

Großes Special zum 50. Heft

# Die GameStar-Story



Seit Ende August 1997 gibt es den GameStar. Stolze 4,5 Milliarden bedruckte Seiten später erfahren Sie jetzt alle Insider-Infos über die Entstehung unseres Hefts.

Charles Glimm entwickelt er in den folgenden Wochen das Konzept für ein PC-Spiele-Heft mit CD. Und zwar für den IDG Verlag, dessen aufreizendste und verspielteste Zeitschrift bis dato die PC Welt ist. Dementsprechend vorsichtig sind die Blicke, die den neuen Mitarbeitern in der Kantine folgen: Da drüben, das sind diese Spiele-Heinis! Frühes Lebenszeichen nach draußen ist ein Rundfax an die einschlägigen Firmen: »Wir machen ein neues, noch namenloses Magazin. Schickt uns alle eure Spiele.« Da uns die Hersteller schon seit Jahren von anderen Heften kennen, gibt's keine Probleme. Die ersten Besucher kommen (Eidos, Microsoft) und stellen neue Titel vor.

## Mai 1997: Das Konzept

Das Ziel ist klar: Wir wollen das beste und kritischste PC-Spiele-Magazin entwickeln. Doch wie viele Seiten werden im Schnitt auf Previews, Tests, Tipps, Hardware und Co. entfallen? Der Gesamtumfang wird berechnet, er hängt stark davon ab, wieviel Werbung der neue Anzeigenleiter Uwe Kielmann akquirieren kann. Müssen Software-Tests rein, Installationshinweise? Nach einigen Tagen steht das Grundkonzept, jetzt wird das Layout entwickelt – Seitenaufbau, Schriftgröße, Farbführung und vieles mehr. Die ersten Meinungskästen haben weder Namen noch Redakteursbilder, vor allem der Wertungskasten wird heiß diskutiert. Eines Samstags basteln dann Martin und

Jörg im Keller per Paintshop das bis heute gültige Ampelfarben-Prinzip des Kastens, während oben Martins zukünftige Frau dem Mittagessen beim Kaltwerden zusieht. Mitte Mai ringt Jörg mit Produktionschef Heinz Zimmermann um bessere Abgabetermine – schließlich soll das Heft so aktuell wie möglich werden. Er kriegt sie, und Zimmermann legt noch drauf: geleimter Heft-rücken statt der bis dahin üblichen Klam-



**Gruselkabinett:** So konservativ (teils mit Krawatte!) wollte uns IDG anfänglich der Industrie präsentieren.

merheftung, fünffarbige CD, gutes Papier. Verlagsleiter Stephan Scherzer kalkuliert alle Kosten und die erwarteten Einnahmen, schließlich gibt er sein »Go!«. Vertriebsleiter Josef Kreitmair bereitet die Pressegrößen auf die Markteinführung vor.



Auf Video-CD:  
RS GameStar,  
Folge 1

[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de):  
Bestellmöglich-  
keit für RS-GS-  
Doppel-DVD

**A**m 28. August '97 kommt der 1. GameStar heraus. Dank der Exklusiv-Stories **Hexen** (85%) und **Turok** sowie der Vollversion **Theme Park** verkaufen sich 180.000 Hefte. Als er das fertige Magazin sieht, meint Peter Molyneux erstaunt: »Ihr konntet euch mein Theme Park leisten?!« Dabei existierte vier Monate zuvor von GameStar weder Name, Konzept noch eine Redaktion. Wir verraten Ihnen im folgenden erstmals die ganze Geschichte der Geburt.

## Mai 1997: Es geht los

1. Mai 1997: In der Brabanter Straße in München nimmt Jörg Langer seine Arbeit auf. Zusammen mit Toni Schwaiger und



Die weltweit erste Preview zu Diablo 2 gibt's bei uns: Dark Reign (86%) verliert gegen T.A. (88%).

Das mit 320 Seiten zweitdickste Heft hat 50 Tests und 3 Knüller (JK: 90%, TR 2: 88%, AoE: 89%).

Monkey Island 3 ist Coverthema (92%), Monkey 1 unsere letzte regelmäßige Vollversion. 2 CDs.

Wieder 1 CD, dafür mehr Text auf dem Titel. Wing Commander 5 schlägt X vs. TIE mit 86 zu 85.

Mit dem Cover liegen wir richtig – Anno 1602 wird ein Hit. Die erste IVW-Meldung: 200.000 Hefte!

Mut zum Außenseiter: Unser Titeltest gibt Battlezone satte 89%, doch der Genre-Mix floppt.

Unser wohl miesestes Titelbild: Haupttest ist Anno 1602 (88%), die Artwork aber zeigt Incoming.



