Großes Jubiläum

100 x GAMESTAR

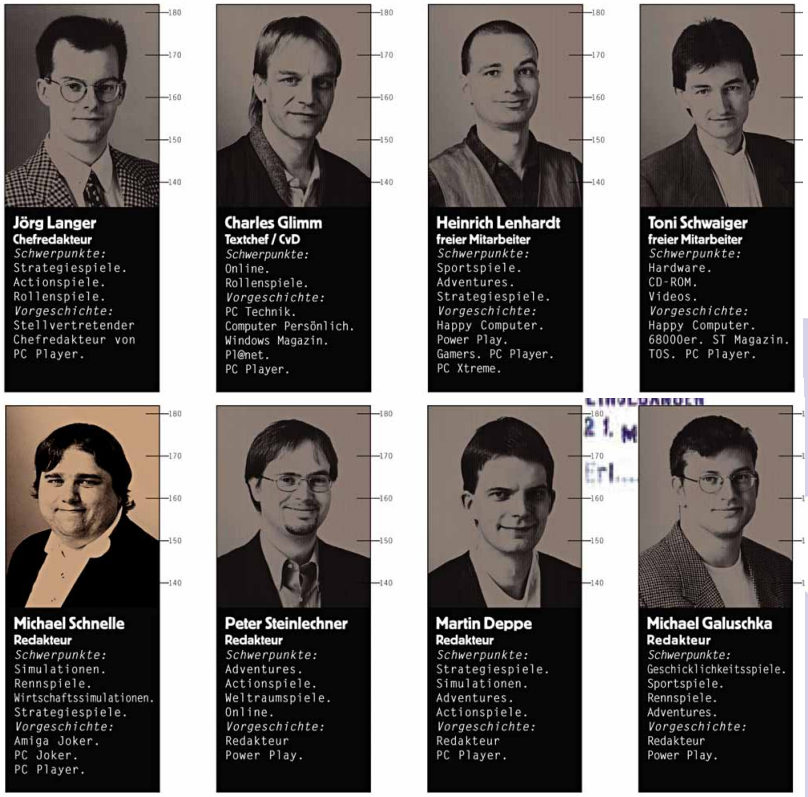
Viel hat sich von der ersten bis zur aktuellen, hundertsten Ausgabe von GameStar getan. Wir erzählen die Geschichte von den Anfängen bis heute.

Am 28. August '97 erscheint die erste GameStar und feiert sofort Erfolge. 100 Ausgaben später ist das Spielemagazin noch immer putzmunter. Ex-Chefredakteur Jörg Langer erinnert sich an Heft-Höhepunkte aus acht Jahren.

Das Konzept

Ende August 1997 erscheint die erste GameStar am Kiosk, aus Gründen der Aktualität mutig mit 10/97 beschriftet. Vier Monate vorher existierte von dem Heft noch gar nichts, nur der Chefredakteur und zwei weitere Gründungsväter (Charles Glimm, Toni Schwaiger) standen kurz vor ihrem offiziellen Start beim IDG-Verlag. Im Juni und Juli kamen weitere Redakteure, zwei Layouter und eine Assistentin dazu, so dass am ersten Heft acht Angestellte werkelten.

Es ist ein echter Kaltstart: Neu ausgebaute Räume werden bezogen, die kaum mehr Tageslicht bieten als eine Gefängniszelle. PCs, ein Faxgerät, Spiele müssen her. Und ein Name für das Heft! Heute nicht mehr vorstellbar, hätte GameStar nämlich auch (wir zählen nur die peinlichsten Ideen auf) »Fire«, »Game over« oder »SpieleWelt« heißen können. Unsere Strategie hingegen ist von Anfang an klar: Wir wollen ein journalistisches, kritisches Spieleheft machen, das nicht für Anzeigenkunden schreibt und wertet, sondern für Leser.



In der Nullnummer stellte sich das Gründungsteam auf der E3 1997 der Industrie vor.

Das erste Heft

Frohgemut gehen wir bereits im Mai an die ersten Artikel, zumal wir auf der E3 1997 in Atlanta bereits eine »Nullnummer« (also eine frühe Alphaversion) von GameStar vorzeigen wollen. Im Juni diskutieren wir wochenlang über das Wer-

GAMESTAR-TRIBUT

Klar, Spieleredakteur ist ein Traumjob. Doch fordert er körperliche Opfer: graue Haare, genereller Verfall. Wir zeigen den beschleunigten Altersprozess am Beispiel unseres Chefs Gunnar Lott.

1998: Gunnar tritt frisch aus dem Sommerurlaub zurückgekehrt seine Stelle bei GameStar an. Volles Haar, ein keckes Blitzen in den Augen -- ein junger Mann im vollen Saft.

1999: Das erste Redakteurs-Jahr hinterlässt bereits Spuren: Fältchen um Mund und Augen, der Blick ist schon deutlich trüber. Dafür immer noch tadellose Haarpracht.

2000: Das kommt vom vielen Denken: Nur mühsam kaschieren einzelne Strähnen die ersten Ansätze leichter Geheimratsecken. Tapfer grinst Gunnar trotzdem.

2001: Gunnars Sonnenbrille verbirgt die traurige Wahrheit: Tiefe Ringe haben sich nach endlosen Durchspiel-Nachtschichten unter seine Augen gegraben.

2002: Pausbäckig und gut genährt geht Gunnar in sein fünftes GameStar-Jahr. Wer genau hinschaut, entdeckt links oben eine erste graue Strähne.

2003: Gunnars erste Entscheidung als GamePro-Chef: Statt Fotos gibt es nur noch Comicportraits. So verbirgt der eitle Herr Lott sein verhärmtes Gesicht.

