

15 Jahre GameStar

Die GameStar feiert Jubiläum. In unserem großen Special schauen wir zurück auf Denkwürdiges, Kurioses, Erstaunliches, auf Aufreger und Gründe zur Freude aus 15 Jahren GameStar-Magazin-Geschichte. Von Michael Graf und Petra Schmitz

Auf DVD: GameStar-Prototyp als PDF

Der Komet Hale-Bopp zielt monatelang den Nachthimmel, Großbritannien gibt Hongkong an China zurück, Prinzessin Diana stirbt bei einem Autounfall in Paris, Schalke 04 gewinnt den UEFA-Pokal und Borussia Dortmund kurz darauf die Champions League, der Bundespräsident Roman Herzog fordert, es müsse ein »Ruck« durch Deutschland gehen, und auf der Klimakonferenz von Kyoto verpflichten sich die Industrienationen

erstmal verbindlich, ihren Ausstoß an Treibhausgasen zu senken – das Jahr 1997 muss sich keineswegs über einen Mangel an historischen Ereignissen beklagen. Für uns am bedeutsamsten ist allerdings der 28. August, denn an diesem Tag unterzeichnet Deutschland (seinerzeit noch unter Bundeskanzler Helmut Kohl!) nicht nur ein Kulturabkommen mit Turkmenistan, nein, auch die allererste GameStar-Ausgabe erblickt das Licht der Kioskregale. Anlässlich unseres 15jährigen Jubiläums blicken wir zurück auf unsere Ge-

scheite und auf die Ereignisse, die sie geprägt haben – auf Skurriles wie die Anfänge in einem Münchner Verlagskeller, auf Erfreuliches wie die Geburt unserer Konsolen-Schwester GamePro, auf Umstrittenes wie die Online-Aktivierung von **Half-Life 2** und auf Tragisches wie die Amokläufe von Erfurt, Emsdetten und Winnenden. Außerdem werfen unsere Ex-Kollegen Jörg, Toni, Martin, Christian und Gunnar ganz persönliche Rückblicke auf ihre GameStar-Zeit. Danke, Jungs – auf die nächsten 15 spannenden Jahre! **GR**



Jörg Langer

Damals: Chefredakteur GameStar 1997-2004
Heute: Chefredakteur von GamersGlobal.de

Es fällt mir, Anfang 40, wirklich schwer, mir mich selbst mit 24 vorzustellen, als ich im April 1997 mit dem Aufbau der GameStar begann. Das Heft fiel ja nicht Ende August plötzlich vom Himmel, sondern wollte erst mal erdacht, mit Mitarbeitern ausgestattet, geschrieben, gelayoutet und so weiter werden. Erst war ich allein, dann waren wir drei, dann füllte sich so langsam das Anfangsteam. Während ich die ersten Redakteure bei konspirativen Mittagessen abwarb, sprach ich mit Layout- und Assistenz-Bewerbern in dem Übergangsbüro, in dem wir die ersten paar Wochen lang untergebracht waren. Ein großer, lichtdurchfluteter Raum, zu dem man durch einen hellen Gang mit gerahmten Grafiken gelangte.

Als ich eines Abends mit einer Assistenz-Bewerberin schon handelseinig war, zeigte ich ihr beim Verabschieden noch stolz die zukünftigen Räumlichkeiten. Sie waren gerade erst von Lagerräumen in so etwas wie Büros umgewandelt worden. Man erreichte sie, indem man ins 1. UG fuhr, die finsternen Hallen der »Produktion« links liegen ließ und dann beherzt einen Gang betrat, der am unteren Ende ein Fenster bot, ansonsten aber nur durch Leuchten erhellt wurde. Sämtliche Büros hatten knapp unter der Decke niedrige Querfenster, wie man sie aus (zumeist schimmeligen) Badezimmern kennt. Ich konnte aus meinem Büro den Himmel erspähen, sofern ich vorher auf einen Stuhl kletterte und den Hals reckte. Der Trakt hieß intern bald »Das U-Boot«,

auch wegen des daran vorbei rauschenden Eisbachs. Und meine Assistentin in spe? Sagte mir noch am gleichen Abend telefonisch ab: Das sei kein Platz für sie! Ob ich ihr das U-Boot vielleicht besser am Tag hätte zeigen sollen? Da konnte es allerdings passieren, dass ein Wilder mit wirrem Haar seine Schreckschuss-Pistole abfeuerte – der Anzeigenleiter, wenn er mal wieder eine Seite verkauft hatte.

Jaja, die wilden Anfangszeiten. Ich erinnere mich gern an sie, und auch an die sieben Jahre, die folgten. GameStar hatte das Glück, a) zu starken Print-Zeiten, b) zur Blütezeit der PC-Spiele, c) bei einem großen Fachverlag, vor allem aber d) von engagierten, fähigen Leuten gemacht zu werden, die immer wussten, dass sie für die Leser schreiben. Wir waren auf Anhieb erfolgreich, konnten noch mehr Fänge einstellen und erreichten monatliche Auflagen, die heute unerreichbar scheinen.

Zwölf Jahre später habe ich noch mal ein Spielmagazin gestartet, GamersGlobal.de. Das genaue Gegenteil zu GameStar in Sachen Mitteln, aber für mich genauso wichtig, spannend und erfüllend. An welches Magazin ich mich jedoch erinnern werde, wenn noch mal 15 Jahre verstrichen sein werden? Oder 30? Ich weiß es nicht, aber gerade eben wehte eine Liedzeile durch meinen Kopf: »The first cut is the deepest ...« – von wem gesungen, verrate ich aber nicht.

Die GameStar-Redaktion



Der Prototyp

Bereits im Mai 1997, also drei Monate vor der eigentlichen GameStar-Erstausgabe 10/97, stricken die Gründerväter Jörg Langer, Toni Schwaiger und Charles Glimm eine »Nullnummer«. Mit diesem 19seitigen Heft-Prototypen rühren sie auf der E3-

Messe schon mal die Werbetrommel. Die Artikel sind allerdings hastig zusammengepappt, neben einem Interview mit dem Westwood-Boss Brett Sperry prangen Fotos von Peter Molyneux. Ebenfalls legendär ist das Team-Fahndungsfoto (oben), für das die Redakteure extra ihre Kommunikationszüge aus der Mottenkiste gefischt haben. Wer in der Nullnummer schmökern möchte, findet sie übrigens als PDF auf unserer Heft-DVD.



Das Shooter-Duell

1998 erweist sich als Jahr des Shooter-Glaubenskriegen: **Unreal** und **Half-Life** (Bild) setzen Maßstäbe, aber welches Spiel ist besser? Im GameStar-Test setzt sich **Half-Life** schließlich mit 92 Wertungspunkten knapp gegen **Unreal** (91) durch. Das Valve-Erstlingswerk hat zwar die schwächere Technik, aber eine viel besser inszenierte Story.



Star oder Pro?

Der Name des neuen Magazins wird heftig debattiert: Soll es »GamePro« heißen, wie das Spielmagazin-Flaggschiff unseres amerikanischen Mutterverlags IDG? Oder lieber »GameStar«? Verzweifelt braust der Videomann Toni Schwaiger zur Blitzumfrage in den Münchner Spieleläden »PC Fun«. Von 100 befragten Kunden stimmen dort 51 für »GameStar«. »GamePro« erscheint auch, aber erst 2002 als unsere Konsolen-Schwester.

Die MMO-Mutter



1997 ist nicht nur das Geburtsjahr der GameStar, sondern auch eines Genres: der Online-Rollenspiele. Okay, zuvor gab's bereits die meist textbasierten Multi User Dungeons (MUDs) und Vorerweiterer ins kollektive Spielerbewusstsein. Beim Test in Ausgabe 12/97 verweigern wir dem Meilenstein allerdings die Wertung. Unser Fazit: »Da Ultima Online als reines Internet-Rollenspiel übliche Spielkonventionen sprengt, vergeben wir keine Spielspaßwertung.« Das holen wir erst in Ausgabe 2/99 nach, als das Addon **The Second Age** erscheint – 80 Punkte gibt's schließlich für die Mutter der modernen MMOs.