## Mai 1997: Der Name

So langsam sollte unser Heft einen Namen bekommen. PC Player, PC Games, PC Joker, PC Spiel, Powerplay – eigentlich sind die besten Namen schon weg und viele andere geschützt. Erste Entscheidung: »PC« lassen wir weg, das kommt in den Claim (»Die ganze Welt der PC-Spiele«). Aber dann wird's schwer, wie einige Verzweiflungsideen zeigen: »Fire« deutet eher auf die Hitze des Sommers '97 hin, als auf eine Spielzeitung. »Game over« wirkt bei näherer Betrachtung nicht sehr zukunftsbejahend. Über »Spiele-Welt« (wegen PC Welt) und »Star« (ein solcher sollte das Heft werden) kamen wir zum »Spiele-Stern« – reichlich uncool. Schließlich blieben zwei Namen übrig: »GamePro« (so heißt das marktführende Konsolen-Heft von IDG in den USA) und eben »GameStar«. Eine Blitzumfrage von Toni in einem Münchner Spieladen verrät eine winzige Tendenz zu letzterem, auch den Verlagsoberen gefällt's – damit ist die Taufe vollzogen. Jetzt muss vom Rechtsanwalt schleunigst Titelschutz beantragt werden, damit uns niemand den Namen wegschnappen kann. Ein Mitbewerber versucht zwar, die Domain [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) zu blockieren, hat aber keinen Erfolg.

## Juni 1997: Das Team

Wir halten die IDG-Personalabteilung auf Trab, zum 1. Juni fangen die abgeworbenen Redakteure Martin Deppe (PC Player), Peter Steinlechner und Michael Galuschka (beide Powerplay) an. Dazu kommt am 15. Juni der erste Layouter, Christoph Schulz. Ex-PC-Player-Chef Heinrich Lenhardt unterstützt uns als freier Autor. Da wir nicht mehr in einen Raum passen, beziehen wir extra für uns neu geschaffene Räume. Dummerweise im ehemaligen Lager des IDG-Flaggschiffs Computerwoche, also im Keller. In den neuen Zimmern haben wir genug Platz und Ruhe, werden aber fortan als Kellerkinder oder U-Boot-Besatzung bezeichnet. Auch Pflanzen wollen, trotz des draußen malerisch vorbeiplät-

**Juli '97:** Die GameStar-Crew lehnt ahnungslos-entspannt an einem Baum hinter dem Verlagsgebäude – der Endstress hat noch nicht begonnen. Von links: Peter Steinlechner, Mick Schnelle, Jörg Langer, Martin Deppe, Charles Glimm, Michael Galuschka, Toni Schwaiger. Nicht im Bild: Heinrich Lenhardt, Ulrike Kopp, Christoph Schultz, Anita Blockinger.



**August '98:** Erste Erfolge, wir konnten uns Sonnenbrillen leisten. Unklar ist, wieso wir schon wieder an Bäumen stehen (diesmal im Englischen Garten). Von links: Gunnar Lott, Mick Schnelle, Rüdiger Steidle, Martin Deppe, Jörg Langer, Peter Steinlechner, Michael Galuschka, Charles Glimm. Nicht im Bild: Christian Schmidt, Christoph Schulz, Toni Schwaiger und Ulrike Kopp.



**August '99:** Wir sind deutlich gewachsen (zahlenmäßig und in die Breite) und brauchen keine Stämme mehr als Rückhalt. Von links: Walter Reindl, Michael Galuschka, Martin Deppe, Jörg Spormann, Christian Schmidt, Rüdiger Steidle, Peter Steinlechner, Gunnar Lott, Charles Glimm, Mick Schnelle, Jörg Langer. Nicht auf Bild passten Anja Bek, Sandra Strehle, Jörg Spormann, Ulrike Kopp und Toni Schwaiger.



**August '00:** Mehr Leute als je zuvor, aber alle im Urlaub. Auf dem Foto sehen Sie Michael Galuschka, Frank Maier, Gunnar Lott, Jörg Langer, Christian Schmidt, Martin Deppe, Peter Steinlechner und Mick Schnelle. Nicht im Bild: Jörg Spormann, Markus Schwerdtel, Petra Schmitz, Jan Tomaszewski, Christian Merkel, Walter Reindl, Holger Scherff, Anita Thiel, Ulrike Kopp, Sandra Strehle, Brigitte Bockmeier und Isa Müller.



6/1998



Wir bringen die erste große C&C-3-Preview. Im Test: StarCraft (90%) und die Voodoo 2.

7/1998



Unreal erklumt mit 91% den Action-Thron – der Testbericht steht exklusiv in GameStar 7/98.

8/1998



Gerade mal vier Redakteure berichten von der E3. Highlights: Half-Life, C&C 3 und Diablo 2.

9/1998



Nostalgie verklärt bringen wir Dune 2000 als Titel (84%), dazu den Mega-Echtzeit-Stammbaum.