2004: Der Haaransatz hält sich, die grauen Strähnen nehmen zu. Im siebten Jahr seines Redakteurs-Daseins kehrt Gunnar optisch gereift zu GameStar zurück.

2005: In acht Jahren als Spieletester hat Gunnar mehrmals zu- und wieder abgenommen, mehrere Frisuren hinter sich und generell viel erlebt. Wie er wohl 2013 aussieht?

tungssystem – als erstes Heft soll GameStar eine konsequent in Genres eingeteilte Testrubrik bieten. Also streiten die fünf Spieletester heftig darüber, welche Titel in welcher Reihenfolge mit welcher Wertung in die Hitlisten von Action, Strategie, Rollenspiel, Sport und Simulationen müssen. Im Juli werden immer mehr Artikel gelayoutet, wir kümmern uns um Exklusivtests und eine Vollversion. Die erste Raumschiff-GameStar-Folge wird fertig, Thema ist die Team-Anwerbung. Der erste Seitenplan entsteht. Der legt fest, wo genau welcher Artikel landet, und wo Anzeigen stehen. Aber noch ist erst ein Bruchteil der insgesamt 160 redaktionellen Seiten fertig, und fast keiner der Technik-Artikel. Auch das eine Neuerung von GameStar: eine eigene, große Hardware-Rubrik, die dem Bedürfnis erfahrener Spieler Rechnung trägt.

Es wird August und die Zeit knapp: Nur noch rund zwei Wochen, bevor wir die letzten Seiten an die Druckerei schicken müssen. Private Wochenenden gibt's schon länger nicht mehr, und natürlich kommen genau jetzt noch spannende Spiele. Im Verlag wird der endgültige Preis festgelegt: 6,90 Mark, ein sehr günstiges Angebot angesichts der Ausstattung. Das Titelbild entsteht, mit **Hexen 2** als eher schlichtem Hauptmotiv. Und irgendwann ist es tatsächlich geschafft: Heft beim Drucker, CD im Presswerk – das Bangen beginnt, wie sich »der neue Stern am Spiele-Himmel« verkaufen wird.

Die Erstausgabe erschien im August 1997 nach nur vier Monaten Vorbereitungszeit.

We will survive

Während wir bereits für die Ausgabe 11/97 zu arbeiten beginnen, tröpfeln die ersten Hochrechnungen ein. Es scheint, als müssten wir uns nicht nach neuen Arbeitsplätzen umsehen: Das Heft kommt gut an, die ersten Abo-Bestellungen folgen. Mitte September ist klar, dass wir das Minimalziel von 100.000 verkauften Heften auf jeden Fall schaffen werden. Am Ende sind es rund 180.000 – bei IDG ist jeder glücklich. Das Folgeheft sackt zwar ein wenig ab (Titelbild: **NHL 98**), doch ab der 12/97 verkaufen wir stetig über 200.000 Hefte. Wem das zuviel Zahlenfixiertheit ist, muss wissen: Hohe Verkaufsauflagen bedeuten nicht nur, dass der Verlag mehr Ressourcen (= zusätzliche Redakteure, größerer Heftumfang, mehr Datenträger) für die Redaktion bewilligt. Sondern auch eine Bestätigung für das riesige Engagement und all die Überstunden, die das Gründungsteam in die ersten Ausgaben gesteckt hat. Und noch weiter stecken wird, bald unterstützt von neuen Kollegen, die im Herbst 1997 zur Redaktion stoßen. Die Verstärkung ist dringend nötig, denn das erste Weihnachtsheft (01/98) bringt es auf mächtige 280 Seiten inklusive Werbung. Und hievt mit **Monkey Island 3** ein Adventure aufs Titelbild – das trauen wir uns in der Folge nur noch ganz selten.

Die Dicksten und Besten

Ein Jahr später, wir holen in der Auflage stetig zum damaligen Marktführer PC Ga-

DESIGNER-GLÜCKWÜNSCHE

Alles Gute zur 100! Seit ich dieses geniale Magazin und die Leute dahinter kenne, will ich Deutsch lernen, damit ich es endlich auch lesen kann!

Chris Taylor, Gas Powered Games

Alles Gute an GameStar zur 100. Ausgabe. Und hoffentlich kriegen wir den Duke bis zur 200. fertig...

Scott Miller, 3D-Realms

»Myshuno Gamestar!!!« Das heißt »Alles Gute« auf Simlisch von allen hier bei Maxis.

Will Wright, Maxis

Alles Gute, GameStar!

Sid Meier, Firaxis

Gratulation zur 100! Vielen Dank, dass ihr unsere verrückten Ideen unter das Spielervolk bringt.

Lars Gustavsson, Digital Illusions

Ihr habt damit fast so viele Ausgaben gemacht, wie ich Fußballmanager. Außerdem holt ihr bedrohlich auf. Herzlichen Glückwunsch!

Gerald Köhler, Electronic Arts

Alles Gute! Wenn ihr so weitermacht, dürft ihr mal wieder nach Dallas kommen und gegen uns Age of Empires spielen.

Greg Street, Ensemble Studios

Möge Adanos mit euch sein!

