

Happy Birthday, GameStar!

Seit zehn Jahren begleitet GameStar den weltweiten Aufstieg der Computerspiele vom Hobby zum Teil der Alltagskultur. Feiern Sie mit uns! Und blicken Sie mit zurück.

NEU! Als die GameStar-Erstaussage am 3. September 1997 erscheint, gibt es in Deutschland bereits zahlreiche, seit Jahren etablierte Spielmagazine. Das GameStar-Gründungsteam rekrutiert sich aus bestehenden Redaktionen: Der Chefredakteur Jörg Langer

kommt mit Toni Schwaiger, Martin Deppe und Mick Schnelle von PC Player, Peter Steinlechner und Michael Galuschka haben vorher für Powerplay geschrieben. GameStar verkauft sich vom Fleck weg gut. Mehr als 1.000 Leserbriefe loben und kritisieren die Erstaussage.

Drei Jahre lang wächst GameStar stetig, durchbricht 1999 die magische Marke von 300.000 verkauften Exemplaren im Monat und wird 2000 schließlich zum meistgekauften reinen PC-Spielmagazin. Den Platz behauptet GameStar bis heute.



6,90 DM Der Einführungspreis von 6,90 DM hält drei Ausgaben lang. Ab Heft 1/98 kommt eine Mark dazu, zum Jahrestag mit Ausgabe 10/98 eine weitere. Dieser Preis bleibt vier Jahre lang stabil. Seit Ausgabe 6/02 kostet die DVD-Fassung von GameStar 4,99 Euro – bis heute.

Exklusiv-Test In den 90er-Jahren dominieren Tests die Titelseiten der Spielmagazine. Das ändert sich im Laufe der Zeit; weil die Produktqualität immer besser wird, sich namhafte Serien von allein verkaufen und die Informationsfülle des Internets steigt, verlieren Testberichte an Zugkraft. Mittlerweile bestimmen exklusive Vorschauen auf Hitkandidaten die Titelseiten.

Hexen 2, Turok, Demonworld Keiner der Top-Titel der ersten GameStar-Ausgabe hat Spuren in der Geschichte hinterlassen. GameStar startet in einer Phase der Spieleflaute; echte Spitzenspiele lassen auf sich warten. Erst zur Weihnachtszeit schlagen Jedi Knight und Monkey Island 3 ein.

CD Die erste GameStar erscheint schnörkellos in nur einer Fassung: das Heft mit einer CD. Bereits ein Jahr später kommt die zweite CD als Standard dazu. Mit 12/99 folgt die erste Heftvariante: Die Magazin-Ausgabe kommt ohne Datenträger aus. Im Herbst 2001 legt GameStar zum ersten Mal eine DVD bei. Seit am 1. April 2003 das verschärfte Jugendschutzgesetz in Kraft tritt, gibt's GameStar zudem in verschiedenen Altersvarianten: ab 0, ab 18 (beide nur im Abo) und ab 16 Jahren.

Vollversion: Theme Park Vollversionen auf Heft-CDs sind 1997 keine Selbstverständlichkeit, sondern teurer Luxus, der zum Ködern neuer Kunden dient. Nach vier Ausgaben ist die Werbeaktion wieder vorbei. Vollversionen gibt's in den folgenden Jahren nur zu den Jubiläums- und Weihnachtsausgaben. Ab 2004 wird der Wettbewerb zwischen den Spieleheften so hart, dass monatliche Vollversionen nun zum Standard gehören. Die populärsten Gratisspiele der GameStar-Geschichte: Master of Orion 2 (1/99), Diablo (1/01), Serious Sam 2 (10/03), Stronghold (1/04), Fallout 2 (1/05), Morrowind (5/06), Planescape Torment (7/06).

Brandheiße Demos 1997 ist das Internet noch wenig verbreitet – als GameStar startet, besitzen die Redakteure nicht einmal einen Arbeitszugang im Verlag, sondern müssen ihre privaten E-Mail-Konten benutzen. Entsprechend wichtig sind die Heft-CDs, denn Demos aktueller Spiele werden fast ausschließlich über die Magazine verbreitet. Zehn Jahre später kursieren Demos hauptsächlich übers Internet. Die wichtigsten Inhalte der DVDs sind nun Videos, auf die GameStar von Anfang an setzt.

Ultimativer 3D-Karten-Test Damals wie heute sind 3D-Karten das wichtigste Hardwarethema. Den ultimativen Test gewannen gleichauf die Diamond Viper V330 und die Elsa Victory Erazor (Note: 1,6). Diamond und Elsa gibt es nicht mehr, wohl aber den Hersteller der Riva-128-Chips, der an Bord beider Karten arbeitete: Nvidia.

»Als ich 1997 unser erstes Spiel Urban Assault auf der E3 vorstellte, flüsterte der Buschfunk auf den Gängen von einem neuen Spielmagazin. Das wurde dann die GameStar, die mich von der ersten Ausgabe an monatlich begleitet hat und die ich immer noch gern auf dem Schreibtisch finde. Für die nächsten zehn Jahre sende ich euch Aventurische Grüße: Möge Praios' Licht der Wahrheit aus euren Tests leuchten!«

Bernd Beyreuther, Creative Director
Radon Labs (Das Schwarze Auge: Drakensang)

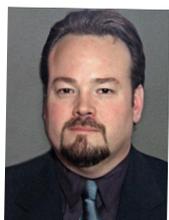


»Herzlichen Glückwunsch zum Jubiläum! Dazu gibt es gleich zweimal ein Dankeschön. Einmal als Designer für das gründliche und faire Testen. Wenn man euch das Spiel vorgestellt hat, fährt man immer mit ein paar neuen Ideen nach Hause. Man weiß durch euer Testsystem auch sehr genau, woran man ist und an welchen Sachen man beim nächsten Mal arbeiten muss. Mein besonderes Dankeschön kommt aber aus Spielersicht – denn ihr habt mich in dieser Zeit schon vor so manchem Fehlkauf bewahrt ...«