10/1998



Die Riesen-Preview Siedler 3 verrät mehr, als Blue Byte lieb ist. Ab jetzt regelmäßig: 2 CDs.

11/1998



Weltexklusiver Test von Nice 2 (88%), Testverzicht bei Shogo: CDV fordert eine Mindestwertung!

12/1998



Nur hässliche Artworks zum neuen Action-König Half-Life (92%), Cover wird deshalb Populous 3.



## Die geheime Nullnummer



Mitte Juni 1997 präsentierten wir auf der E3 in Atlanta erstmals GameStar einer großen Schar von Designern und Herstellern. Da wir mit dem ersten Heft noch gar nicht richtig begonnen hatten, bastelte unser Titellayout Hannes Helfer eine Nullnummer: 15 handgefertigte Hefte mit 20 Seiten echten Inhalts.

Rund zwei Monate vor dem Erscheinen der Erstaussgabe präsentierte sich unser Titel (links) noch arg leer und textarm. Ganz anders der Test von *Dungeon Keeper 2* (oben): Von kleinsten Details (Bildunterzeilen auch mal über dem Bild, auf Weiß stehende Meinungskästen) abgesehen, klang schon deutlich das fertige Layout durch. Um nicht zuviel zu verraten, diente als Wertungskasten (rechts) noch ein Dummy ohne Minimum-Standard-Optimum-Angaben.



schernden Eisbachs, ohne Tageslicht nicht wachsen. Dafür kriegt Toni einen extra Bluescreen-Raum (auf Deutsch: blaue Wände), damit er mit der Produktion des ersten Redaktionsvideos beginnen kann. Dabei spielt sogar Geschäftsführer York von Heimbürg höchstpersönlich mit. Diese allererste Folge, die in satirischer Form die Anwerbung des Teams zeigt, haben wir für Sie auf die aktuelle CD gepackt, in verbesserter Qualität.

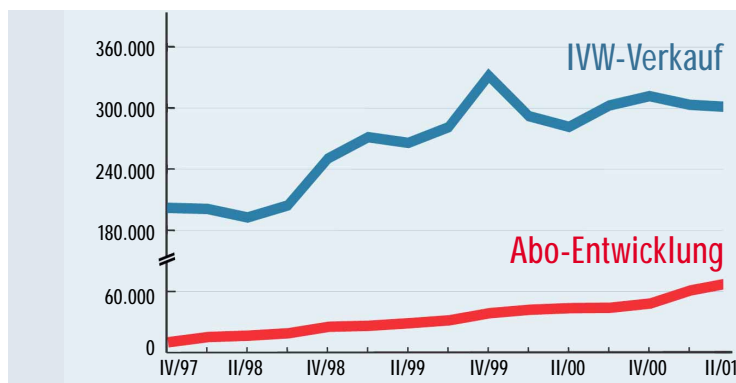
## Juni 1997: Die erste E3

Die E3 in Atlanta steht an, dafür brauchen wir dringend etwas Vorzeigbares – eine so genannte Nullnummer (siehe oben), die wir in wenigen Tagen aus dem Boden stampfen. Wir drücken sie auf der Messe Designern und Pressesprechern in die Hand. Aber nur kurz, denn es gibt bloß 15 handgefertigte Exemplare. Unangenehm: Draußen herrscht eine derart schwül-heiße Luft, dass selbst Funktionsunterwäsche nach vier Sekunden durchgeschwitzt ist. Drinnen kühlen die E3-Veranstalter (eine Tochterfirma unseres Konzerns IDG) die Hallen auf etwa 5 Grad Celsius ab. Beim Rückflug ist dann auch fast jeder erkältet, doch violette Hustensäfte verringern immerhin das Jetlag. Zurück in Deut-

schland erstellen wir den Redaktionsplan (Themen, Termine) für die erste Ausgabe.

## Juli 1997: Handelsreisende

Mick Schnelle kommt von PC Player, außerdem Ulrike Kopp als Assistentin und Anita Blockinger als zweite Layouterin. Immer mehr redaktionelle Ideen werden von Entwicklungslayouter Hannes Helfer optisch umgesetzt, etwa Genre-Anläufe, Editorial, Inhaltsverzeichnis. Einiges leihen wir auch einfach von anderen Heften, darunter den Einkaufsführer (PC Welt). Verlagsleiter Scherzer und Chefredakteur Langer gehen auf Tour, um den Spielefirmen das Heft und unseren Verlag vorzustellen. Die International Data Group ist zwar der weltgrößte Computer-Verlag, hat aber in Sachen Spiele zu diesem Zeitpunkt kaum Erfahrung. Immerhin sorgt die ausklappbare Übersicht aller 280 IDG-Zeitschriften für Eindruck. Die Reise verläuft erfolgreich, nur einmal sehen sich die beiden tragenden GameStar-Botschafter dem Vorwurf ausgesetzt, »dass 18jährige Turnschuh-Chaoten