Michael Hoge, Piranha Bytes

GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100

Der noch jugendliche Jörg Langer im Kellerbüro in der Münchner Brabanter Straße, das GameStar bis zum Jahr 2000 bewohnte.

mes auf, erscheint die bis heute dickste GameStar. Sage und schreibe 336 Seiten, davon rund 200 redaktionelle, hat die 01/99 (Titelbild: **Tomb Raider 3**). Auch die Weihnachtsausgaben der beiden Folgejahre erreichen die 300-Seiten-Marke: Die 01/2000 lässt auf dem Titel Lara gegen Indiana Jones antreten, die 01/2001 bringt die erste große Preview zu **WarCraft 3**. Unter den drei dicksten Nummern ist auch die bis heute meistverkaufte: GameStar 01/2000 wollten insgesamt über 360.000 Leute haben. Ob es am lustig-journalistischen Titelbild lag (eine verbeulte Lara Croft), an gleich drei Vollversionen oder am großen »3D-Karten-TÜV«? Dieses Heft leitete den Auflagenführer-Wechsel bei den reinen PC-Spiele-Magazinen ein: Seit dem IVW-Quartal I/2000 ist GameStar ohne Unterbrechung auf Platz 1.

Sonderhefte: wie Kaninchen

Was haben Sonderhefte mit Kaninchen gemein? Wenn man sie alleine lässt, vermehren sie sich in kürzester Zeit exponentiell. Aus gutem Grund hatte sich die Redaktion jahrelang geweigert, neben dem Hauptheft-Stress auch noch Sonderhefte zu produzieren. Doch mit der 01/2000 brach der Damm: Das erste Tipps-Sonderheft wurde angekündigt, veröffentlicht, sehr gut verkauft. Im Jahr darauf erschienen bereits zwei Spezialausgaben, heutzutage sind es zumeist acht, dazu kommen vier GameStar/dev-Ausgaben und das eine oder andere Geheimprojekt. Das im März 2002 erschienene Sonderheft »GamePro« lief sogar so gut, dass die GameStar ein halbes Jahr später eine Schwester bekam: eben GamePro, die kürzlich Auflagen-Königin bei den Konsolen-Magazinen wurde.

DVD und neuer Wertungskasten

GameStar 11/2001 erscheint erstmals auch am Kiosk mit DVD. Schon zur 07/2001 hatten wir das erste DVD-Monatsheft im Abo angeboten, von jetzt an kommen auch Kioskleser in den Genuss von mehr Demos und höher aufgelösten Videos. Raumschiff GameStar hat sich längst zum Kult entwickelt, viele Leser ziehen ein gut gemachtes Video einer kurzen Demo vor. Zur Ausgabe 06/2002 verbessert die Redaktion den Spiele-Wertungskasten. Der war seit der Erstausgabe im Wesentlichen unverändert geblieben, nur genauere Grafikkarten-Angaben hatten wir eingeführt. Der neue Kasten enthält nun die Ausstattung, Altersfreigabe, Spieldauer sowie die wichtigsten Pro- und Contra-Punkte. Und er bietet eine wesentlich detailliertere Angabe, für welche »Erfahrungsstufen« unter unseren Lesern ein Spiel geeignet ist. Der Kasten kommt gut an, wir feilen trotzdem weiter. ▸▸

Der Heftstress lässt keine Zeit für den Friseur? Dann muss Textchef Charles Glimm selber ran an Michael Galuschkas Locken. Quatsch! Das Bild entstand für die erste »Vorletzte«.

HELDEN IM HINTERGRUND: DRUCKEREIBESUCH

Franz Schmalzl überprüft am Leitstand der Rotation mit geübtem Auge die Qualität des Druckbogens, der gerade auf der Lithoman 2 läuft.

Blick in eines der vier Druckwerke, durch das gerade die zukünftige GameStar läuft. In rasender Geschwindigkeit wird hier im Offset-Druck das Papier nacheinander mit den Farben Black, Cyan, Magenta und Yellow bedruckt.

Werner Schrattenecker sorgt für den kontinuierlichen Papiernachschub an der Rotation. Etwa 145 dieser 1,5 Tonnen schweren Papierrollen werden für eine komplette GameStar-Ausgabe bedruckt.

Männer und Maschinen: Eduard Freidl, Wolfgang Krainer und Manuel Gassner drucken zusammen mit anderen Kollegen seit Jahren die GameStar in Oberndorf bei Salzburg.

Helmut Machtinger, in seiner Freizeit ein begeisterter Strategiespieler, hat berufsbedingt einen gewaltigen Wissensvorsprung gegenüber allen Lesern: Er kann sich gleich an der Rotation informieren.

WAHR-SAGER

In der ersten Ausgabe fragten wir drei prominente Designer nach ihren Zukunftsplänen. Erstaunlich: Alle drei Prophezeiungen traten ein!

Sid Meier: *»Wir konzentrieren uns auf das, was wir wirklich beherrschen.«*

Richtig: Sid bleibt seiner Aussage treu und verzichtet auf gefährliche Innovationen. Gerade ist Civilization 4 erschienen, letztes Jahr gab es eine gelungene Neuauflage des Uralt-Klassikers Pirates!

Chris Roberts: *»Ich habe kein Interesse daran, Wing Commander 328 zu produzieren.«*

Richtig: Nach sechs Weltraumspielen und dem mäßigen Kinofilm verließ Roberts die Spielebranche. Heute leitet er die Filmfirma Ascendant (u.a. The Big White mit Robin Williams und Holly Hunter).

John Romero: *»Nur erfolgreiche Spiele sind gute Spiele.«*

Richtig: Johns eher mäßiger Ego-Shooter Daikatana lieferte den Beweis für seine These und verkaufte sich nur rund 200.000 Mal – gemessen an über drei Jahren teurer Entwicklungszeit ein totaler Flop.