Wir sind online!



Im Dezember 1997 startet unsere Website GameStar.de. Aus heutiger Sicht kurios: Damit auch Leser ohne Internet-Zugang die Seite betrachten können, packen wir sie komplett auf unsere Heft-CD. Im Laufe der Folgejahre wächst das Seitenchen zu einem der größten Spiele-Portale Europas heran, mit heute 13 Millionen Besucher pro Monat.



1997 1998

Die Erstausgabe

Im Juni und Juli dringt dichter Qualm aus dem Keller des Münchner IDG-Verlags – denn drunten rauchen die Redakteursköpfe, das Heftkonzept entsteht. So beschließt das Team, dass GameStar als erstes Spielmagazin eine feste, große Hardware-Rubrik bekommt, zudem wird der Testteil in Genres unterteilt. Unvermeidlich sind natürlich endlose Diskussionen über Wertungskasten und -system sowie über die Genre-Hitlisten (»Diablo ist besser als Baphomets Fluch!«). Mit letzter Kraft geht die Erstausgabe 10/97 schließlich in Druck, ein neues Spieleheft ist geboren!



Actionfiguren-Cover

Weil wir den Exklusivtest von **Unreal** unbedingt auf die Titelseite der GameStar 7/98 nehmen wollen, der Entwickler Epic aber kein gerendertes Artwork zur Verfügung stellen kann, lässt der Publisher GT Interactive eigens für unser Cover ein Gipsmodell eines Skar-Kriegers gießen, fotografieren, nachbearbeiten – und fertig ist unser Motiv!



Geschönt & Conquer

Die Titelgeschichte unserer Ausgabe 6/98 dreht sich um **Command & Conquer: Tiberian Sun**, den neuesten Spross der ruhmreichen Strategieserie. Als der über ein Jahr später schließlich erscheint, müssen wir jedoch feststellen, dass unsere Preview-Bilder geschönt waren – unter anderem hatte Westwood schickere Rauch-, Explosions- und Lichteffekte hineingemogelt. Seitdem schauen wir bei Vorab-Bildern genauer hin: Kann das wirklich so gut aussehen?



Seit 1997 haben wir sage und schreibe 67.608.969 GameStar-Hefte gedruckt.

Raumschiff GameStar

Die GameStar-Gründer Charles Glimm, Jörg Langer und Toni Schwaiger wirkten zuvor allesamt bei der PC Player und dort an den »Multimedia Leserbriefern« mit, einer Spätvideo-Reihe mit den Redakteuren. Die soll's auch auf der GameStar-CD geben, allerdings in einem Weltraum-Szenario – passend zum »Stern« im Heftnamen. Nach dem Vorbild seines TV-Favoriten »Raumschiff Enterprise« erinnert Toni »Raumschiff GameStar«, eine Serie, in der die Tester durchs All reisen und absurde Abenteuer erleben. Charles und Jörg verfassen das Drehbuch zur Pilotfolge, der Produzent Toni verfeinert und verfilmt es. Legendar: Zum Auftakt treten der IDG-Geschäftsführer York von Heimburg (im Bild links) und unser damaliger Verlagsleiter Stephan Scherzer (Mitte) auf.



Das Rollenspiel-Revival

Obwohl alle unsere Tester von **Baldur's Gate** begeistert sind, überlegen wir lange, ob wir ein eher unbekanntes Rollenspiel von eher unbekanntem Entwickler Bioware auf die Titelseite der Ausgabe 2/99 packen sollen – noch dazu, wo Rollenspiele gerade so beliebt sind wie der Papst auf einem Nudistenkongress. Doch **Baldur's Gate** erweist sich als Kassenschlager und verschafft dem siechenden Genre ein glorreiches Revival. Überspitzt gesagt: Ohne den Erfolg von **Baldur's Gate** gäbe es vielleicht kein **Skyrim** und kein **The Witcher 2**.



Das erste Sonderheft

Am 22. Dezember 1999 erscheint das erste GameStar-Sonderheft, eine Sammlung von Tipps & Tricks inklusive CD. Der Postkurier, der den Datenträger mit der Vollversion **Flight Unlimited** ins Presswerk bringen soll, taucht allerdings nicht auf! In allerletzter Sekunde rast Michael Galuschka unter Missachtung von Tempolimits und schimpfenden Passanten zum Münchner Hauptbahnhof, um dort einen zitternden Martin Deppe abzusetzen, der auf der Höhlenfahrt mehrfach mit dem Leben abgeschlossen hat, das Paket aber gerade noch rechtzeitig aufgibt.



Action-Meilensteine

Das Jahr 1999 bringt gleich zwei intelligente Action-Meilensteine, beide vom Entwickler Looking Glass, beide getestet von Christian Schmidt. Zunächst lobt Christian in Ausgabe 02/99 den Meisterdieb-Simulator **Dark Project** (links) als »die gelungenste 3D-Innovation seit langem«. Denn statt Prügel- oder Schießerei steht das Schleichen im Vordergrund, eingebettet in eine packende Handlung. »Packend« ist auch das richtige Stichwort für das zweite Meisterwerk **System Shock 2**. Beim Test des Rollenspiel-Shooters in Ausgabe 10/99 schwärmt Christian von »klostrophobischer Spannung« und vom »stimmungsvollsten Spiel dieses Jahres«. Bis heute ist **System Shock 2** ein Herzensspiel fast aller GameStar-Redakteure. Doch Looking Glass bleibt der kommerzielle Erfolg verwehrt, nur ein knappes Jahr später macht das Studio dicht. Wir trauern ihm bis heute nach.



Der Sims-Urknall

Bei ihrer Ankündigung Anfang 1999 wird Will Wrights Familiensimulation **Die Sims** noch misstrauisch beäugt, doch spätestens beim Test in Ausgabe 03/00 steht fest: Das Spiel wird Geschichte schreiben! Der Tester Heinrich Lenhardt lobt **Die Sims** als »das erste innovative Echtzeit-Strategiespiel seit langem.« In den Folgejahren avanciert die Serie zu einer der bestverkauften aller Zeiten, alleine bis Anfang 2010 wandern **Die Sims**, seine Nachfolger und die zahllosen Addons insgesamt 125 Millionen Mal über die Ladentheke.



Der Ligastart

GameStar Liga

Am 10.10.2000 um 10:10 Uhr startet unsere GameStar-Clanliga, über 450 Clans ringen in **Counter-Strike**, **Unreal Tournament** und **Team Fortress Classic** um die Tabellenspitze. In den Folgejahren übertragen wir Turniere live per Internet-Stream, aufgrund der vielen Abrufe muss die Telekom anno 2004 sogar 34 zusätzliche Server bereitstellen, um die Datenmenge zu bewerkstelligen – sonst wären wir schuld gewesen, wenn das Internet zwischen München und Frankfurt ausgefallen wäre! Nach acht Jahren ist die 13. Saison dann die letzte, Ende 2008 schließt die Clanliga ihre Pforten.