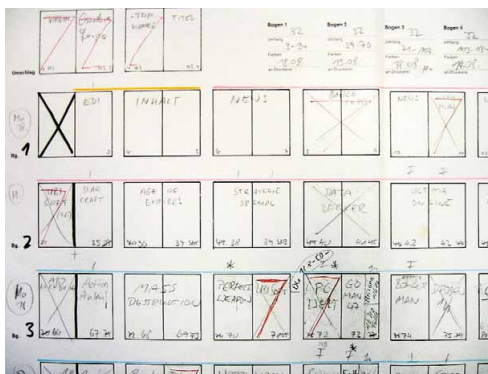
Die quartalsweise Verkaufsentwicklung unseres Hefts laut IVW, seit IV/1997.



grundlos Spiele niederschreiben und uns das Geschäft verderben.« In der Heimat werkeln die Redakteure an den ersten Artikeln und lernen auf die harte Tour, dass auf eine Seite keine 10.000 Zeichen passen.

### Juli/August 1997: Feintuning

Von Juli bis August feilen wir am Herzstück von GameStar, dem Wertungssystem. Wann kriegt ein Spiel 90 Prozent, nach welchen Kriterien werden die Einzelnoten verteilt? Als einziges Heft wollen wir die Genres klar trennen und mit eigenen Hitlisten ausstatten. Eine erste Zählung ergibt 14 Kategorien von »2D-Shooter« bis »Jump-and-run«. Wir einigen uns auf nur fünf Hauptgenres plus Budget-Sparte. Danach ermitteln wir aus Hunderten von Kandidaten die jeweils 25 besten samt einer Wertung, die auch im Vergleich zu den anderen Genres passt. Nach wochenlangem Hin- und Her stehen die Listen fest. Die damaligen Top-Spiele: »Indiziert, 88%« (Action-Rubrik), »Civilization 2, 90%« (Strategie), »Grand Prix 2, 90%« (Sport), »Comanche 3, 89%« (Simulationen), »Diablo, 88%« (Adventures).



Historisches Dokument: Hier sehen Sie einen kleinen Ausschnitt des **Seitenplans** von GameStar 10/97 samt Abgabeterminen.

### August 1997: Endspurt

Chef vom Dienst Charles erstellt den ersten Seitenplan. Der zeigt, wo genau jeder einzelne Artikel landet, und ob als linke, rechte

oder Doppelseite. Das ist für die Anzeigen wichtig: Uwe Kielmann, Klaus Maurer, Ursula Zimmermann und Andrea Banko haben 67 Seiten verkauft. Plus einen ungeliebten 32-Seiter, der mitten im Heft eingebaut werden muss und den Simulationsteil in zwei Teile spaltet. Während immer mehr Artikel fertig werden, meist in Nacharbeit, gehen wir ans erste Titelbild. Das Cover wurde zwar mit dem restlichen Layout in Gruppen-Befragungen getestet. Doch jetzt brauchen wir echte Storys, die das Heft verkaufen! Durch zahllose Telefonate sichern wir uns jedes unserer drei Titelthemen exklusiv. Bei **Demonworld** drücken wir jedoch beide Augen zu, was die vielen Bugs der Vorversion angeht. Die tauchen dann trotz Nachbesserungsversprechen im fertigen Spiel auf – eine wichtige Lehre für uns.

### August 1997: Die Katastrophe

Große Hoffnungen setzen wir in unsere Vollversion **Theme Park** – doch Peter Molyneux' Aufbau-Hit hätte fast alles vermässelt. Das DOS-Spiel lässt sich zwar problemlos installieren, startet dann aber nicht. Als Mick das merkt, ist es 22 Uhr und die CD seit Stunden auf dem Weg ins Presswerk. Jörg sammelt in halb München die Redaktion ein, aus Bad Tölz fährt Toni an. Morgens um fünf ist der Fehler beseitigt, um sieben bringt ein Kurier das neue Master zum CD-Werk. Ob GameStar mit kaputter Vollversion in Heft Nr. 1 überlebt hätte?