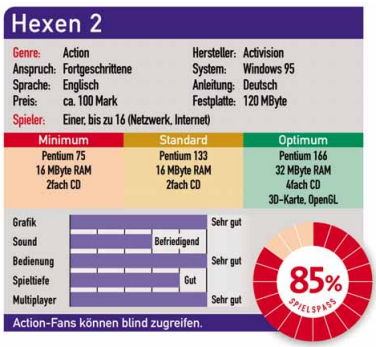
GameStar Unzensiert

Zurzeit geistert mal wieder der Begriff »Killerspiele« durch die Politik, das Thema Jugendschutz findet sich im Koalitionsvertrag. Dabei gibt es seit Mitte 2003 einen verschärften Jugendschutz, der nach Ansicht aller Beteiligten sehr erfolgreich umgesetzt wurde. GameStar und seine Mitbewerber haben im Sommer 2003 freilich sehr an dem Gesetz zu knabbern, da plötzlich die meisten Action-Demos nicht mehr kiosktauglich sind. Pünktlich zum Heft 06/2003 (Titelbild: **Half-Life 2**) fallen uns zwei Lösungen ein: Zum einen »GameStar Unzensiert« samt USK-16-Freigabe, zunächst mit CD, zwei Monate später dann mit DVD. Und zum anderen die »DVD ab 18«-Fassung für Abonnenten. Während uns das Jugendschutzgesetz am Kiosk Auflage kostet, katapultiert die 18er-Fassung unsere ohnehin schon hohe Abozahl weiter nach oben: Kein anderes europäisches Spieleheft bringt es auch nur annähernd auf rund 80.000 Abos.

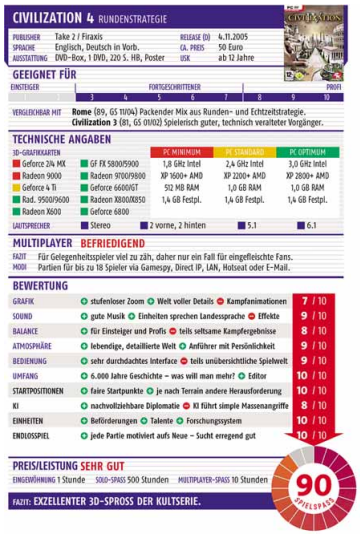
Der große Relaunch

Seit Ende 2003 hatten wir vor, GameStar zu modernisieren: Die Optik wurde zwischendurch schon aufgefrischt, doch der Wertungsschnitt war im Lauf der Jahre unmerklich, aber stetig gestiegen – Zeit für eine Intervention. Im Frühjahr 2004 machten wir uns dann ans Werk, um bis zur Ausgabe 10/2004 – zum siebenjährigen Jubiläum – die »neue« GameStar zu entwickeln. Mit Erfolg, wie wir finden: Dank dem neuen Testsystem kann jeder Leser nachvollziehen, warum wir etwa eine 89 vergeben, aber keine 90. Die Liste der weiteren Relaunch-Änderungen ist lang: moderneres Titelbild, völlig neues Hardware-Testsystem, neue Test-Richtlinien, die umfangreiche Magazin-Rubrik, aussagekräftigere Previews und vieles mehr.

Nach der Ausgabe 10/2004 verlässt Gründungs-Chefredakteur Jörg Langer die GameStar, Gunnar Lott übernimmt das Ruder. Auch weiterhin wird an GameStar gefeilt. Aus der Rubrik Multiplayer ist mittlerweile die Kategorie »Extraleben« geworden, die alles zusammenfasst, was nach dem Kauf eines Spiels interessant ist: Tipps, Mods und eben Multiplayer. Und statt Raumschiff GameStar gibt es mittlerweile »Die Redaktion«, die so gut ankommt, dass keiner mehr der alten Serie nachtrauert. Am Selbstverständnis der Redaktion aber hat sich seit acht Jahren nichts geändert: König ist der Leser, und das soll auch in Zukunft so bleiben. Auf die nächsten 100 Ausgaben! LA



Wertungskasten-Evolution: Die erste Version war noch winzig, zum Relaunch in der 10/2004 entstand die heutige Version mit zehn Kategorien.



DESIGNER-GLÜCKWÜNSCHE

Gratulation, GameStar! Wisst ihr übrigens etwas über den Verbleib der 100 Warhammer-40K-Figuren, die seit eurem letzten Besuch hier fehlen?

Ron Moravek, Relic

Wir gratulieren zur 100. Ausgabe! Auch wenn wir manchmal harte Diskussion mit den Redakteuren hatten: Wir freuen uns über ein kritisches Magazin mit kompetenten und engagierten Leuten.

Holger Flöttmann, Ascaron

Alles Gute! Ihr habt es wirklich verdient, die Anregungen der GameStar-Crew haben uns dabei geholfen, unsere Spiele immer stetig weiter zu verbessern.

Gavin Raeburn, Codemasters

Glückwünsche an alle GameStarler! Auf viele weitere Ausgaben.

Pete Hines, Bethesda

Ich mag GameStar – ihr habt als erste Spielezeitschrift ein Bild von mir gedruckt (damals noch für Age of Empires 2). Für euch werde ich noch mal Deutsch lernen!

Brian Sullivan, Iron Lore Entertainment

Tolles Heft und super Einstand mit /Gamestar/dev! Wir freuen uns jeden Monat auf die Videosession bei der Vorführung eurer DVD im Egosoft-Büro. Alles Gute für die nächsten 100!

Bernd Lehahn, Egosoft

Gratulation, GameStar, 100 Ausgaben lang immer vorn dabei! Auf euren weiteren Erfolg!

Dr. Ian Davis, Mad Doc

Es ist jetzt 8 Jahre her, dass ich die Erstausgabe der Gamestar in Händen hielt. Wir wünschen euch auch für die nächsten 100 Ausgaben alles Gute und viel Erfolg! Daumen hoch für die Jungs und Mädels in eurer Redaktion.