1999 2000

Die Gewalt-Kontroverse



Bereits vor seiner Veröffentlichung entfacht Interplays Gangster-Shooter **Kingpin** hitzige Leserbrief-Debatten. Eine Werbeanzeige zeigt Leichensacke und den makabren Spruch: »Daran kann man sich gewöhnen.« Wegen seiner exzessiven Gewaltdarstellung (verstümmelte Leichen, brennende Zivilisten) droht Kingpin zudem die Indizierung im Eilverfahren. Anstelle des Tests veröffentlichen wir in Ausgabe 9/99 daher nur zwei Meinungskästen. »Diese völlig überzogenen Brutalo-Elemente dienen nur der Profit-Maximierung und verderben mir den Spaß«, echauffiert sich etwa der Tester Peter Steinlechner. Es folgt der Artikel »Maulkorb für GameStar«, in dem sich Jörg Langer darüber beschwert, dass übereifrige Staatsanwälte Tests zu indizierten Spielen als Werbung einstufen und das Heft verbieten lassen können – da zieht die Pressefreiheit

den Kürzeren. Pikantes Detail: Wenige Seiten zuvor testen wir **Unreal Tournament**, das über zwei Jahre (!) später ebenfalls indiziert wird. Und ein dreiviertel Jahr später in Ausgabe 06/00 verweigern wir dem Engel-Actionspiel **Messiah** die Wertung, weil es übertrieben brutal ist – indiziert wird es aber nicht.

Umzug



Schluss mit Keller: Nach drei Jahren im IDG-Untergeschoss ziehen wir endlich in ein neues Verlagsgebäude um. Jörg Langer darf sein Kellerbüro (Bild) gegen eines mit Tageslicht tauschen.

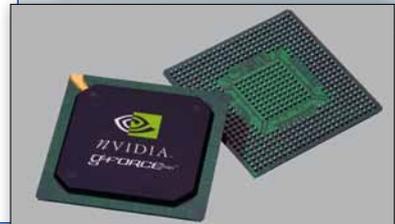
Verbuggte Zukunft

Als »Zukunft der 3D-Spiele« bejubeln wir **Ultima 9** auf dem Cover von GameStar 02/00, im Test vergeben wir 92 Punkte. Doch dabei lassen wir uns ein wenig vom Markenglanz der altherwürdigen Rollenspiel-Serie blenden. Denn **Ultima 9** erweist sich zwar als faszinierend und in gewisser Weise als Urvater der modernen 3D-Rollenspiele à la **Skyrim**, leidet aber auch unter mehr technischen Problemen als eine sowjetische Marssonde im Meteoritenhagel. Einen Rechner zu finden, auf dem das neunte Avatar-Abenteuer ruckelfrei läuft, dauert ewig: Für den zweiseitigen Technikcheck braucht unser Hardware-Redakteur Walter Reindl fast eine ganze Woche. 92 Punkte? Im Nachhinein vielleicht doch etwas zu hoch.



3D-Revolution

In Ausgabe 12/99 testen wir einen »Wunderchip«, die **Geforce 256!** Nvidias bereits am 31. August vorgestellter Chipsatz krepelt den Grafikkarten-Markt um, weil er das Ende des 3Dfx-Grafikstandards einläutet. Wer bis dahin flüssige 3D-Grafik genießen wollte, kam kaum um eine Voodoo-Zusatzkarte herum, die neben dem normalen 2D-Grafikbrett im Rechner schnurrte. Die rasante **Geforce** hingegen vereint 2D- und 3D-Beschleuniger. Einziger Kritikpunkt: Der hohe Preis, eine **Geforce 256** schlägt mit knapp 600 Mark zu Buche. Zum Vergleich: Heutige High-End-Karten kosten sogar mal 600 Euro, also knapp doppelt so viel.



Das Strategieduell

1999 ist das Jahr des großen Echtzeit-Duells: **Command & Conquer: Tiberian Sun** tritt gegen **Age of Empires 2** an. Was Strategenherzen höher schlagen lässt, bereitet Christian Schmidt schlaflose Nächte: Für den großen Vergleichsartikel in Ausgabe 10/99 misst er die Geschwindigkeit und Feuerkraft der **C&C**-Einheiten, indem er sie stundenlang laufen sowie schießen lässt und Pixel zählt – ein Aufwand, den man der fertigen Vergleichstabelle nicht unbedingt ansieht.



Das Mod-Phänomen

Als wir in GameStar 06/00 im Rahmen eines Mod-Specials erstmals **Counter-Strike** auf unsere Heft-CD packen, beschwert sich zwei Ausgaben später ein Leser: »Wusst ihr, dass ihr damit fast die deutsche Counter-Strike-Community getötet habt? Auf einmal gibt es einen Ansturm von Newbies, und das Schlimmste: Die wussten nicht mal, was Counter-Strike ist.« Ein halbes Jahr später haben sich die Wogen wieder geglättet – und wir widmen **Counter-Strike** in Ausgabe 02/01 erstmals eine Titelgeschichte. Denn am 8. November 2000 ist nach langer Beta-Phase die Version 1.0 erschienen, die die Multiplayer-Server im Sturm erobert, **Counter-Strike** avanciert zum ersten Online-Massenphänomen des jungen Jahrtausends. Im Test muss sich die Erfolgsmod mit »nur« 89 Wertungspunkten zufriedengeben. Der Grund: Besiegte Gegner setzen sich in der deutschen Version hin. So erkennt man auf den ersten Blick gar nicht, ob sie hinüber sind.



Black & Würg

Was wird **Black & White** mit Vorschusslorbeeren überhäuft, auch von uns: Das neue Meisterwerk des **Populous**-Schöpfers Peter Molyneux soll es werden, ein Mischling aus Götter-Aufbauspiel und KI-Experiment, in dem man sich einen mittelendlichen Tiergehilfen heranzieht. Nach den ersten Präsentationen sind wir ob der Innovationswucht und der Prachtgrafik regelrecht euphorisch. Doch beim Test in Ausgabe 04/01 folgt die Ernüchterung über den spielerisch flachen Aufbau-Part mit aufgepöppeltem Kreaturen-Tamagochi – mit 84 Punkten vergeben wir die weltweit niedrigste Wertung. Damit lösen wir hitzige Diskussionen in unserem Forum und in den



Leserbriefen aus. »Ich finde das richtig anmaßend von euch, zumal es noch nie eine schlechtere Wertung als 92% für dieses Spiel gegeben hat«, ärgert sich ein Leser. Wenig später dämmert allerdings den meisten Käufern, dass **Black & White** tatsächlich nicht der erhoffte Meilenstein ist. Oder, wie ein Leser schreibt: »Wie kann das beste Spiel aller Zeiten nur 85 Prozent bekommen ... habe ich gedacht. Aber ihr hattet Recht!«



Toni Schwaiger

Damals: Leiter Medienproduktion GameStar 1997-2009
Heute: iOS-Programmierer und Rettungsassistent

Als ich Anfang Mai 1997 zusammen mit Charles Glimm und Jörg Langer die GameStar zu schmieden begann, war ich 30 Jahre alt. Schreiben hatte ich mit 19 bei der Happy Computer gelernt, Ressortverantwortung bei der 68000er, Leiten beim ST-Magazin und das Vertreten des Chefredakteurs bei der TOS. Tja, und mit den »Multimedia Leserbriefen« der PC Player spezialisierte ich mich schließlich auf die Produktion von Videofilmchen und die Programmierung von Menüsoftware.

Gerade die Spiele- und Fun-Videos waren es, die der GameStar von Anfang an ihr einzigartiges, persönliches Profil gaben. Die Redakteurkollegen kommentierten – anfangs noch etwas holprig, aber immer authentisch – ihre Testvideos stets selbst und brillierten in »Raumschiff GameStar« und »Die Redaktion« mit liebenswerter Laienschau-spielkunst. Liebenswert, weil jeder seine Arbeit ernst nahm, aber niemals sich selbst. Und das zeichnet die Redakteurs-Rasselbande bis heute aus.

Klar, es gelang nicht immer alles perfekt und fehlerfrei, aber was bis zum allmonatlichen Redaktionsschluss machbar war, holten wir aus uns raus. So manche Nacht wurde durchgearbeitet, um die erste Vollversion lauffähig zu bekommen oder die erste Hybrid-DVD fehlerfrei zu mastern. Aber die Mühe wurde belohnt – mit einem Werk, hinter dem wir stolz standen und von unseren Fans, die sich bei uns auf Messen und in Foren dafür bedankten.