Noch eine Woche, in der die letzten Seiten und der Titel verfilmt werden. Dann wird das Heft in Österreich bei Oberndorfer bogenweise gedruckt, gebunden und geschnitten. Als endlich die ersten Exemplare kommen, fallen uns Gebirge vom Herzen: Zwar sind uns einige Fehler durchgerutscht (etwa die Rubrizierung des Adventures **Space Bar** auf Seite 178), aber das Heft ist weder seitenverkehrt noch schwarzweiß. Jetzt wird im Verlag gewettet: Werden 75-, 100- oder 150.000 Leser zugreifen? Am 28. August kommen 350.000 GameStar-Hefte an rund 45.000 Verkaufsstellen in den Handel. **LA**

## GameStar.de

### Evolution von 1999 bis 2001



GameStar.de im Februar 2000, kurz vor dem Relaunch. Obwohl das 1999 erstellte Layout eine deutliche Verbesserung zu unserem allerersten war (das wir Ihnen nicht zu zeigen wagen), wirkt die Seite leer und unansehnlich.



Schönere Optik, verbesserte Struktur, viel mehr Inhalte: Der Relaunch am 20.2.2000 vervielfacht die Besucherzahlen. Vor allem das neue Forum und die (hier noch manuell auf die Startseite gepackten) News sind beliebt.



GameStar 2001: Nicht nur die Multiplayer-Rubrik ist dazugekommen, insgesamt gibt es nun 54 Unterubrikten wie Screenshot-Galerien oder User-Hitliste. 11,4 Millionen Seitenabrufe pro Monat machen GameStar.de zur Nr. 1.

8/1999



Im großen Half-Life-Special spüren wir bereits mutig Teil 2 nach, den Valve bis heute versteckt.

9/1999



Wir ergattern eine voll spielbare Beta von AoE 2 und erkennen das Potenzial von UT (88%).

10/1999



Nur GameStar bringt die Vorab-Tests zu C&C 3 und AoE 2 – auf 23 Seiten. CD-Orgie: 3 Scheiben!

11/1999



Im Test siegt AoE 2 (93%), das mies lokalisierte C&C 3 werten wir auf 89% ab – EA argert sich.

12/1999



Was andere Hefte nicht wagen: Quake 3 wird Titel. Die Top 100 aller Spiele führt Civilization an.

1/2000



Wir zeigen eine ramponierte Lara und testen TR 4 (83%) gegen den Willen von Eidos. Aufruhr!

2/2000



GameStar bewertet das umstrittene Ultima 9 mit 92%. Eine Preview entfacht den Hype um Halo.



## Hinter den Kulissen

# So entsteht ein Heft

Eine typische  
**GameStar-Redkonf**  
im Meeting-Raum  
»Pat McGovern«  
(so heißt der  
IDG-Oberboss  
aus den USA).



## Die Redaktionskonferenz

Einmal pro Woche treffen sich alle 25 Angehörige der GameStar-Redaktion (inklusive Layoutern, Assistentinnen, Textchef, Koordinator) zur Redaktionskonferenz. Die wichtigste ist immer die erste im Monat: Sie entscheidet über die großen Themen wie Reports und Schwerpunkte. Auch die Titelsto-

ry wird hier schon vorbereitet, obwohl es oft bis zur letzten Woche dauert, bis wir uns für eine von zumeist drei Alternativen entscheiden. Die Redkonfs sind grob in »Allgemeines«, »Heft-Status«, »Plan-Update« (wer macht welchen Artikel bis wann auf wievielen Seiten?), »CD« und »Online« unterteilt.

**Mick Schnelle** trifft gerade die Bildauswahl für seine Preview zu Comanche 4.



## Spiele und Schreiben

Nach der Redkonf verteilen wir die Spiele und legen los. Das Wichtigste ist natürlich das Testen selbst, das zwischen einigen Stunden (Viertelseiter) und zwei Wochen (Titeltest) dauert. Um Infos, neue Versionen oder auch spezielle Grafiken zu bekommen, müssen wir viel telefonieren. Von

den beim Spielen gemachten Screenshots (per **HyperSnap DX**) kommen nur die spannendsten ins Heft. Die zweitspannendsten landen in den Online-Galerien auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de), der Rest wird wegge-  
worfen. Dann geht's ans Schreiben, und zwar mit der Standardsoftware **Winword**.

**Walter Reindl** notiert fleißig Ergebnisse bei einem Grafikkarten-Test.



## Hardwaretests, Technik-Checks

Unser dreiköpfiges Hardware-Ressort unterstützt die Spieletester bei den Technik-Checks: Schließlich können wir nicht davon ausgehen, dass jeder Leser einen superschnellen PC mit neuester 3D-Karte besitzt. Deswegen werden die Spiele auf mehreren Rechnerplattformen getestet, mit über 200

Kombinationen aus Grafikkarte, RAM und CPU. Unsere Hardware-Redakteure müssen aber auch die 20 Seiten ihres eigenen Heftteils füllen. Das Schwierigste dabei ist meistens, alle Testmuster rechtzeitig zu bekommen: Erst dann kann komplett gebenchmarkt und benotet werden.

