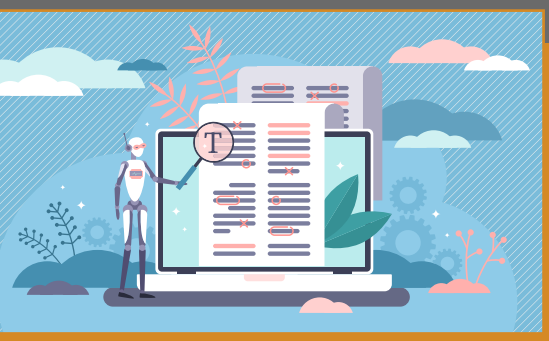
Die Vorletzte

JUBILÄUM, UND JETZT?!

Nach unserer rauschenden Jubiläumsfeier zu 25 Jahren GameStar richten wir den Blick in die Zukunft. Von Markus Schwerdtel

2027 – 30 JAHRE

Die schwierigen Verhandlungen mit Publishern, das ewige Feilschen um Keys – jeden Monat die Vollversion für die GameStar XL zu besorgen, ist harte Arbeit und bindet wertvolle Redakteursressourcen! 2027 verzichten wir deshalb endgültig auf die monatlichen Vollversionen. Stattdessen drucken wir auf die Codekarte im Heft kurzerhand die Zugangsdaten für unseren Redaktions-Steam-Account, auf dem ohnehin alle neuen Spiele landen. Das freut unsere Heftkäufer, die jetzt sogar Zugriff auf eigentlich geheime Vorabversionen und Beta-Tests haben. Einige Publisher finden das aber nur mittelgut und machen mächtig Ärger. Obendrein bekommen wir Klagen von Microsoft, EA und Ubisoft an den Hals – deren Spiele-Abos sind durch unsere Aktion nämlich schlagartig wertlos. Hilft aber nix, alles für die Leser und Leserinnen!



2032 – 35 JAHRE

Die Flut an Spielen zwingt uns zu drastischen Maßnahmen: Unsere News, Tests und Artikel werden jetzt von einer Text-KI verfasst. Damit das niemand bemerkt, geben wir uns beim Programmieren Mühe. In jedem vermeintlichen Heiko-Text muss zwingend der Ausdruck »geplanter Crash« vorkommen, außerdem werden typische GameStar-Redewendungen wie »Wir werden alle sterben« oder »Volles Pfund aufs Maul« in den Texten verteilt. Das klappt gut, bis bei einem Raketenunfall Richard Garriott im All verloren geht und die KI in Heikos Namen den Nachruf schreibt. Im folgenden Shitstorm wird uns Pietätlosigkeit vorgeworfen, wir schalten die KI ab. Weitere Automatisierungspläne (synthetische Micha-Stimme im Podcast, ein animatronischer Michi für die YouTube-News usw.) werden auf Eis gelegt.

2037 – 40 JAHRE

Petra, Heiko, Micha und Markus gehen fast gleichzeitig in den Ruhestand und verabschieden sich mit herzzerreißenden Texten bei den Lesern und dem Team. Den Blick durch Tränen verschleiert (und weil Dimi, Phil, Mary, Fabiano und Co. mittlerweile auch nicht mehr soooo gut sehen), bemerken die Kollegen gar nicht, wie die vier von der Rentnergang heimlich das Spielearchiv* ausräumen und auf diversen Online-Auktionsplattformen verscheuern. Böse ist den rüstigen Alterskriminellen aber niemand, schließlich laufen die ollen Kamellen auf dem gerade aktuellen Windows 26 ohnehin nicht, und CD-Laufwerke sind seit den späten 2020ern auch Mangelware. Und irgendwie müssen sich die vier Ruheständler ja die ansonsten so spärliche Pension aufbessern, Grafikkarten sind auch im Jahr 2037 noch ein teurer Spaß!

2042 – 45 JAHRE

Typisch in dem Alter: Wir haben die Midlife Crisis! In schlaflosen Nächten wälzen wir die ganz großen Fragen: Sind unsere Tests noch zeitgemäß? Brauchen wir ein Fünf-Sterne-Wertungssystem? Lacht eigentlich irgendjemand über Die Vorletzte? Die mittlerweile stark ergraute Chefredaktion stößt eine groß angelegte, kostspielige Kundenbefragung an. Die soll ergründen, was unsere Leser wollen. Nach der Auswertung haben wir bahnbrechende Erkenntnisse: GameStar-User lieben Strategie- und Rollenspiele, zocken auf dem PC, möchten Tests zur Kaufentscheidung und hassen Pay2Win. Außerdem finden wir heraus, dass überdurchschnittlich viele der Teilnehmenden ihre Söhne auf den Namen »Rüdiger« getauft haben ... komisch. Das Ergebnis der Umfrage liefert ganz eindeutige Handlungsvorgaben: Weiter wie bisher!

2047 – 50 JAHRE

Die ins Unermessliche gestiegenen Papierpreise zwingen uns, das Heftformat dramatisch zu verkleinern und in 0,00001-Punkt-Schrift zu drucken. Zum Glück sind Augenimplantate mit Lupe inzwischen ganz normal. Durch unsere Kooperation mit einem der Hersteller bekommen GameStar-Leser zu unserem 50. Geburtstag stark vergünstigt Hochleistungslinsen, mit denen sich das Heft entziffern lässt. Toller Service: Für Abonnenten von GameStar Plus entfallen sogar die Werbeeinblendungen direkt auf die Retina! Zum 50. Geburtstag geht außerdem der GameStar-Braincast an den Start. Unser Host (eine Michael-Graf-KI) beamt sich damit direkt ins Stammhirn. Kritiker bemängeln, dass wir auf diesem Weg auch Befehle im Unterbewusstsein platzieren können. Stimmt, aber was bitte ist verkehrt an »Lest mehr GameStar«?!

*Das Spielearchiv gibt es in Wahrheit schon lange nicht mehr, das haben wir 2018 an den Videospielkultur e.V. gespendet.