Ich und die meisten meiner Kollegen haben sich die Mühe nicht für den Sold, den Chef oder den Verlag gemacht – sondern für ein anständiges Produkt, das dem Leser, dem Abonnenten, dem Fan gefiel. Als ich 2009 als letztes Mitglied der Gründungsmannschaft den Verlag verließ, hatte ich über zwölf Jahre mit den kreativsten Kollegen meiner Karriere zusammenarbeiten dürfen. Und im inspirierenden Teamwork entstanden Video-Kleinode, die mich bisweilen etwas wehmütig an eine verdammte gute Zeit zurückdenken lassen.

Zusammen bringen die bisher gedruckten GameStars fast 28.000 Tonnen auf die Waage.

2001 2002

Die erste DVD

Als erstes Spielmagazin der Welt soll GameStar ab der Ausgabe 07/01 auch in einer DVD-Version erscheinen, die im Vergleich zur CD-Fassung doppelt so hoch aufgelöste Videos und viel mehr Raum für Demos, Patches und Treiber böte. Das Problem: Die Erstellung einer kombinierten Video- und Daten-DVD ist kompliziert, es gibt nur ein einziges bezahlbares Programm, das diesen Mix bewerkstelligen kann. Und dieses Programm verlangt zur Datenspeicherung nach einem Bandlaufwerk, das es im normalen Handel gar nicht gibt. In letzter Sekunde erspäht unser Video-Allvater Toni Schwaiger das Laufwerk auf Ebay und braust in der Nacht zum Münchner Hauptbahnhof, um den Verkäufer zu treffen – Bezahlung in bar, versteht sich. Der dubiose Deal zahlt sich aus, nur zwei Wochen später liegt unsere erste DVD-Ausgabe am Kiosk. Übrigens mit einem Video von **Duke Nukem Forever**, das »Ende 2001« erscheinen soll. Haha!



Der erste Amoklauf

Der 26. April 2002 markiert eine Zäsur in der deutschen Spielegeschichte. Am Vormittag erschießt Robert Steinhäuser am Erfurter Guttenberg-Gymnasium 16 Menschen und anschließend sich selbst, zuvor war der 19jährige Sportschütze der Schule verwiesen worden. Schnell kursieren Gerüchte, Steinhäuser habe **Counter-Strike** und andere Actiontitel gespielt, populistische Politiker und reißerische Presseberichte verteufeln Ego-Shooter allgemein als »Killerspiele«. Bereits am 8. Mai, zwei Wochen nach der Bluttat, diskutiert der Bundestag eine Verschärfung des Jugendschutzes, beschlossen wird die Neuregelung erst im Folgejahr.



Die erste GC



Vom 29. August bis zum 1. September 2002 findet in Leipzig zum ersten Mal die Games Convention statt, die im Gegensatz zur aufs Fachpublikum beschränkten E3 für alle Spieler zugänglich ist und 80.000 Besucher anlockt. Wir vermuten, das könnte das Ende der englischen Spielemesse ECTS bedeuten – und behalten Recht.

Die CS-Kontroverse

Nachdem die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS), heute BPjM für »Medien« kurz zuvor bereits **Unreal Tournament** sowie die US-Version von **Return to Castle Wolfenstein** indiziert hat, prüft die Behörde auch eine Indizierung von **Counter-Strike**. Die Community läuft Sturm, in einer Online-Petition sammeln wir 25.000 Unterschriften gegen die Indizierung, die wir an die BPJS-Vorsitzende Elke Monssen-Engberding übergeben. Unter anderem fordern wir in der Petition, dass **Counter-Strike** als E-Sport anerkannt wird. Die Aktion fruchtet, unter anderem hört das Prüfungsgremium zwei WWCL-Profis an. Das Ergebnis: **Counter-Strike** wird nicht indiziert. Um künftig näher an der Community zu sein, heuert die BPJS einen spieleaffinen Jurastudenten als Gutachter an: unseren heutigen Redakteur Fabian Siegmund!



Die kleine Schwester



Am 1. September 2002 bekommt GameStar eine kleine Schwester: Mit der Erstausgabe 10/02 und einem grimmigen Pierce »James Bond« Brosnan auf dem Cover startet unser Konsolenmagazin GamePro seinen Kiosk-Jungfernflug, angeführt vom ehemaligen

GameStar-Redakteur Gunnar Lott. Nun feiert die GamePro also ebenfalls schon ihren zehnten Geburtstag – alles Gute!

Das erste Schlachtfeld

Als wir in der Ausgabe 10/02 **Battlefield 1942** testen, begeistert uns der Multiplayer-Shooter mit packenden Netzwerk- und (dank Bots!) Solo-Schlachten. Seine volle Blüte entfaltet das Konzept der riesigen Schlachtfelder samt Fahrzeugen aber erst im Internet. Im Online-Nachtest heben wir die Wertung eine Ausgabe später von 88 auf 90 an. Zugleich kristallisiert sich eine Trendwende heraus: Dank **Counter-Strike**, **Battlefield** und **Unreal Tournament** gehen immer mehr Shooter-Freunde online, der Multiplayer-Schwerpunkt verlagert sich vom LAN ins Internet.

Frontal daneben

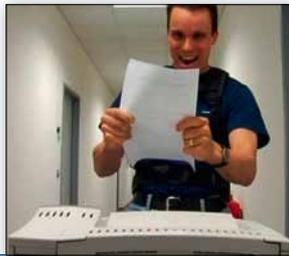


Am 26. April 2005 sendet das ZDF-Magazin »Frontal 21« einen Bericht namens »Gewalt ohne Grenzen – brutale Computerspiele im Kinderzimmer«. Die reißerische Panikmache unter dem Deckmäntelchen öffentlich-rechtlicher Berichterstattung verärgert die Spielerschaft – und natürlich auch GameStar. In einem offenen Brief fordern wir den ZDF-Chefredakteur Nikolaus Brender auf, »in Zukunft das Themenfeld PC- und Videospiele

mit Fairness zu behandeln. Eine Unterhaltungsform, die von Millionen Deutschen friedlich genutzt wird, verdient eine differenziertere Betrachtung, keine Stammtisch-Polemik.« Zugleich starten wir eine Petition und sammeln 51.000 Unterschriften von Spielern, die's genauso sehen. Das ZDF zeigt sich geschäftsbereit, am 2. September übergibt unser Chefredakteur Gunnar Lott die Unterschriften an Brender, den Frontal-Autor Rainer Fromm, den Redaktionsleiter Dr. Claus Richter und den Moderator Theo Knoll. Das folgende Gespräch endet jedoch nicht im Konsens, Dr. Richter & Co. zeigen zwar Verständnis, beharren aber auch darauf, dass der Frontal-Bericht auf »anerkannte Missstände« hinweise. Wir nehmen uns vor, uns weiter gegen unsachliche Berichterstattung zu wehren und für die Spieler einzusetzen.

Das Ende des Druckers

August 2005: Schon zum zweiten Mal stapeln sich in den Redaktionsfluren die Pappkartons, wir ziehen in ein frisches Verlagsgebäude. Das prominenteste Opfer des Umzugs ist der »Drucker ganz am Ende« (Bild), dessen Auftritte bis dahin jede Episode von »Die Redaktion« krönten: Immer musste der Kollege Jörg Spormann zum Abschluss durch den langen Gang zum Drucker latschen, und nie durfte er das Druckerzeugnis mitnehmen, weil irgendwas (Fisch, Blendgranate, Drive-by-Shooting) dazwischen kam. In den neuen Büros gibt's aber nur steril-moderne Druck-Fax-Kopier-Kolosse, also geht der alte Tintenspucker in den Ruhestand – und wird in der Folge »Die Quest« (Ausgabe 12/05) fachgerecht zu Klump geschlagen.