**Sandra Strehle** layoutet hier den Artikel, den Sie in diesem Moment lesen.



## Layouten der Artikel

Wenn ein Artikel korrekturgelesen ist, wird er von den GameStar-Layouterinnen auf Macintoshs (statt PCs) in Form gebracht. Zunächst müssen die Bilder nachbearbeitet werden: Da das RGB-Format eines Bildschirmfotos nicht dem CMYK-Verfahren der Druckerei entspricht, würden sie sonst sehr

matt und kontrastarm erscheinen. Danach lassen unsere Grafik-Damen die Artikel »einfließen« und zerteilen sie in Headline, Intro, Lauftext, Kästen und Bilder. Aus diesen Bausteinen setzen sie dann den Artikel zusammen. Die wichtigsten Programme sind dabei **Quark Xpress** und **Adobe Photoshop**.



Die Sims erobern die Herzen der Spieler (87%). Auf Platz 1 der GS-Awards '99: Age of Empires 2.



GameStar spürt Vorurteilen nach. Auf den CDs steckt das komplette Corel Linux Betriebssystem.



Weltexklusive Bilder und Spielszenen zu Halo. Wir sind vor Ort, als Bill Gates die Xbox enthüllt.



GameStar überholt im aktuellen IVW-Quartal erstmals den Hauptkonkurrenten, um 10.000 Hefte.



Wir machen einen Geheimtipp zum Sommer-Highlight. Keine Chance: Voodoo 5 vs. Geforce 2.



Endlich fertig: Diablo 2 bringt es auf 90% und 21 Seiten. Half-Life Gunman stellen wir exklusiv vor.



Zweitägiger Besuch bei Peter Molyneux, der uns für Black & White vollauf begeistern kann.

**Spiele, schreiben, fertig – ganz so einfach kommt ein Spiel nicht vom Monitor des Testers in Ihre Lektüre. Wir verraten, was während einer Heftproduktion passiert.**

### Korrekturlesen

Auch wenn jeder Artikel schon vor dem Layout nach Schreibfehlern durchforstet worden ist: Ein guter Teil der Korrekturarbeit findet mit den farbig ausgedruckten Seiten statt. Erstmal muss ein Artikel natürlich passgenau eingekürzt werden, schließlich wollen Sie keine halbleeren Seiten ha-

ben oder einen Spieletest, der noch die ersten zwei Zeilen des nächsten Artikels füllt. Beim Korrekturlesen werden außerdem Bilder verschoben, damit sie besser zum Text passen. Auch diskutieren wir anhand der Layoutseiten gerne nochmal über Intros, Meinungskästen oder die Wertung.



**Martin Deppe** korrigiert den Zweitkorrektur-Ausdruck eines Preview-Doppel-seiters.

### CD-Produktion

Während im Laufe der dritten Heftwoche immer mehr Artikel fertig werden, ist für unsere CD-Abteilung absolute Stresszeit angesagt. Denn erst kurz vor Abgabe der CDs ist klar, was alles draufpasst. Und trotzdem kommt meist noch in der letzten Minute eine 100-MByte-Demo reingeschneit. Wenn

die Inhalte feststehen, muss jeder einzelne im Menü einprogrammiert werden, damit ein Klick auf »Installieren« auch tatsächlich die **Stronghold**-Demo auf Ihre Festplatte schreibt. Für die DVD sind noch weitere Arbeitsschritte nötig, etwa der Einbau der Kino-Trailer und Screenshot-Galerien.



**Jörg Spormann** quetscht soeben die letzten Bytes auf die aktuellen CDs sowie DVD.

### Der Seitenplan

Im Laufe eines Heft-Monats wird der Redplan von Chefredaktion und Koordinator mehrmals täglich aktualisiert – ständig verschieben sich Spiele, oder neue kommen rein. Am Ende der dritten Woche erstellen wir dann den Seitenplan, der genau zeigt, wo welcher Artikel steht. Dabei gibt es viele

Sachzwänge: Die Struktur des Hefts muss jedes Mal gleich sein, also die Action-Rubrik vor der Strategie kommen. Dann sollten zweiseitige Artikel möglichst auf Doppelseiten passen, die Tipps im perforierten Teil stehen, die Mitmachkarte neben der Verlosung landen, und vieles mehr.



Unser Koordinator **Uwe Miethe** vor dem alles entscheidenden GameStar-Seitenplan.

### Freigabe und Bogenkontrolle

Wenn die CDs fertig sind, müssen noch die Verweise auf Patches, Demos oder Videos ins Heft – etwa der Hinweis zu Beginn dieses Jubiläum-Specials. Außerdem wird von den Ressortleitern ein letztes Mal korrigiert, ob die Fakten in den Artikeln stimmen. Dann bekommt die Chefredaktion die Seiten zur Frei-

gabe, die danach zu unserer Dispo-Abteilung wandern. Dort werden redaktionelle und Anzeigen-Seiten erstmals zusammengeführt. Unser Koordinator schaut dann die »Weißpausen« noch auf Formalien (falsche Seitenzahl etc.) durch, bevor wir sie elektronisch an die Druckerei übertragen. **LA**



Der Jubiläums-Artikel ist zur Endkontrolle bei **Jörg Langer**.

