

Die Vorletzte

Der Jubiläums-Rückblick

Action, Romantik, Erfolg: Die Höhepunkte aus 100 Jahren GameStar-Geschichte.

1902 – Die Gründung

In einem Moment historischen Verantwortungsgefühls gründet Chefredakteur **Jörg Langer** im zarten Alter von zehn Jahren die »Kaiserlich-deutsche Spielpostille« und malt die erste Ausgabe eigenhändig mit Kreide auf eine Schiefertafel. Titel-Themen: »Fangen schlägt Verstecken«, »Spaß mit Knüppeln«, »Macht Spielen disziplinos?« Das ehrgeizige Ziel – »Am Kiosk 20 % besser als die Konkurrenz!« – verzögert sich sieben Jahre bis zur Erfindung des Kiosks, dann weitere 86 Jahre bis zur Erfindung der Konkurrenz.

1923 – Entwicklung der »CD«

Seit der September-Ausgabe heißt GameStar »Christliches Jugendmagazin mit Holzscheibe« und wird mit Holzscheibe ausgeliefert. Erfinder der zwei Zentimeter dicken Pressspanplatte (»Comisches Ding«, kurz CD) ist der gelernte Kriegsveteran **Jörg Spormann**. Zu den Vorteilen seines Meisterwerks zählt Spormann die »solide Verarbeitung« und das »vergleichsweise leichte Gewicht«. Ein Nutzen ist noch nicht bekannt.

1953 – Erfindung der Frau

Gerade mal zwei Wochen ist **Florian Stangl** Stellvertretender Chefredakteur, als er den kühnen Plan fasst, die Verkaufszahlen durch Erfindung eines zweiten Geschlechts zu verdoppeln. Den Prototypen (»lange Haare, lange Beine, eine Brust, naja, doch besser zwei, und größer, hm, noch größer«) kritzelt er in einer knappen Stunde auf eine leere Zigaretenschachtel und nennt ihn »Frau«. Ein kapitaler Fehler: Das neue Geschlecht



Grob, aber anatomisch korrekt: Der Originalentwurf der »Frau«.

kommt zwar bei den Männern gut an, kauft aber jahrzehntelang kein einziges Heft.

1967 – Erste Mondlandung

Zwischen Frühstück und Mittagspause klebt Hardware-Redakteur **Daniel Visarius** aus Monitor-Kartons den Prototypen des Raumschiffs GameStar zusammen und fliegt »mal eben so« zum Mond. Bei seiner Rückkehr zeigt sich der Pionier ernüchtert: »Nichts als Staub und Chaos, da hätte ich auch in meinem Büro bleiben können.«

1981 – GameStar programmiert Tetris

Wie jeden Tag sortiert **Peter Steinlechner** seine Büroklammern der Größe nach, als ihn die Eingebung durchzuckt: Er hat den Gashahn nicht zugekehrt! Er erreicht sein Haus gerade rechtzeitig, um es in Trümmern zusammenstürzen zu sehen – die Idee zu Tetris ist geboren. Das Geschicklichkeitspiel wird das erste Programm, das in GameStar die perfekte 100-%-Wertung erhält. Als Konsequenz macht das Heft für immer dicht, bis sich nach einem halben Jahr herausstellt, dass Peter Steinlechner das Spiel selbst getestet hatte (der Schlingel!). Die Tetris-Lizenz-



Viele Bunte Klötzchen auf den Weg nach unten.

rechte werden verkauft, vom Erlös jeder Bürostuhl durch ein komfortables Seidenbett ersetzt.

1989 – Ein Deutschland

Wieder einmal ist Russlands Präsident Michail Gorbatschow zu Besuch in der Redaktion, als er mit Chefredakteur **Jörg Langer** eine historische Vereinbarung trifft: Langer soll aufhören, nicht verkaufte GameStar-Hefte »aus Kostengründen« über Ost-Berlin abzuwerfen, dafür wird Gorbatschow dem murrenden Volk der DDR die Grenze öffnen. Gesagt, getan. So beginnt die goldene GameStar-Ära, eine Ära, aufgebaut auf den drei Grundsteinen des Erfolgs: Fleiß. Qualität. Seidenbetten. **CS**

GameStar-Fotoroman

CLASSIC

Folge 37: Die Spielidee