Lars Martensen, 4Head

GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100

Die besten/miesesten Titelbilder

COVER-STORYS

In 100 Ausgaben GameStar hat es manch hervorragendes Titelbild gegeben – und das eine oder andere, für das wir uns heute noch schämen. Ein ganz persönlicher Rückblick von GameStar-Gründer Jörg Langer.

DIE BESTEN COVERS

Jörg Langer war von 1997 bis 2004 GameStar-Chefredakteur und ist für einen Großteil der Titelbilder auf diesen Seiten verantwortlich.

Mein All-Time-Favorite: Auf das angeschlagene Duo Lara und Indy bin ich heute noch stolz. Die Aussage aus unserer Sicht: Beide müssen in ihren Spielen Tomb Raider 4 und Indiana Jones 5 Federn lassen, aber Lara gewinnt knapp. Hersteller Eidos war weniger glücklich über unsere künstlerische Freiheit. Übrigens war der Lara-vs.-Indy-Fight unsere bestverkaufte Ausgabe bis heute.

Die wechselvolle Geschichte von Halo fand 2003 endlich ihr Ende. Man mag Bungies Ballerei auf dem PC lieben oder nicht, aber dieses Cover kommt auch nach über zwei Jahren gut rüber: kraftvoll, zupackend, schön. So muss ein Computerspiele-Artwork aussehen!

Eigentlich ein »Verlegenheits-Titelbild«, zu sehen an dem Sammelthema WarCraft. Aber was für ein Artwork! Allerdings haben wir World of WarCraft damals noch nicht zugetraut, allein ein Heft zu ziehen und haben ihm deshalb das WarCraft 3-Addon Frozen Throne zur Seite gestellt.

Ganz unbeeinflusst von aktuellen Hype-Themen: Platz 4 geht schon wieder an World of WarCraft. Dieser grün-realistische Ork könnte genauso gut bei Herr der Ringe mitspielen.

GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100

Wenn man keine Haupt-Artwork hat, nimmt man halt 'ne Gruppe. In diesem Fall war das ein Gewinn, finde ich: Der Doom-Marine, Gordon Freeman (Half-Life 2) und der Legat von Rome – tolle Spiele, tolle Figuren.

Unsere Umfragen und Fokusgruppen behaupten: Gezeichnete Titelbilder funktionieren nicht, es müssen Renderbilder sein. Ich finde, wir haben mit dem Cover zu Baldur's Gate 2, einer typischen AD&D-Grafik, das Gegenteil bewiesen.

Das mit Abstand beste Die Sims-Titelbild. Mir gefällt, wie die rot bekleidete Dame gerade aus dem Monitor zu steigen scheint – aus der Lebenssimulation ins echte Leben, sozusagen.

Nie wieder hat es so einen schönen Finsterling gegeben wie Horny, einem Monster in Dungeon Keeper 2. Das Spiel selbst hat uns im Test dann nicht ganz so gut gefallen wie einen Monat vorher in der Preview – das sollte uns noch ein paar Mal passieren.

Ab und zu haben wir Ausnahmen von der»Personen-Artwork«-Regel gemacht. Einfach schön wirkt diese Anno 1503-Szene, die wir allerdings kurz darauf so ähnlich noch mal gebracht haben.

Nochmal Baldur's Gate. Bösewicht oben, Schwert bereit – extrem spannend! Übrigens hat GameStar Baldur's Gate »entdeckt«: Damals galten Rollenspiele als tot, wir trauten uns als einzige ein Titelbild.

DIE MIESESTEN COVERS

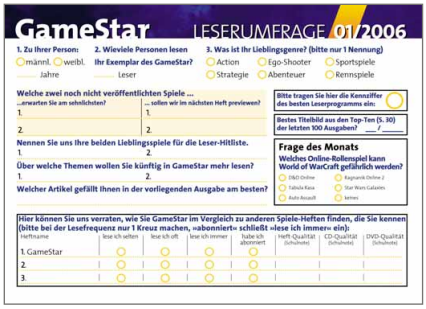
Ich weiß es noch genau: Von Los Angeles aus (wir waren auf der E3 2004) telefonierten CDV-Marketingchef Eric Standop und ich mit den CDV-Grafikern in Deutschland, die ein Cover für Panzers malten. Dieses haben wir dann daheim nochmal »verbessert«. Hat leider nichts genützt, wie man sieht.

Ich will ja keine Namen nennen, aber meine Idee war es nicht, Star Trek New Worlds auf den Titel zu nehmen. Nun gut, wir waren verzweifelt – aber ein uninteressantes Spiel samt einer hässlich-nichtssagenden Grafik hätten wir trotzdem lassen sollen.

Hallo, Nachfolger: Dieses Cover kann sich ja fast mit dem von mir verbrochenen Panzers messen. Battlefield 2 ist so ein tolles Spiel – hat es wirklich dieser platte, lustlos vor den Panzer kopierte Vollbartträger sein müssen? Offensichtlich gab die Grafikabteilung von Electronic Arts nicht mehr her...

Ich bekenne mich schuldig: für dieses unansehnliche Cover. Und für die Lesertäuschung: Es ging in der Titelstory nur wenig um Half-Life 2. Unsere Ehrlichkeit zwang uns dazu, ein kleines »x« vor die 2 zu setzen (lies: »Half-Life mal 2«). Themen des Artikels waren nämlich Opposing Force und Team Fortress 2.

Okay, wir haben uns im Test damals am wenigsten vom Black & White-Hype anstecken lassen. Aber mussten wir deswegen die Gattung Raubkatze mit diesem peinlichen Löwen beschämen? Damals fanden es aber alle gut, ich schwör's!