Gerald Köhler, Geschäftsführer
Bright Future (Fussball Manager)

»Herzlichen Glückwunsch zum Zehnjährigen! Als Entwickler habe ich es immer genossen, mit den GameStar-Redakteuren zu sprechen. Als Spieler freue ich mich jedes Mal darauf, jede Ausgabe anzuschauen, die ich in die Hand bekommen kann. Auf ein weiteres erfolgreiches Jahrzehnt!«

Bill Roper, Geschäftsführer
Flagship Studios (Hellgate: London)



»Glückwunsch, GameStar – ihr rockt! Die Spieler in Deutschland können sich glücklich schätzen, ein Spielmagazin von eurer Qualität zu haben. Eure Artikel zu Age of Empires hängen allesamt eingerahmt an den Wänden unseres Studios.«

Bruce Shelley, Designer
Ensemble Studios (Age of Empires 3)



»Ich habe jede Ausgabe der letzten zehn Jahre gelesen, und das zeigt mir, dass es eine kurzweilige und spannende Zeit war, die GameStar perfekt eingefangen hat. Ich hoffe, dass ihr eurem Stil treu bleibt!«

Cevat Yarli, Geschäftsführer
Crytek (Crysis)



»In einer Branche, in der gut recherchierte und gründliche Tests eine Seltenheit sein können, treffen die Artikel von GameStar den Nagel auf den Kopf. Sie setzen ein Beispiel für professionellen Journalismus. Die GameStar-Crew macht keine Kompromisse bei ihrer Meinung. Das wird ihren Lesern gerecht – und den Entwicklern.«

Chris Avellone, Lead Designer
Obsidian (Neverwinter Nights 2)

»Wir kriegen das Heft jeden Monat hier in London, und obwohl es nicht jeder lesen kann, schauen wir doch alle gern die Bilder an! Im Ernst, ihr seid hochprofessionell und nehmt kein Blatt vor den Mund – herzlichen Glückwunsch, GameStar!«

Simon Bradbury, Lead Designer
Firefly Studios (CivCity: Rom)



»Liebe GameStar – ihr seid schon 10? Ihr schaut keinen Tag älter aus als 9! Glückwunsch zu eurem großartigen Erfolg, und möget ihr der Spielebranche noch lang erhalten bleiben!«

Jane Jensen, Designer
(Grey Matter)



»Ich habe mich immer über die herausragende Professionalität und Freundlichkeit gefreut, die mir von jedem Redakteur aus dem GameStar-Team gezeigt wurde. Ich freue mich sehr darauf, noch viele Jahre mit euch zusammenzuarbeiten!«

Chris Taylor, Geschäftsführer
Gas Powered Games (Supreme Commander)



»Vom ganzen Team von Arenanet herzliche Glückwünsche zum 10er-Meilenstein! Eure exzellenten Artikel zu Guild Wars hängen bei uns an den Wänden als Beispiel dafür, wie hochwertiger Spielejournalismus aussieht. Setzt weiterhin den Standard!«

Jeff Strain, Teamleiter
Arenanet (Guild Wars)



»Hey – GameStar und Piranha Bytes sind gleich alt! Wir feiern dieses Jahr auch unser zehnjähriges Jubiläum und machen 'ne fette Party. Ihr hoffentlich auch. Viel Spaß dabei!«

Mike Hoge, Designer
Piranha Bytes (Gothic 3)



»GameStar hat sich immer den größten Respekt vor seinen Lesern bewahrt – das ist der Grund, warum das Magazin so erfolgreich ist. Ihr habt meinen Spielen nicht immer hohe Wertungen gegeben, aber die Tests waren fair, subjektiv und intelligent. Entwickler und Leser können sich nichts Besseres wünschen.«

Charles Cecil, Designer
Revolution Studios (Baphomets Fluch)



»Furchtsam in einer Ecke zusammengekauert traue ich mich nicht, das Heft aufzuschlagen – so geht's mir, wenn mal wieder ein GameStar-Test zu einem meiner Spiele erschienen ist. Ihr Jungs wart immer hart, sehr hart, aber auch fair, ehrlich und unvoreingenommen. Deshalb bedeuten mir eure Tests viel und inspirieren mich, bessere Spiele zu machen. Auf weitere zehn Jahre – und endlich mal eine perfekte Wertung für eines meiner Spiele!«

Peter Molyneux, Geschäftsführer
Lionhead (Fable)



»Zehn Jahre GameStar sind auch zehn Jahre Spielegeschichte: Spannende, faire Berichterstattung sichert GameStar einen verdienten Platz unter den renommiertesten Fachzeitschriften im Spielbereich. GameStar lieferte immer erstklassige Informationen – nur weiter so!«

Thomas Pottkämper, Managing Director
Related Designs (Anno 1701)



»Erinnert ihr euch an die Szene im Film Ali, in der Ash eine aufgerollte Zeitschrift benutzt, um Ripley die Luft abzudrücken? Das war die Blacksite-Ausgabe von GameStar! Ich schwöre es!«

Harvey Smith, Creative Director
Midway (Blacksite)

»Wow – zehn Jahre! Jeder hier in den Staaten denkt, dass ihr Jungs nur deshalb noch immer dabei seid, weil euch am Gründungstag der Exklusivtest zu Duke Nukem Forever versprochen wurde. Das kann ja nun nicht mehr allzu lange dauern, oder?«

Randy Pitchford, Geschäftsführer
Gearbox (Brothers in Arms)