Martin Deppe

Damals: Stellv. Chefredakteur GameStar 1997-2002
Heute: Freier Redakteur, Producer und Projektleiter

Wenn ich an meine GameStar-Zeit zurückerdenke, wird mir oft schlecht. Ich kriege Atemnot und Platzangst. Schuld sind die Dreharbeiten für »Raumschiff GameStar« – und die Monstermaske des Grauens, die ich dafür tragen durfte, während Toni Kunstnebel durch meine Nüstern ballerte. Danke, Toni!

Es sind viele solcher Momente, an die ich mich in Anekdotenhäppchen erinnere. An meine erste E3 etwa, als Jörg vor dem Abflug sein viel zu breites Auto in meine viel zu schmale Hebebühnen-Tiefgarage bugsieren wollte. Das Geräusch »Lack gegen Scharnier, Lack verliert« höre ich heute noch. Klingt wie der fiese Sound von Fingernägeln auf einer Schultafel. Jörg war übrigens den ganzen Flug über sehr schweigsam. So hatte die Sache doch noch ihr Gutes.

Oder dann, die E3 selber. Während ich C&C 3 filme, quatscht mich ein nerviger Typ an. Ein T-Shirt mit der Aufschrift »Rockstar« will er mir andrehen. So ein Unfug – was hat ein Rockstar auf 'ner Spielemesse zu suchen?

Oder die Fahrt in der U-Bahn durch die Ghetto von Atlanta (da fand 1997 und 98 die E3 statt), als unser dezent chaotischer, langhaariger Anzeigenleiter in

sein Jackett greift und das GameStar-Werbegeschenk zückt – einen Taschenmesser aufschnappen lässt. Was er dann auch prompt tut, woraufhin mindestens drei wenig vertrauenserweckende Mitfahrer ebenfalls hektisch in ihre ausgebeulten Bomberjacken fassen. Zum Glück mussten wir an der nächsten Station raus.

Oder wie Gunnar in freudiger Erwartung eines schmackhaften Mittagessens hüpfend gen IDG-Kantine saust, mit der Rübe oben dermaßen an den Türrahmen dengelt, dass es ihm unten die Beine weg- und ihn auf den Hintern haut. »Aua«, murmelt er nur, während wir hungrig an ihm vorbeiziehen. Dafür ist er Monate später auf meiner Hochzeit schon übers Buffet hergefallen, während ich noch die Rede hielt.

Ich hätte ja noch so viele »Oder wie...«, aber hier ist ja so wenig Platz. Nur eins noch: Ich schreibe heute immer noch gerne für GameStar. Auch wenn viele Kollegen von damals heute ganz woanders und viele neue dazugekommen sind – GameStar war und ist für mich wie eine Familie. Ja, klingt pathetisch-kitschig. Ist aber so, denn Liebgewonnenes behält man einfach gern. Mein Rockstar-Shirt habe ich ja auch noch.

2005 2006

Das Riesenspiel

In den USA startet **World of Warcraft** am 23. November 2004, die deutsche Version folgt mit vier Monaten Verspätung am 11. Februar 2005. Weil wir das Spiel allerdings unbedingt schon vor dem deutschen Starttermin ausgiebig testen wollen, muss ein amerikanischer Account her. Den kapert der Betatest-Veteran und Tester Michael Graf kurzerhand vom US-Korrespondenten Roland Austinat. So gibt's in GameStar 03/05 90 Punkte für eines der wichtigsten Spiele dieser Generation, einen Koloss, der das Online-Rollenspiel-Genre zwar nicht neu erfindet, aber dem Massenmarkt öffnet. Ein Phänomen ist geboren, das in seiner Hochzeit Ende 2010 rund 12 Millionen Menschen fesselt und den MMO-Markt bis heute prägt – auch wenn die Spielerzahlen schrumpfen, derzeit sind's noch rund neun Millionen.



Der Pferde-Protest



Es ist beileibe nicht der erste DLC, zum Echtzeit-Titel **Total Annihilation** etwa hat es ja bereits 1997 einzelne Einheiten als kostenpflichtige Zusatz-Downloads gegeben. Dennoch bleibt das Mini-Addon, das am 3.

April 2006 erscheint, bis heute als Mahnmal für Abzock-Erweiterungen im kollektiven Spielergedächtnis haften. Es geht ums **Horse Armor Pack** für Bethesdas Riesen-Rollenspiel **Oblivion**. Das Download-»Plugin« kostet 2,50 Euro und bringt eine Pferderüstung. Ja, eine Pferderüstung. Mit der man einen Gaul vor Schaden schützen kann. Braucht kein Mensch? Natürlich nicht, die Fans toben angesichts der Abzocke. Und was macht Bethesda? Verdoppelt den Preis der Rüstung! Okay, das ist nur ein Aprilscherz, die Entwickler nehmen die Protestler auf den Arm.

Die Bug-Debatte

Am 13. Oktober 2006 erscheint **Gothic 3**, der neue Spross der beliebten Rollenspiel-Reihe – allerdings unfertig und fehlerhaft. Wir weisen im Test in Ausgabe 11/06 ausdrücklich auf die Probleme hin, vergeben dank des **Gothic**-Charmes aber dennoch 85 Punkte. Ein Umstand, der in den Foren von GameStar.de hitzig diskutiert wird und uns dazu bewegt, künftig in Bug-Infokästen genau darzulegen, welche Macken uns aufgefallen sind und wie sie sich auf die Wertung auswirken.



Der Kaffee-Skandal

Eigentlich sollten bei Rockstar die Sektorken knallen: **GTA: San Andreas** ist im Oktober 2004 für die Playstation 2 erschienen, am 7. Juni 2005 folgen die Version für den PC sowie die Xbox – und die Verkaufszahlen entwickeln sich klasse, bis 2008 werden weltweit 22 Millionen Exemplare abgesetzt. Im Test in Ausgabe 08/95 verleihen wir dem Gansta-Abenteuer zudem 90 Wertungspunkte. Also alles gut? Denkste, im Juni 2005 sorgt eine holländische Mod mit dem unscheinbaren Namen »Hot Coffee« für Furore. Die schaltet ein Sex-Minispiel frei, das die Entwickler deaktiviert hatten: Wenn der Held CJ eine Freundin lange genug bezirzt, lädt sie ihn auf eine Tasse Kaffee ein – und die beiden hüpfen in die Kiste, wenn auch züchtig bekleidet. Was in Europa als Kuriosität beschmunzelt wird, explodiert in den pruden USA und in Australien zum Skandal. Während die Australier das Spiel gleich ganz verbieten, heben die Amerikaner die Altersempfehlung von »Mature« (ab 17) auf »Adults Only« (ab 18) an. Daraufhin weigern sich alle namhaften Handelsketten, **GTA: San Andreas** anzubieten – aus Angst, als Pornographie-Verkäufer gebrandmarkt zu werden. Hastig strickt Rockstar eine neue Version ohne Liebes-Minispiel sowie einen Anti-Sex-Patch. Dennoch verklagen zahlreiche Spieler den Publisher 2k Games – und erringen einen Teilsieg: Jeder Käufer, der ein Statement unterzeichnet, dass ihn die Liebesszenen verstört haben, bekommt ein sex-freies **San Andreas** und 35 Dollar Schadenersatz. Über 2.600 Spieler nehmen das Angebot an.



