausquetschte. Oder mein Treffen mit Overwatch-Guru Jeff Kaplan auf der Blizzcon 2015. Oder eben der Launch neuer Battlefield-Teile, die in mir manchmal den Wunsch weckten, die alte Zeit würde wieder zurückkommen. Statt ein BF 2042 würde ich lieber nochmal die schmerzhafteste Battlefield-4-Reise durchmachen. Aber trotz aller Nostalgie bin ich sehr gespannt, was die Shooter-Zukunft bei GameStar bereithält! Vielleicht bekommen wir ja bald wieder eine neue Perspektive.

VON FREMDEN ZU FREUNDEN



Géraldine Hohmann

Ich bin mir ziemlich sicher, dass ich in meiner ersten Woche bei GameStar von mindestens zwei Kollegen für einen verrückten Einbrecher gehalten wurde. Es war ein stürmischer Februartag im fernen Jahre 2020, ich war gerade frisch von Berlin nach München gezogen, meine neue Wohnung hatte noch kein warmes Wasser oder ... überhaupt ein eingebautes Badezimmer. Und durch München stob Sabine. Also zum einen meine neue Hauswirtsfrau Sabine, die versuchte, mein Wasserproblem zu lösen, und zum anderen der schlimmste Orkan des Jahres, der sämtliche Öffis lahmlegte. Entsprechend leergefegt war auch unser Büro, als ich eigentlich meinen Einstand als Trainee feiern sollte. Kollege Phil führte mich durch quasi leere Reihen von Schreibtischen – abgesehen von seiner erstaunlichen Sammlung an Energy-Drinks und Waffenrepliken. Umso deutlicher erinnere ich mich an meine erste Begegnung mit dem Kollegen Fabiano, der es beinahe als einziger ins Büro geschafft hatte und extra aufsprang, um mich angemessen zu begrüßen und mich in die Geheimnisse unserer Produktdatenbank einzuweißen – wie der tadellose Gentleman, der er nun mal ist.

Auf dem Weg in die Mittagspause begegnete ich schließlich dem lieben Vali im Flur und begrüßte ihn – endlich ein bekanntes Gesicht. Wir hatten uns nämlich schon in meinem Bewerbungsgespräch kennengelernt. Via Webcam schien ich aber drastisch anders auszusehen, Vali warf mir nämlich nur einen

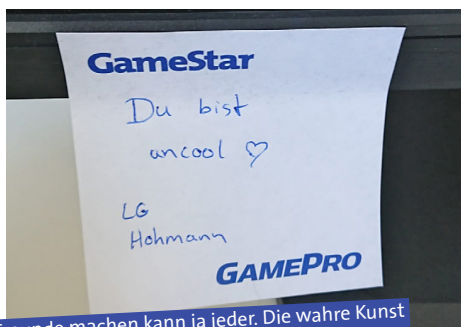
irritierten Blick zu und ging schnell weiter, um ja nicht mit dieser Verrückten gesehen zu werden. Na ja, heute zahle ich ihm das heim, indem ich regelmäßig fiese Klebezettel an seinen Monitor hefte (siehe Bild), wenn er mir wieder meinen guten Stuhl geklaut hat.

Kurze Zeit später traf ich Micha in der Kaffeeküche und begrüßte ihn motiviert – immerhin hörte ich seine Podcasts zu diesem Zeitpunkt regelmäßig beim Wäschefalten. Er blickte mich verwirrt an und lief weiter, vielleicht um den Sicherheitsdienst zu rufen. Aber dann hörte ich, wie er auf dem Flur innehielt, sich umdrehte und um die Ecke lugte, mit den Worten: »Warte, du bist neu hier, oder?«

Ihm zahle ich es heute heim, indem ich mittlerweile die 50. Folge meines eigenen Spin-Offs des GameStar-Podcasts »Was spielst du so?« gedreht habe. Jetzt falte ich die Wäsche, während ich den Podcast aufnehme, statt ihn zu hören. Ha!