Welches Cover aus den Top Ten gefällt Ihnen am besten? Stimmen Sie auf der Mitmachkarte ab und nehmen Sie damit an der großen Jubiläumsverlosung teil!

GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100 GameStar x 100

Am Anfang war der Keller

WAS MACHT EIGENTLICH...?

JÖRG LANGER

Wie bist du ins Gründungsteam gekommen?
Der Verlag hat mich ganz normal eingestellt, im zarten Alter von 24.
Welche Karriere/Job hast du dafür aufgegeben?
Stellvertretender Chefredakteur bei der PC Player.
Dein erster GameStar-Artikel?
Weiß ich gar nicht mehr. Den allerersten Artikel für GameStar hat auf jeden Fall Charles Glimm geschrieben, und zwar über Dungeon Keeper, für eine 16-seitige »Nullnummer«, die wir den Herstellern auf der E3 1997 gezeigt haben.
Auf was in der Ur-GameStar bist du stolz?
Auf die Idee, die Minimum-Standard-Optimum-Anforderungen anzugeben, in den Ampelfarben. Und das Heft konsequent nach Genres einzuteilen.
Was hättest du lieber anders gemacht?
Von Anfang an mehr Leute oder weniger Seiten.
Was wünschst du dem Heft für die Zukunft?
Dass es weiterhin das beste Spieleheft bleibt und seine Leser auch in Zukunft ernst nimmt.
Was machst du heute?
Ich entwickle Heftkonzepte für mehrere Verlage.
Alltime-Lieblingsspiel?
Dürfen's drei sein? Die Civilization-Serie, die Total-War-Serie (Shogun, Medieval, Rome), die Ultima-Serie (wenngleich traurig verstorben).
Wie war das damals?
Nur im Nachhinein lustig: Als die CD der Erstausgabe gerade Richtung Presswerk unterwegs war, merkte Mick, dass die Vollversion nicht lief. Also sind wir mitten in der Nacht noch mal in den Verlag, um nach der Ursache zu suchen. Mick Schnelle hat sie dann gefunden: Die CD hatte einfach die falsche Datenträgerbezeichnung. Ob es die GameStar auch nur zwei Ausgaben lang gegeben hätte, wenn er den Fehler nicht aufgespürt hätte?

CHARLES GLIMM

Wie bist du ins Gründungsteam gekommen?
Ich war damals ziemlich genau acht Jahre jünger als heute. Dazu gekommen bin ich, wie so oft, durch blinden Zufall. Jörg und ich arbeiteten bei der PC Player zusammen, und da wir hefttechnisch auf einer Linie lagen und ich auch schon Launch-Erfahrung hatte, hat er mich ins Boot geholt.
Welche Karriere/Job hast du dafür aufgegeben?
Textchef für PC Player – also keine echte Karriere.
Dein erster GameStar-Artikel?
Der aller-aller-erste war ein Dungeon-Keeper-Test für den Dummy – Auflage 25 Stück oder so. Der erste für die Öffentlichkeit war der Ultima-Online-Test, der dann in Belle Stars Tagebücher mündete, die als Serie immerhin fast zwei Jahre liefen.
Auf was in der Ur-GameStar bist du stolz?
Den GameStar als Award – bis dahin gab's das nur für die Gesamtleistung eines Spiels. Mit der Vergabe in Kategorien konnten wir gute Ansätze in der Spieleprogrammierung viel gezielter würdigen.
Was hättest du lieber anders gemacht?
Der schnelle und andauernde Erfolg von GameStar beweist meines Erachtens, dass wir das meiste ganz richtig gemacht haben.
Was wünschst du dem Heft für die Zukunft?
Bleibt solide, haltet am Bewährten fest, aber verschlaft die Trends nicht... Mein Gott, was soll man einem Heft wünschen – hohe Auflagen natürlich!
Was machst du heute?
Was ich vor GameStar gemacht habe – ich arbeite als freier Autor, Übersetzer und Korrektor.
Alltime-Lieblingsspiel?
Civilization. Von je her mein Spiel »für die Insel« und derzeit mit dem vierten Teil wieder der Grund für ziemlich lange Nächte.
Wie war das damals?
Sorry, hier muss ich passen. Ich hab in meiner Erinnerung gewühlt, aber mir fällt nix ein. Das war einfach eine zu wilde Zeit.

HEINRICH LENHARDT

Wie bist du ins Gründungsteam gekommen?
Ich war damals knackfrische 32 Jahre alt. Mit vielen Kollegen hatte ich schon zusammen gearbeitet.
Welche Karriere/Job hast du dafür aufgegeben?
Ich war schon Spieletester, musste also keinen »ordentlichen« Job an den Nagel hängen.
Dein erster GameStar-Artikel?
Laut dem File-Datum in den Festplatten-Tiefen habe ich am 9.7.97 den Rollenspieltest »Betrayal in Antara« abgegeben. Wenig später gefolgt von einer »light«-Version - es war mal wieder zu viel Text.
Auf was in der Ur-GameStar bist du stolz?
Die Unterteilung der Tests in einzelne Genres.
Was hättest du lieber anders gemacht?
Offen gestanden war ich nie so recht vom Namen »GameStar« (Was für Spiele? Auf welchem Stern?) überzeugt. Aber heute bin ich anderer Meinung.
Was wünschst du dem Heft für die Zukunft?
Nie versiegende Vorräte an koffeinhaltigen Getränken, ein Comeback des Simulations-Genres und einen neuen Heckspoiler für Raumschiff GameStar.
Was machst du heute?
Ich treibe mich als Korrespondent in Nordamerika herum und wohne im kanadischen Vancouver.
Alltime-Lieblingsspiel?
Ausnahmsweise kein Oldie: World of WarCraft.
Wie war das damals?
Meine Premierenwoche sah ungefähr so aus:
Montag: Mein erster Besuch in der Redaktion. Die Spieletester hausen im Untergeschoss. Aus Sicherheitsgründen? Und was will der kleine Kerl mit der Brille dauernd von mir?
Dienstag: Der Brötchenautomat sichert das Überleben. Die Moral ist gut, die Kollegen sind nett. Aber was bedeutet noch mal »Abgabetermin«?
Mittwoch: Die Top 20-Rangliste mit den besten Sport- und Rennspielen wird diskutiert. Die Verlagsleitung will danach einen Blumenstrauß an Kollegen Galuschkas Krankenbett schicken.