10/2000	11/2000	12/2000	1/2001	2/2001	3/2001	4/2001
Doppelschlag: Das geniale, aber kurze Voyager (87%) und Anno 1503 teilen sich das Titelbild.	In einem 6-Tage-Kraftakt testen wir Baldur's Gate 2 (91%). Sudden Strike (88%) schlägt C&C 4.	EA vorn: NHL 2001 (93%), FIFA 2001 (88%). Das Ex-Fanprojekt HL Gunman schafft stolze 86%.	Drittdickstes Heft (302 Seiten), wütendster Titelheld (Ork) und altersschwächste Lara (78%).	Held oder Terrorist? Dem franz. GIGN-Polizisten verpassen wir vorsorglich eine deutsche Binde.	GameStar befördert Empire Earth zum Strategie-Thronfolger. Weltexklusiv ist unsere GP-3-Demo.	Favoriten-Sturz: Black & White wird von vielen Heften bejubelt, nur nicht von GameStar (84%).



## Raumschiffe und Redakteure

# GameStar TV

So entsteht Raumschiff GameStar: Was Sie noch nicht über unsere Redaktions-Videos wussten...

Seit Ausgabe 10/97 haben wir 33 Folgen »Raumschiff GameStar«, drei Making-ofs, zwei »GameStar News«-Nachrichtensendungen und drei »Akte G«-Folgen auf unsere CDs gepackt. Zwar steuern meist mehrere GameStar-Redakteure ihre Ideen bei, doch die fleißigsten Autoren sind Christian Schmidt und Toni Schwaiger. Ohne Toni ginge überhaupt nichts: Er nimmt per Digital-Filmkamera alle Szenen auf und überspielt sie in das Schnitt-Programm **Premiere**. Hier werden die Szenen aneinandergesetzt und die Special-effects eingebaut. Zur Darstellung eines Lichtschwerts etwa (siehe Folge 1) müssen pro Filmsekunde 25 Bilder von Hand bearbeitet werden. Zu diesen Tricks kommen seit einiger Zeit Raumschiffe und sonstige Großobjekte, die unser österreichischer Render-Magier Jan Althaus für uns erstellt. Wenn die Szenen passen, müssen noch Soundeffekte und Hintergrundmusik dazu. Erst dann kann Toni die PCs anwerfen, die in mehreren Stunden einen abspielbaren MPEG-1- (für die CDs) sowie MPEG-2-Film (für DVD) berechnen.

## Durchsichtige Redakteure

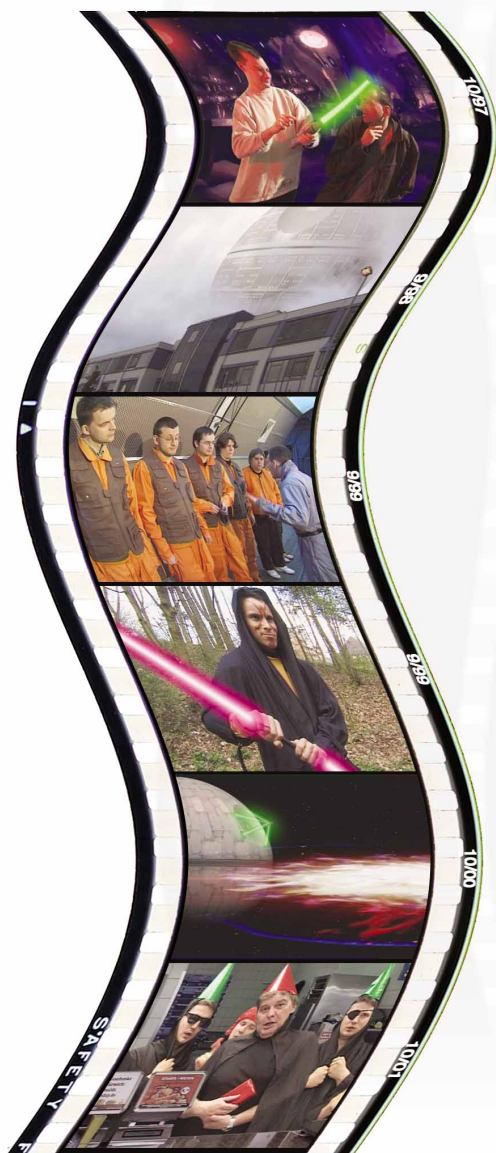
Die Drehs selbst finden in unserem Blue-screen-Studio statt. Das ist ein Raum mit großer, blauer Wand (und vielen, vielen Requisiten). Alles, was im Hintergrund blau aufgenommen wird, lässt sich nachher am