Der zweite Amoklauf

Am 20. November 2006 schießt der 18jährige Sebastian Bosse in seiner Schule um sich, zündet Rauchbomben, verletzt 37 Personen und tötet sich dann selbst. Nach der Bluttat im nordrhein-westfälischen Emsdetten flammt die »Killerspiele«-Debatte wieder auf, Politiker nennen Spiele in einem Atemzug mit Kinderpornographie, Zeitungen verspritzen Verbotspolemik. Wir kritisieren die Hetzberichte und fragen selbst nach bei Lehrern, Psychologen und Politikern. Fabian Siegmund führt zudem ein preisverdächtiges Interview mit einem Online-Bekanntem des Amokschützen, das sogar der »Stern« nachdruckt. Derweil treibt die »Killerspiel«-Hysterie bizarre Blüten: Weil ein GameStar-Leser drei Jahre (!) zuvor seine Schule als **Counter-Strike**-Karte nachgebaut hat, klingelt nun plötzlich die Polizei an seiner Haustür – und fragt, ob er einen Amoklauf plane.

Stalker erscheint

Wir kippen aus den Latschen! Nicht nur, weil **Stalker** unglaublicherweise nach fast sechs Jahren Entwicklungszeit (inklusive diverser Verschiebungen und Streichungen von Spielelementen) endlich erscheint, sondern auch weil wir in den Wochen vor Release etwa drei Millionen Nahe-an-der-Fertigstellung-Versionen des Titels von GSC Gameworld bekommen, um die alle bitte mal mehr, mal weniger genau unter die Lupe zu nehmen. Wir sollen quasi mitentscheiden, wann das Spiel testfähig ist. Petra kennt nach einer Weile jeden Grashalm in **Stalker** mit Namen. Deswegen übernimmt dann auch Michael Trier den Test, aber der kann über das Spiel auch nur schwärmen. Bumms, 90 Punkte.



Kein Sex mehr!

Im Frühjahr 2008 entscheiden wir uns, fortan auf Sex zu verzichten. Also zumindest im Magazin in Form von Werbung für diese unsäglichen Handy-Porno-Bildchen und -Filme. Das heißt: Nicht die Redaktion entscheidet, sondern die unabhängig von uns arbeitende Anzeigenabteilung. Und das auch nicht ganz freiwillig. Gegen eine zu Recht offen empörte Leserschaft kann auch unsere Anzeigenabteilung nichts tun. Weg mit dem Schmutz!



Adieu Leipzig!



Noch vor der Games Convention 2008 wird bekannt: Die Messe zieht 2009 nach Köln. Dem BIU, dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. wird Leipzig zu klein, zu provinziell. Trotzdem erleben wir in Leipzig keine Katerstimmung, sondern eine wie immer großartige Messe mit einem wie immer neuen Besucherrekord. Wir verlassen die Stadt anschließend mit großer Wehmut. Und mit dem unbestimmten Gefühl, dass es in Köln anders werden wird.

Die Hotel-E3

Die Amerikaner sind ja bekannt für ihre Innovationen. Sie haben beispielsweise den elektrischen Schneebeesen erfunden. Was wären wir ohne?! Und 2007 erfinden sie die entspannendste E3 aller Zeiten. Statt uns durchs LA Convention Center zu quetschen, sitzen wir in gemütlichen Hotelzimmern mit Entwicklern zusammen und lassen uns quasi aus dem Bett heraus die Spiele zeigen. Richtig tolle Titel fehlen allerdings. Das macht die E3 2007 nicht nur zur entspannendsten Messe aller Zeiten, sondern auch zu einer der lahmsten.



Der neue Chef (2)

Ab GameStar 02/08 gibt Gunnar Lott seinen Chefredakteursposten (seit August 2004) auf und macht für uns den Director of Online and New Business. Damit kümmert er sich hauptberuflich um die Websites, Veranstaltungen und Spezialprojekte unseres Verlagsbereiches. Michael Trier rückt vom Stellvertreter auf den Chefposten der GameStar.



Die GameStars 2007

2008 ist's vorbei mit dem »Spiel des Jahres«. Erstmals läuft die Preisverleihung unter dem deutlich passenderen Namen »GameStars«. Wieso wir darauf nicht schon vorher gekommen sind? Bitte nicht fragen! Jedenfalls ziehen wir, um den neuen Namen, aber vor allem die Preisträger gebührend zu feiern von München nach Leipzig. In der Stadt der Games Convention ehren wir in einem riesigen (und bitterkalten) ehemaligen Gasspeicher unter anderem die beiden deutschen Spiele **Crysis** (Bester Ego-Shooter 2007) und **Jack Keane** (Bestes Adventure 2007).



2007 2008

Layout 3.0

2002 passen wir das Layout nach GameStar-Start das erste Mal an. 2007 ist es bereits das dritte Mal. Wir verzichten nach wie vor auf Kreischibunti-Elemente, sondern bleiben den klaren und übersichtlichen Hefstrukturen treu.



Grand Grand Theft Auto 4

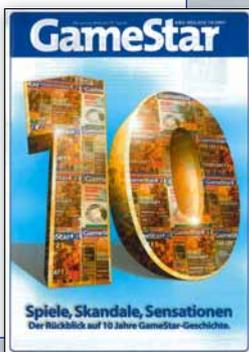
Obwohl sich die PC-Gemeinde noch bis zum Dezember gedulden muss, feiert **Grand Theft Auto 4** schon bei Konsolen-Release im April den Sieg als das große Ding des Jahres. Selbst fachferne Publikationen überschlagen sich mit Lob über Rockstars spielbare Gesellschaftssatire. Sogar das Fernsehen berichtet darüber. Als **GTA 4** dann im Dezember für den PC erscheint, ist es noch immer fantastisch. Aber es läuft nicht auf ATI-Karten und lächerlich überzogene DRM-Maßnahmen versauen denen, die es spielen können, auch erst mal den Spaß. Toll gemacht, Rockstar!



Alle Seiten aller gedruckten GameStars längs aneinander gelegt reichen über 5.000 Mal um die Erde.*

GameStar wird 10

Ende August 2007 lassen wir die Sektkorken knallen. GameStar wird zehn Jahre alt und wir feiern, als gäb's kein Morgen mehr. Unter anderem mit einer tollen Aboeilage, in der vieles von dem steht, was Sie auch in diesem Artikel lesen können. Und vieles nicht. Dafür anderes.



Empire: Total War selbstgemacht

Als uns Creative Assembly aus irgendwelchen Gründen kein geehrites Cover-Motiv für unsere Titelwelt über **Empire: Total War** liefern kann, tritt Fabian Döhla, PR-Manager beim **Total War**-Publisher Sega auf den Plan und erzählt von einem Kumpel aus Berlin, der uns auf die Schnelle ein tolles Motiv malen könnte. Wir sagen erst mal zaghaft zu und sind von einem ersten Entwurf eher enttäuscht. Als dann das fertige Artwork bei uns auf taucht, haut's uns auf den Schuhen. Es ist grandios und zählt in unseren Augen zu den schönsten, die wir jemals auf dem Cover hatten.



Diablo 3 selbstgemacht

Das **Diablo**-Motiv, das die Ausgabe 08/09 zielt, stammt übrigens nicht von Blizzard. Die Entwickler wollen uns für die Titelstrolch mit irgendeinem Barbaren-Hansel abspeisen, wir wollen aber partout den Herrscher der Hölle und beauftragen deshalb einfach den Grafiker Paul Kwon, uns **Diablo** zu malen. Was er mit Bravour erledigt.



Der dritte Amoklauf



Der März 2009 ist zunächst wie zig andere zuvor, wir berichten über Spiele. Ab dem 11. des Monats allerdings wissen wir: In den folgenden Tagen und Wochen werden wir uns nicht mehr nur mit Spielen und der Branche auseinandersetzen. In Winnenden erschießt der 17-jährige Tim Kretschmer zunächst 15 Menschen und anschließend sich selbst. Auf dem Rechner des Jungen wird **Counter-Strike** gefunden. Die üblichen Reflexe folgen. Politiker reagieren über. Verbote werden gefordert. Zeitungen, Magazine, Fernsehsendungen zeigen mit dem Finger auf die »Killerspiele«. Und wir steuern in Interviews, Artikeln und einer dreiteiligen Video-Diskussionsrunde gegen.