TONI SCHWAIGER

Wie bist du ins Gründungsteam gekommen?
Charles, Jörg und ich wurden bereits am 1. Mai 1997 als »Entwicklungsredaktion« eingestellt. Drei Tage später feierte ich meinen 31. Geburtstag.
Welche Karriere/Job hast du dafür aufgegeben?
Der Vertrag mit der PC Player musste dran glauben. Schnüff... immerhin war ich auch schon bei der turbulenten Player-Gründung dabei.
Dein erster GameStar-Artikel?
Der gar nicht schlüpfrige Artikel »Gefühlsecht« in der Erstausgabe – über Force-Feedback-Joysticks.
Auf was in der Ur-GameStar bist du stolz?
Ohne Nachzudenken: Die erste Folge von »Raumschiff GameStar« natürlich. Drei Monate hab' ich mit der komplett neuen Videotechnik gekämpft.
Was hättest du lieber anders gemacht?
Sterne statt Prozente? Sorry Boris, kleiner Scherz. Nein, der Name war ein gewisses Handicap.
Was wünschst du dem Heft für die Zukunft?
Allzeit gute Drehbücher für »Die Redaktion« – oder was auch immer wir da in Zukunft so drehen!
Was machst du heute?
Videos schnippeln, DVDs produzieren, ein bisserl TV-Werbung oder Spieletrailer zimmern.
Alltime-Lieblingsspiel?
Counterstrike. Da kommen auch Gruftis noch mit.
Wie war das damals?
Star oder Pro? Zu Beginn hatte das geplante Spieleblatt noch keinen Namen. In die Endrunde schafften es »GameStar« und »GamePro«. Aber was tun, wenn Umfragen und Fokusgruppen keinen eindeutigen Sieger ermitteln? Tja, da schnappt sich Instant-Marktforscher Toni die zwei Entwürfe mit den rivalisierenden Titelbildern und brettert in ein Spielegeschäft in München. Diese Pappen hält er dann einhundert leicht verdutzten Kunden jeden Alters unters Riechorgan und notiert die jeweilige Präferenz. Das Ergebnis der Blitzumfrage ist niederschmetternd eindeutig: 51:49 für »GameStar«.

Ist die Resozialisierung von Spieletestern möglich? Wir haben die Lebensläufe der GameStar-Gründungsväter von 1997 bis heute nachgezeichnet. Für uns kramen die alten Herren außerdem im Erinnerungskästchen.

PETER STEINLECHNER

Wie bist du ins Gründungsteam gekommen?
Ich war 29. Da hat ein Personal-Headhunter angerufen – anonym. Dem habe ich abgehobene Traum-Bedingungen genannt. Urlaub ohne Ende, massig Gehalt, Fortbildungen auf Trauminseln. Gleichzeitig habe ich bei Jörg angerufen. Der hat mich dann eingestellt – zu seinen Bedingungen.
Welche Karriere/Job hast du dafür aufgegeben?
Vor meinem Einstieg bei Power Play habe ich Germanistik, Anglistik und Soziologie studiert, aber abgebrochen. Ich war kein Verlust für die Uni.
Dein erster GameStar-Artikel?
Das war gleich die erste Titelstory zu Hexen 2.
Auf was in der Ur-GameStar bist du stolz?
Das Format der besonders tiefgehenden Titelstorys.
Was hättest du lieber anders gemacht?
Weniger und kürzere Previews, längere Tests.
Was wünschst du dem Heft für die Zukunft?
Alles Gute und viel Erfolg. Was auch sonst?
Was machst du heute?
Ich arbeite nach einer Fortbildung zum Diplom-PR-Fachwirt als PR-Consultant bei Between Us!, einer PR- und Marketing-Agentur, die Kunden aus dem Bereich Games betreut. Macht Spaß und ich habe Kontakt zu den alten Kollegen von GameStar.
Alltime-Lieblingsspiel?
Obwohl ich bei GameStar für die Action-Spiele zuständig war: Baldur's Gate 2.
Wie war das damals?
Meinen ersten Flug zur Spielemesse E3 (damals noch in Atlanta) mit den neuen Kollegen habe ich tatsächlich verschlafen. Bin genau eine halbe Stunde vor Abflug aufgewacht – und war entsetzt. Koffer geschnappt, mit dem Taxi zum Flughafen, aber die anderen und der Flieger waren natürlich schon weg. Ein furchtbarer Moment! Dann hat mich die Fluggesellschaft aber umgebucht, und ich kam über New York doch noch nach Atlanta. Gerade mal zwei Stunden nach den anderen.