Aber um das mal ganz ehrlich zu sagen: So viel mir meine Artikel, Podcasts, Videos und Erfahrungen bei GameStar bedeuten – die Menschen, die ich hier kennenlernen durfte (und die mich auch ir-

gendwann nicht mehr als verrückten Einbrecher identifiziert haben), schlagen all das um Längen. Ich habe hier meine besten und engsten Freundinnen und Freunde gefunden. Menschen, mit denen jeder Tag zum Highlight wird und mit denen mich mittlerweile viel mehr verbindet als die Liebe zu Videospielen. Und wenn ich das alles an jenem stürmischen Februar-morgen geahnt hätte – das Loch in meiner Wohnung, das eigentlich ein Badezimmer sein sollte, wäre mir völlig egal gewesen.



Freunde machen kann ja jeder. Die wahre Kunst sind von Herzen kommende Bürofeindschaften.

FURCHTEINFLÖSSEND SCHÖN



Natalie Schermann

Die GameStar war für mich in vielerlei Hinsicht ein Neuanfang. Der erste Job nach dem Studium, Umzug in die Großstadt, neue Leute, neue Erfahrungen. Und wie jeder Neuanfang in meinem Leben war auch das zunächst mit sehr viel Unsicherheit verbunden. Es war eine schlaflose Nacht in Japan, nur wenige Tage nach meinem Bewerbungsgespräch in München, als mich die Mail von Michael Graf erreichte: »Wir hätten dich gerne im Team!« Nur zwei Monate später fing ich im Mai 2019 als Trainee im vierköpfigen GameStar-Plus-Team an. Doch so sehr mir die Arbeit auch Spaß machte, in meiner Anfangszeit spukte immer und immer wieder dieselbe Frage in meinem Kopf: Passe ich hier wirklich rein?

In meinen ersten Meetings habe ich nur etwa die Hälfte verstanden; in meiner ersten Woche dachte ich, ich hätte Ghost Recon: Breakpoint geleakt, weil ich die Bilder unter Embargo für eine Preview in unser System laden musste; beim Podcasten habe ich Schnappatmung bekommen, und sobald ein Artikel online ging, schoss mein Blutdruck in die Höhe. Ich war es nicht gewohnt, dass meine Texte von so vielen Menschen gelesen werden.

Wenn ich mich jetzt 2022 an diese Anfangszeit erinnere, dann kann ich kaum glauben, dass seither erst knapp über drei Jahre vergangen sind. Dass ich in einer so kurzen Zeit so viel lernen und erleben kann, hätte ich nicht gedacht. Auch wenn der Großteil meiner GS-Karriere durch das große C geprägt war, verbinde ich viele schöne Erinnerungen damit. Unter den Fittichen von Michael Graf durfte ich nicht nur die Grundlagen des Online-Journalismus und Paid Contents erlernen, ich durfte mich schon in mein eigenes kleines Gebiet vorwagen und meine Ideen für Service-Themen einbringen. Ich führte Interviews mit Medienpsychologen, die mir erklärten, warum wir ticken, wie wir ticken. Von Ärzten ließ ich mir erklären, wie wir richtig am PC sitzen sollten – und Medienpädagogen verrieten mir, wie man Kinder am besten an unser geliebtes Hobby heranführen sollte. End-

lich hatte ich das Gefühl, nicht nur meinen Platz im Team gefunden zu haben, sondern auch einen bedeutenden Teil beizutragen.

Kurz nach Ablauf meines Juniorjahres wurde das Plus-Team aufgelöst, und Peter und ich schlossen uns dem »normalen« Redaktionsteam an. Micha und Heiko hatten dabei so viel Vertrauen in meine Fähigkeiten, dass ich nicht nur die organisatorische Verantwortung für unseren Guide-Bereich übernehmen, sondern auch zum ersten Mal ein Budget verwalten durfte, mit meinen eigenen Freelancern arbeiten und jetzt auch mehr auf das SEO-Gebiet vorstoßen darf. In den wenigen Jahren, die ich Teil der Redaktion bin, habe ich schon viele Veränderungen und Umstrukturierungen miterlebt, und es ist mir eine große Ehre und Freude zugleich, dass auch ich schon meinen kleinen Fußabdruck in der langen Geschichte der GameStar hinterlassen konnte.