PC durch Raumschiff-Innenräume oder düstere Tempel ersetzen. Auch vor die Akteure kann Toni wunderbar Bedienungskonsolen oder Waffen-Leitsysteme zaubern. Falls allerdings ein Redakteur einen blauen Pulli anhat, wird's schwierig: Außer Kopf und Händen wäre dann von seinem Oberkörper nichts zu sehen. Sobald mehr als ein Mensch vor der Kamera steht, kommt außerdem der Fehler-Multiplikator-Effekt ins Spiel: Einer verhaspelt sich immer, so dass wir meistens fünf bis zehn Versuche brauchen, bis eine Szene im Kasten ist.



Regisseur, Kameramann und Schnitt-Techniker **Toni Schwaiger** an seinem liebsten Arbeitsgerät.

Die aktuelle CD/DVD enthält die allererste Folge von Raumschiff GameStar, in stark verbesserter Bildqualität. Außerdem finden Sie ein Making of, das die echten Dreharbeiten einer regulären Folge zeigt. **LA**



5/2001	6/2001	7/2001	8/2001	9/2001	10/2001	11/2001
In letzter Minute fliegt das Commandos-2-Titelbild raus. Exklusiv-test der ersten Geforce-3-Karte.	Vorsprung: 302.940 Käufer hat unser Heft jeden Monat, 67.000 mehr als der Hauptmitbewerber.	Wir bringen OF als TiteltHEMA (88%), wenig später stürmt es die Charts. Erste DVD-Ausgabe.	Exklusiv-Preview Aquanox. Wir testeten vor der Konkurrenz das Baldur's-Gate-2-Addon (88%).	Andere bringen nur Hersteller-Screenshots, wir testeten das fertige deutsche Max Payne (88%).	Commandos 2 ist »bloß« sehr gut: 87%. Unser Doom-3-Artikel nebst Video ärgert id: »zu früh!«	Das 50. Heft – erstmals auch am Kiosk als DVD-Variante. Abonnenten-Rekord: 81.000!



Ein Blick durch die Kamera: Vor unserem **Bluescreen** spielen Christian Schmidt, Heiko Klinge, Indianer Jochen Rist und Martin Deppe eine ergreifende Szene, die in einer der nächsten Folgen vorkommen wird.

## Doppel-DVD GameStar-TV

Was viele Fans seit Monaten fordern, wird nun Wirklichkeit: Ab sofort gibt es eine **Doppel-DVD** mit allen unseren Redaktions-Videos. Die fast vier Stunden Film wurden allesamt neu berechnet (deutlich schönere MPEG-2-Auflösung!) und enthalten exklusive »Director's Comments«: Auf der **zweiten Tonspur**, bei jedem PC- und Heim-DVD-Player wählbar, kommentieren Toni Schwaiger, Martin Deppe und Jörg Langer alle Folgen von Raumschiff GameStar. Die Doppel-DVD in solider Plastikbox gibt es nicht im Handel, sondern nur direkt bei uns, für **24,80 DM** plus 5 DM Versandkosten. Benutzen Sie die Mitmachkarte auf Seite 58, oder bestellen Sie einfach im Internet unter: [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop)

- fast vier Stunden Filmmaterial
- durchgehend MPEG-2-Qualität
- exklusive, dreistündige Kommentar-Tonspur
- alle 33 Folgen von Raumschiff GameStar
- 10 Extra-Videos und sämtliche Outtakes



### GameStar-Sonderhefte

Neben unserem monatlichen Hauptheft, das in den drei Varianten Rot (ohne CD), Blau (mit 2 CDs) und Silber (mit DVD) existiert, haben wir auch mehrere Sonderhefte veröffentlicht. Was viele Leser nicht wissen: In unserem Online-Shop lässt sich ein (jederzeit kündbares) **Sonderheft-Abo** abschließen, so dass Sie auf Wunsch wirklich jedes Sonderheft bekommen, das wir in Zukunft machen werden.



Unter 1. Sonderheft bot Tipps & Lösungen zu 100 Spielen und als Bonus eine Vollversion.



Unter Videospiele-Heft stellt alle neuen Konsolen vor. Fazit PS 2: zu teuer, noch zu wenig Spiele.



Hilfe zu 50% mehr Titeln als ein Jahr zuvor; auf der randvollen CD stecken zwei Vollversionen.



Ein Tipps-Heft pro Jahr ist zu wenig? Auch im Sommer 2001 halfen wir mit Rat, Tat und CD.



Ab 19.10. im Handel: 5 randvolle CDs enthalten alles, was ernsthafte Spiele-Fans brauchen.