MICHAEL GALUSCHKA

Wie bist du ins Gründungsteam gekommen?
Ich war knackige 26 und wurde schlicht von Jörg angesprochen. Übrigens sollte ich ursprünglich ausdrücklich NICHT die Hardware machen.
Welche Karriere/Job hast du dafür aufgegeben?
Auch davor war ich Redakteur, und zwar bei der guten »alten« Power Play.
Dein erster GameStar-Artikel?
Puh, keine Ahnung... der erste große war auf jeden Fall ein Grafikkarten-Special.
Auf was in der Ur-GameStar bist du besonders stolz?
Weniger auf ein Element, sondern mehr auf das sehr harmonische Gesamtpaket. Schon ab der ersten Ausgabe hat so ziemlich alles gepasst.
Was hättest du lieber anders gemacht?
Ein anderes Wertungskonzept.
Was wünschst du dem Heft für die Zukunft?
Eigentlich nur, dass sie den dort arbeitenden Leuten viel Spaß am Job bietet.
Was machst du heute?
Bin immer noch (Hardware-)Redakteur bei der PC PowerPlay - diesmal allerdings freiwillig.
Alltime-Lieblingsspiel?
Alt, aber immer noch super: NHL 95
Wie war das damals?
Lustig war's immer, wenn englische Entwickler zu uns kamen. Die waren damals rein hardware-technisch ziemlich weit hinten dran. Eine CD wollte mal nicht laufen, weil der Mick sie in sein zweites Laufwerk (E:) gelegt hatte, das Spiel aber unbedingt D: erwartete. Die Entwickler waren völlig von den Socken und konnten es gar nicht glauben, dass es tatsächlich schon PCs mit zwei CD-Laufwerken gibt.

MARTIN DEPPE

Wie bist du ins Gründungsteam gekommen?
Ich war 29 Jahre jung und brauchte das Geld!
Welche Karriere/Job hast du dafür aufgegeben?
Meinen Redakteurs-Posten bei der PC Player.
Dein erster GameStar-Artikel?
Eine Preview zu StarCraft. Das Spiel sollte damals zwei Monate später erscheinen. Tatsächlich wurden es aber neun. Blizzard halt.
Auf was in der Ur-GameStar bist du besonders stolz?
Dass ich zumindest bei den Tester-Fotos beide Augen offen habe, normalerweise ist beim Blitzen nämlich eins zugekniffen. Mindestens.
Was hättest du lieber anders gemacht?
»Große« Spieletitel nicht immer wiederkäuen, dafür etwas mehr Platz für kleinere, trotzdem spannende Spiele. Eben mehr Vielfalt zum Schmökern.
Was wünschst du dem Heft für die Zukunft?
Dass sie eine solide Nummer Zwei wird – hinter uns. Siehe nächste Antwort...
Was machst du heute?
Chefredakteur von PC PowerPlay, dem besten Spielemaga....[ZENSUR]
Alltime-Lieblingsspiel?
Heroes of Might & Magic. Gerade noch Teil 4, bald bestimmt Teil 5, endlich in 3D-Grafik.
Wie war das damals?
Als Klöße-Fan habe ich mir damals in der Kantine euphorisch einen Germknödel bestellt. Niemand hat mir gesagt, dass die Riesendinger eklig süß und eigentlich als Nachtisch gedacht sind. War mein erster. Und letzter. Brrr.
Ebenfalls furchtbar: In München eine Currywurst zu bestellen. Und die Frage »rot oder weiß?« mit »rot« zu beantworten. Dann gibt's nämlich eine zäh-harte Rotwurst, nicht etwa Ketchup. Obwohl... Weißwurst wäre schlimmer gewesen.

MICHAEL SCHNELLE

Wie bist du ins Gründungsteam gekommen?
Habe mich verlaufen und bin in einem Schwabinger Keller gelandet. Nee, Toni hat mich in einer Nacht- und Nebelaktion am Bahnhof von Poing zwangsrekrutiert. Damals war ich 33 Jahre alt.
Welche Karriere/Job hast du dafür aufgegeben?
Ich habe davor schon drei Jahre beim Joker Verlag (PC Joker, Amiga Joker, Megablast) geschuftet und ein weiteres Jahr bei der PC Player gearbeitet.
Dein erster GameStar-Artikel?
F-16 Fighting Falcon, eine Flugsimulation natürlich. Hat mir auch gleich eine heftige Diskussion mit einem unserer Layouter eingebracht zum Thema: »Bilder vom Spiel sind wichtiger als öde Artworks!«
Auf was in der Ur-GameStar bist du stolz?
Ganz klar auf das übersichtliche und trotzdem farbenfrohe Layout. So gut wie damals hat das Heft nach meinem Geschmack nie wieder ausgesehen.
Was hättest du lieber anders gemacht?
Ich fand die Anlaufseiten der Genres von Anfang an diskussionswürdig. Die Hitlisten hätte man woanders unterbringen und die Seiten besser nutzen können. Aber die Anläufe kommen gut an.
Was wünschst du dem Heft für die Zukunft?
Die Marktführerschaft. Das Heft hat es verdient.
Was machst du heute?
Tja, was soll ich sagen: Ich bin immer noch hier!
Alltime-Lieblingsspiel?
Kurz und knapp: WarCraft 3
Wie war das damals?
Ich erinnere mich noch an eine Raumschiff-GameStar-Folge, die wir auf dem Bavaria Gelände in der Enemy-Mine-Kulisse gedreht haben. Dafür hatten wir nur drei Stunden (mehr war finanziell nicht drin). Nach der Hälfte der Zeit kamen wir in Panik mit dem Drehbuch durcheinander. Keiner wusste, was schon gedreht war und was nicht. Mir ist schleierhaft, wie Toni aus diesem Wirrwar halbwegs logische Folgen zusammenstückeln konnte.