Zampella und West gegen Activision

Im März 2010 geht eine der amüsantesten Branchen-Schlammkämpfe der letzten Jahre los. Erst entlässt Activision die beiden Infinity Ward-Gründer Vince Zampella und Jason West. Man unterstellt den beiden Vertrauensbruch. Dann bricht eine regelrechte Kündigungswelle beim Entwickler los. Die Ex-Infinity-Wardler klagen, weil der Publisher angeblich massive Boni im Zusammenhang mit dem Erfolg von **Modern Warfare 2** nicht ausgezahlt habe. Eine Weile wird im Internet schmutzige Wäsche gewaschen; ehemalige Mitarbeiter erzählen, sie seien vom Vorstand »verhört worden«, während interne Sicherheitsleute die Ausgänge der Büros bewacht hätten. Es wird munter hin und her geklagt, allerdings einigen sich die beiden Parteien genau einen Tag, bevor der Prozess losgehen soll. Details über die Einigung sind indes nicht bekannt. Gleich nach ihrem Ausscheiden gründen Zampella und West übrigens ein neues Studio namens Respawn, das bei Electronic Arts unter Vertrag steht.



Der Duke stirbt (fast)



Im Mai 2009 geht etwas zu Ende, was uns fast seit GameStar-Gründung begleitet hat. 3D Realms ist pleite, **Duke Nukem Forever** (über das wir das erste Mal in der Ausgabe 11/97 berichten) wird wohl niemals fertig gestellt. So denken wir, aber ab August gibt's neue Hoffnungen. Gearbox Software (**Borderlands**) übernimmt das Dauerdauerdauer-Projekt. Und stellt es tatsächlich auch fertig. Allerdings nicht mehr 2009. Und auch nicht 2010. Haha!

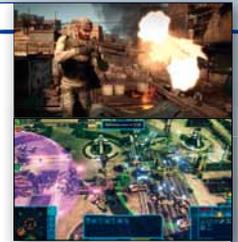
Die erste Gamescom

Die erste Gamescom lockt aus dem Stand mehr Besucher an als die letzte Games Convention in Leipzig. Aber Köln lebt diese Messe nicht, so wie Leipzig es immer getan hat. Schade. Trotzdem ist am GameStar-GamePro-Stand die Hölle los, was uns nicht nur eine Menge Spaß, sondern auch fortgeschrittene Heiserkeit beschert. Und wir veranstalten zusammen mit unseren Konsolenkollegen eine ziemlich geniale Party für unsere Abonnenten. Als letzter verlässt die Sause: Michael Graf. Ohne Jux!



EA verliert

2010 soll das Jahr von Electronic Arts werden. Aber weder EAs Neustart der ehemals großen Shooter-Serie **Medal of Honor** (68 Punkte) noch die Traditions-Strategie **Command & Conquer: Tiberian Twilight** (76 Punkte) kann uns vom Hocker hauen. Daniel Matschijewsky schreibt in seinem Meinungskasten zu **Medal of Honor**: »Medal of Honor kommt reichlich bemüht daher und enttäuscht zudem durch stumpfe Ballerorgien, die schwache Geschichte, Balancemacken, Logikfehler und Bugs.« Michael Graf urteilt über **Tiberian Twilight**: »Auf Dauer fehlen mir Anspruch und Abwechslung. Ganz davon abgesehen, dass mich das Kampagnenende maßlos enttäuscht.«



2009 2010



Christian Schmidt

Damals: Redakteur, leitender Redakteur und stellv. Chefredakteur GameStar 1998-2011
Heute: Analyst bei Bigpoint

Ich hatte mein Aha-Erlebnis im Winter 1998, als in der U-Bahn in Nürnberg ein junger Mann auf mich zukam und sagte: »Bist du nicht bei GameStar?« Ich war überrumpelt und dann furchtbar stolz. Vor allem aber dämmerte mir damals zum ersten Mal eine Ahnung, in was für eine privilegierte Position ich gerutscht war: Auf einmal las eine Viertelmillion Menschen meine Texte.

Eine Viertelmillion Menschen, die mich kannten, weil sie mein Bild im Heft sahen, meine Artikel lasen. Ich kann nicht sagen, dass mir diese Dimension von Anfang an bewusst war. Ich testete doch nur Spiele. Ich begriff erst später, was für ein Geschenk die Jahre bei GameStar waren - wieviele Menschen die GameStar-Redaktion als einen Zirkel von Freunden sahen, mit denen sie groß wurden und auf deren monatliche Abenteuer sie sich freuen wie auf die nächste Folge einer liebgewonnenen TV-Serie. GameStar-Redakteur zu sein hieß, gleichzeitig Clown und Professor, gleichzeitig Freund und Autorität zu sein. Man kann sich bei diesem seltsamen Spagat leicht lächerlich machen. Bei GameStar gelang er, und das lag daran, dass sich die Redaktion der Verantwortung bewusst war, die das Vertrauen der Leser mit sich brachte. Die

Verpflichtung zu Wahrheit, Sorgfalt, Aufrichtigkeit und Rechenschaft. Der Wille zu Exzellenz. Wir wollten die Besten sein, nicht für uns, sondern für unsere Leser. Wir nannten GameStar »Das Schlachtschiff«, wir hatten eine Mission. Ich habe diesen Geist als junger Redakteur aufgesogen, er hat mich geprägt. Ich war immer überzeugt, dass unsere Werte, unser Qualitätsstreben - auch unsere Kreativität! - auf unsere Leser abstrahlen würden, und dass wir auf unsere Weise einen Beitrag zur Bereicherung ihres Lebens leisten. Das hat meine Arbeit mit großem Sinn erfüllt. Es war eine fantastische Zeit. Ich bin stolz, für eine Weile Teil dieser Mannschaft gewesen zu sein.

Es ist kein Geheimnis, dass die großen Tage einige Jahre zurückliegen; heute wird ihr Erbe im Internet weitergetragen. Das Heft wird auf seinem Weg zum 20. Jubiläum einen neuen Sinn für sich suchen müssen. Geburtstagskinder dürfen sich bekanntlich etwas wünschen, aber ich möchte die Gelegenheit nutzen, um stattdessen einen Wunsch an GameStar zu richten: Erzählt mehr Geschichten über Spiele statt nur Geschichten aus Spielen! Und tragt den Geist von GameStar weiter. Papier vergeht. Inspiration überdauert.

Jowood verliert

Für Jowood soll 2010 ebenfalls kein gutes Jahr werden. **Arcania: Gothic 4** ist vieles, nur kein Rollenspiel im Geiste eines **Gothic**. Schlauchlevels und ein uninspiriertes Charaktersystem versau-beuteln alles. Mickerige 69 Punkte springen bei uns dafür raus.



Free2Ring

Ende 2010 stellt Entwickler und Publisher Turbine sein Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** auf Free2Play um, hat damit einen Riesenerfolg und tritt eine Umstellwelle los. Es folgen unter anderem: **Everquest 2**, **Pirates of the Burning Sea** oder **Age of Conan**.



Ein neues Layout

Mit der August-Ausgabe erfährt die GameStar mal wieder eine optische Runderneuerung. Es ist die vierte seit Start des Magazins. Der großen Idee, dass unsere Artikel klar und strukturiert und auf keinen Fall verspielt daherkommen sollen, bleiben wir nach wie vor treu.