Und jetzt haltet euch kurz fest, um nicht auf meiner Schleimspur auszurutschen: Natürlich macht mir meine Arbeit Spaß, weil ich sie mit einem meiner liebsten Hobbys verbinden kann. Aber es sind auch meine Kollegen, Freunde und ihr als fantastische Community, die diesen Job so toll machen. Zunächst war ich glücklich, eine Arbeit mit meinem Japanologiestudium gefunden zu haben. Jetzt bin ich froh, im absolut coolsten Team Deutschlands arbeiten zu dürfen!



Der Report zum Pile of Shame war eins meiner ersten großen Themen bei GameStar Plus. Für das Teaserbild zum dazugehörigen Podcast schauen Micha und ich extra traurig.

DER HERR DER SCHMALZRINGE

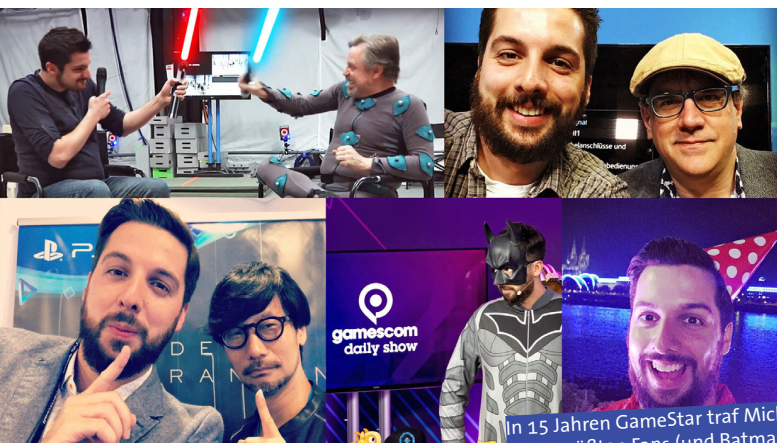


Michael Obermeier

Ich finde das Ende von »Die Rückkehr des Königs« eigentlich furchtbar. Viel zu lang, viel zu schmalzig – und trotzdem habe ich es diesen Monat in echt erlebt. Denn am Rheinufer in Köln hatte ich auf der diesjährigen gamescom-Branchenparty das vermutlich schönste Erlebnis meiner inzwischen 15-jährigen GameStar-Karriere. Hier kommt jedes Jahr nach einem stressigen Messtag abends die gesamte Branche zum Feiern zusammen, wo ich im Abstand von wenigen Minuten mehrere Dutzend

Weggeführten nach zwei Jahren Pandemie das erste Mal wieder getroffen habe. Und dabei ganz wie Frodo und Co. (eventuell Kölschbedingt) mit Zeitlupe und Weichzeichner debil grinsend realisierte, was ich mit all diesen tollen Menschen in den letzten anderthalb Jahrzehnten alles erleben durfte. Ich habe in den vergangenen Jahren die Helden meiner Kindheit getroffen, etwa Mark Hamill beim Lichtschwertkampf, mit Hideo Kojima über irre Verschwörungen gequatscht, Ron Gilbert mehrfach persönlich für Monkey Island gedankt, die Bayrisch-Fähigkeiten von RPG-Guru Josh Sawyer geprüft – und dabei alle Kontinente des Planeten besucht. Ich habe mit kleinen und großen Stars von den Bühnen jeder großen Spielemesse und Preisverleihung moderiert, große Hits von der ersten Ankündigung bis zur Abschaltung begleitet, war dabei, als die alte Spielepackung Platz für digitale Stores gemacht hat, und habe den Aufstieg von erst Websites und später YouTube im Gaming-Journalismus miterlebt. Bin vom bayerischen Dorf in die große Stadt und inzwischen sogar in ein anderes Land gezogen.

Und all das in einem Team, das sich über die Jahre zwar stets verändert hat, dem der ursprüngliche Geist aber bis heute erhalten geblieben ist. Einige arbeiten heute noch für GameStar, andere hat es über die Jahre in alle Winde verstreut, der Kontakt ist aber geblieben. In diesem einen Moment an den Rheinterrassen in Köln waren sie aber plötzlich (fast) alle wieder beisammen – für so eine Art Momentaufnahme meines bisherigen Lebenswerks. Schmalzig, ich weiß. Aber wäre ohne GameStar nie möglich gewesen – und ich könnte mir kein besseres Leben vorstellen.



In 15 Jahren GameStar traf Michael seine größten Fans (und Batman).