



DIE E3 2006

MITTWOCH, 10.5.2006, 8:30 ORTSZEIT L.A.: Acht GameStar-Redis hasten aus dem Hotel, mit Kameras, Laptops, Notizblöcken und Diktiergeräten behangen. Um den Hals tragen wir merkwürdige Plaketten, mit Name, Berufsbezeichnung, Arbeitgeber – die Eintrittskarten zur E3, der wichtigsten Spielemesse der Welt. Sähe merkwürdig aus, wenn nicht jeder in Sichtweite ebenso ausgestattet wäre. Fünf Minuten Fußmarsch später, Schlangen vor der Halle: Taschenkontrolle. »Haben Sie Waffen da drin?«, als Antwort ein »Nein«, das reicht offenbar. Wir stehen in der Vorhalle, das Gedränge ist erträglich, denn erstmals dürfen in den ersten zwei Stunden nur vorab akkreditierte Journalisten in die heiligen Hallen. Wir teilen uns auf, schwärmen aus, Alex und Jörg begleiten die Redakteure mit Videokameras, Frank macht sich derweil mit dem Fotoapparat auf – irgendwer muss ja die Babes fotografieren.

DONNERSTAG, 11.5. 14:00 ORTSZEIT L.A.: Die Hälfte der Messe ist rum, Lagebesprechung im überfüllten IDG-Kabuff in der Kentia Hall. Wer macht die nächsten News, wer schneidet heute Abend das Video zu Mark of Chaos? Fehlen noch Screenshots? Kamen genug Infos beim exklusiven Stalker-Termin rüber, um eine große Titelgeschichte zu rechtfertigen? Alle reden, alle sprudeln Geschichtchen in die Gruppe: vom Molyneux-Interview (war öde), von der Vorführung von Bioshock (war unglaublich), vom zufälligen Treffen mit Designergott Warren Spector auf dem Gang zwischen den Hallen (war nett). Keine Zeit, es rufen Termine. Und wieder schwärmen alle aus.

FREITAG, 12.5., 16:30 ORTSZEIT L.A.: Die Messe ist vorüber, wir treffen uns im Hotel. Die letzte »Pflichtveranstaltung«: am Abend das Abschlussessen mit den Kollegen von GamePro. Allerdings ist die Arbeit noch lange nicht vorbei, es warten immer noch Videos, News und Artikel. Am dritten Tag war immerhin etwas Zeit, nicht nur Notwendiges zu tun, sondern auch ein bisschen herumzulaufen, das Flair zu atmen, bislang ignorierte Stände zu besuchen. Markus inspizierte das PS3-Lineup von Sony, Jörg und Gunnar probierten bei Sega im Hinterzimmer den (tatsächlich großartigen) Controller von Nintendos Wii aus – die einzige Chance, denn am Nintendo-Stand waren die Warteschlangen bis zuletzt Hunderte von Menschen lang.

Viel Spaß mit über 50 Seiten E3 und vielen, vielen Videos,

Ihr GameStar-Team

GAMESTAR-RABATT

Wir haben für Sie eine nette Vergünstigung rausgeschlagen: Egal, welche der 70.000 Produkte Sie unter www.cxtreme.de oder unter www.conrad.de bestellen, Sie erhalten einen Rabatt von 4,95 Euro. Alles, was Sie dafür tun müssen, ist den Code (im Gutschein unten) während des Bestellvorgangs im vorgesehenen Feld einzugeben. Achtung: Der Rabatt gilt nur bei einem Mindestbestellwert von 25 Euro.



/GAMESTAR/DEV

In wenigen Tagen erscheint die neueste Ausgabe von /GameStar/dev, unseres Magazins für Spiele-Entwickler und solche, die es werden wollen. Der Schwerpunkt: Spieleentwicklung mit Open-Source-Software. Dazu: Analysen, Interviews, Trends aus der deutschen Szene. Sie können einzelne Ausgaben von /GameStar/dev unter www.gamestar.de/shop bestellen.



ABO-VERLOSUNG

Im monatlichen Abo-Gewinnspiel verschenken wir diesmal ein exklusives lebenslanges Mega-Abo von GameStar: Heft XL-Ausgabe, GameStar.de Premium und alle Sonderhefte (derzeit acht pro Jahr). Außerdem gibt es wie immer signierte Hefte und aktuelle Spiele. Abonnenten von GameStar und GameStar.de Premium nehmen automatisch an der Verlosung teil.