EA vs. Bayerisches Familienministerium



Der Sci-Fi-Horror **Dead Space 2** von Electronic Arts erscheint hierzulande erst Ende Februar, einen Monat nach dem Release in anderen Ländern. Schuld ist das Bayerische Familienministerium, das in einem so genannten Appellationsverfahren die bereits hart erkämpfte USK-Einstufung »ab 18« anstreitet und so einen Präzedenzfall schafft.

Dead Space 2 wird abermals geprüft. Zum insgesamt sechsten Mal. Am Ende bleibt's bei dem ursprünglichen USK-Urteil, das Bayerische Familienministerium zieht den Kürzeren.

Die Vorshow

Mit der Ausgabe 6/11 starten wir ein neues Online-Videoformat. Vorshow heißt das gute Stück. Darin stellen wir regelmäßig die Themen der kommenden Ausgabe vor. Vorgabe: Witzig und informativ soll's sein. Witzig schaffen wir nicht immer. Aber immer öfter.



Freiheit für den Doom-Marine



Der Shooter-Vater von 1993 ist seit dem 4. August nicht mehr auf dem Index und sogar ab 16 Jahren frei gegeben. Wir dürfen den Namen also endlich wieder laut schreiben: **DOOM!** Hach, das fühlt sich toll an!



Gunnar Lott

Damals: Redakteur, leitender Redakteur und Chefredakteur GameStar 1998-2007
Heute: Communications Director bei flaregames

GameStar. Ich fand ja immer, dass das ein alberner Name ist. Immerhin konnten alle drei Chefredakteure, die im Laufe der Zeit ans Ruder kamen, dem Drängen der Firmenleitung widerstehen, das Heft sogar noch in »PC GameStar« umzubenennen. Lachen Sie nicht, der Wunsch wurde immer wieder ernsthaft vorgebracht, mal mit halb-ironischer Distanz (»Sie machen das ja eh nicht, dabei wäre es doch sinnvoll, oder?«), mal mit dezentem Druck (»Sie sollen darüber jetzt mal ernsthaft nachdenken, der Vertrieb denkt das auch«). Das Ziel der Übung war, in Marktforschungsstudien leichter als Spieleheft erkannt zu werden.

Naja, Schwamm drüber. Der Name GameStar, albern oder brillant, ist ein Name, der im Laufe der 15 Jahre bis zum jetzigen Jubiläum zu Weltgeltung gekommen ist. Ich hatte, als Redakteur, Chef vom Dienst, Chefredakteur und Online-Verantwortlicher die wunderbare Gelegenheit, meinen Teil zum Gelingen des Projektes beizutragen. Ich habe im Auftrag der GameStar mit Peter Molyneux gefachsimpelt und mit

Dr. Christian Pfeiffer gestritten. Mit John Romero gespielt und auf Kongressen und Symposien mit Politikern diskutiert. Ich wurde in der Tagesschau interviewt und im Spiegel zitiert und habe immer und überall den Blickwinkel der Computerspieler, unserer Leser, zu vertreten versucht.

Denn auch wenn GameStar in erster Linie eine Zeitschrift und damit ein kommerzielles Produkt ist, war es doch immer unser Anliegen, Anwalt und Sprachrohr der Spielerschaft zu sein: Im Kampf um die Indizierung von Counter-Strike oder im Diskurs mit dem ZDF über deren verurteilende Berichterstattung haben wir Stellung bezogen und auch Wirkungstreffer erzielt. Ich denke, wir haben ein bisschen dazu beigetragen, unser aller Hobby auch bei denen akzeptierter zu machen, die es zu Beginn stark abgelehnt haben.

Auf die nächsten 15 Jahre, mindestens. Egal, ob GameStar im Jahr 2027 ein Heft, eine Webseite, eine App oder ein Stream in meinem im Arm implantierten News-Chip ist.

2011 2012

Ärger mit Origin

Pünktlich zum Release von **Battlefield 3** schafft es Electronic Arts in spieleferne Medien. Dank unserer Berichterstattung über das mit dem Multiplayer-Shooter eingeführte Origin – EAs Vertriebsplattform und Kopierschutz in einem – packt jeden Rechner bei EA auf den Seziertisch. Was immerhin in den Nutzungsbestimmungen schriftlich festgehalten ist. Wir loten mit Hilfe des Anwalts Thomas Schwenke die Untiefen von Origin aus und legen sie auf unserer Website GameStar.de offen. Über 3.000 Leserkommentare addieren sich unter dem Artikel, die meisten spiegeln deutlich wider, wie erbost man über und enttäuscht von EA und Origin ist. Viele wollen sich **Battlefield 3** nicht mehr kaufen. Electronic Arts bleibt nichts übrig, als Origin massiv zu überarbeiten. Inzwischen ist das Programm frei von Spypware.

Der Teufel im Vertragsdetail

Am 15. November 2011 ist EA ein weiterer EA-Vertrag mit dem Original-Vertrag... (Small text snippet)



Thomas Schwenke... (Small text snippet)



E3 brutal

Nana, so eine Überschrift liest man doch sonst nur in dieser großen deutschen Tageszeitung, die mit »B« beginnt. Aber in diesem Fall eignen wir uns mal deren Gebaren an. Schlicht, weil's passt. Die E3-Messe 2012 ist in Sachen Brutalität kaum zu überbieten. Bei den meisten potenziellen Blockbustern setzen die Hersteller für die Präsentationen auf möglichst spektakuläre Tötungsszenen. Selbst ein **Splinter Cell: Blacklist**, das wir eher unter »schleichen und nicht auffallen« verortet hatten, zündet ein Mordfeuerwerk. Wir finden's doof. Und nicht nur wir, auch ein Warren Spector ist entsetzt und schiekt in einer Kolumne den Satz »Diese Ultrabrutalität muss aufhören!« nach.



Strafe für Diablo 3

Dass wir bestimmte Spiele nach ein paar Monaten einem Kontrollbesuch unterziehen und sie gegebenenfalls aufwerten, ist ja nicht ungewöhnlich. Dass wir Spiele indes massiv abwerten, ist es hingegen schon. Noch ungewöhnlicher, wenn die Abwertung einen Blockbuster wie **Diablo 3** trifft. Im ursprünglichen Test gibt's satte 90 Punkte. Aber nach wochenlangem Inferno-Frust können wir nicht anders: Balance-Probleme, frustrierende Drops und der daraus resultierende Auktionshaus-Wahn sorgen dafür, dass **Diablo 3** Federn lassen muss. Wir werten von 90 auf 85 ab.



Neues Ende für Mass Effect 3

Hat's so etwas schon mal gegeben? Anfang März erscheint das Finale der großartigen **Mass Effect**-Reihe. Mit dem Ende des letzten Teils der Trilogie sind allerdings viele Spieler unzufrieden. Sie machen sich in Richtung der Entwickler so massiv Luft, dass Bioware einknickt und verspricht, das Ende zu überarbeiten. Der kostenlose Extended Cut (DLC) erscheint im Juni und beantwortet viele Fragen, die in der Urfassung offen blieben.



Mod macht Verkaufshit

Dank einer Modifikation wird der Hardcore-Taktik-Shooter **Arma 2** zum im Sommer 2012 meistverkauften Titel bei Steam. Und dabei geht's in **DayZ** nur ums Überleben in der Zombieapokalypse. Aber das ist selbst in der Alpha-Version schon so spannend und motivierend, dass **DayZ** im Sommer etwa eine Million aktive Spieler verzeichnet.



Das Minecraft-Jahr

Auch wenn 2011 Knaller wie **Battlefield 3** oder **Skyrim** erscheinen, so gehört das Spielejahr doch ganz klar einem vergleichsweise kleinen Projekt aus Schweden. Als **Minecraft** am 18. November die Beta-Phase verlässt, hat es sich schon über vier Millionen Mal verkauft. Eindeutig das erfolgreichste Indie-Spiel für den PC bis dato. Und wahrscheinlich auch noch lange darüber hinaus.

