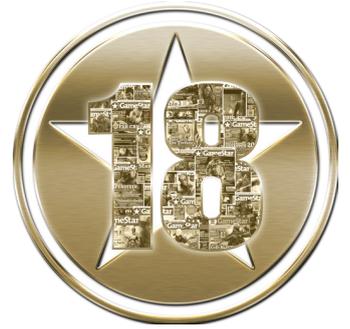




Michael Graf, Chefredaktion

EDITORIAL



18 Jahre GameStar – Endlich erwachsen?

Alt wird man von selbst, erwachsen nicht. Okay, ich zitiere mal wieder aus Omas Abreißkalender – aber irgendwas scheint an dem Spruch dran zu sein. Am 28. August 2015 ist GameStar 18 Jahre alt geworden. Hell yeah, wir sind volljährig! Aber sind wir auch erwachsen? GameStar ist das Kind einer anderen, einer übersichtlicheren Zeit. In unseren Gründertagen anno 1997 war das Internet noch längst nicht allgegenwärtig, bekannte Onlinespiele ließen sich an einer Hand abzählen, und selbst dann hatte man noch ein paar Finger übrig. Steam, DLCs, Online-Aktivierungen? Zukunftsmusik! Smartphones, Facebook, Youtube, Twitch? Ha, der letzte Schrei in Sachen Medienkonsum war die frisch erfundene DVD!

Ich will damit nicht sagen, dass die Kollegen damals ein leichtes Leben hatten. Denn erstens bin ich selbst erst seit 2003 mit dabei (Moment mal, sind das wirklich schon zwölf Jahre?). Zweitens haben die Alten uns Jungspunden dafür zu viele »Kriegsgeschichten« von Büroübernachtungen und Last-Minute-Katastrophen erzählt. Hey Jungs, falls ihr hier mitlest: Das war ein verdammt guter Job! Euer Einsatz, eure Liebe zum Detail und eure Fähigkeiten vor und hinter der Kamera haben die GameStar nicht nur zu meinem damaligen Lieblingsheft geformt, sondern auch zu dem, was sie heute ist: das wichtigste Spielmagazin Deutschlands, inzwischen selbstverständlich online.

Mit der »übersichtlicheren Zeit« meine ich vielmehr, dass es damals weniger Medienkanäle gab, die wir abdecken mussten. Es gab Hefte und CDs. Punkt. Heute gibt es Hefte, DVDs (nein, immer noch keine Blu-rays), Websites, Youtube, Twitch. Um zu wissen, welche Themen die Spieler bewegen, reicht kein Blick in die Releaseliste mehr, stattdessen beobachten wir Facebook, Twitch, Reddit. Auch die Zielgruppen sind längst nicht mehr so klar umrissen wie damals. In alten GameStar-Zeiten reichte es, allgemein die PC-Spieler anzusprechen. Heute gibt es Onlinespieler und Solisten, Textleser und Videogucker, Hardcore-Strategen und E-Sport-Kenner, Call-of-Duty-Fans

und Battlefield-Jünger, Kickstarter-Unterstützer, Mod-Liebhaber, Retro- und Kulturinteressierte und, und, und.

Zeiten ändern dich

Während die Themen der Berichterstattung früher auf der Hand lagen – die Spiele selbst – müssen wir heute viel mehr überlegen, welche Themen wir überhaupt aufgreifen, wie wir sie aufbereiten, wen wir damit auf welcher Plattform abholen können. Eignet sich ein Thema besonders gut für einen Test, ein Youtube-Video, eine kuriose News, einen Guide, ein Interview, einen Hintergrundreport? Wie gehen wir beispielsweise mit Let's Plays um, wie mit Twitch-Streams, wie mit »Shitstorms«? Und wie mit den Spielern, die längst keine Tests mehr lesen, sondern denen die User-Bewertungen auf Steam, Amazon & Co.

für eine Kaufentscheidung reichen? Was tun wir, wenn eine wichtige Testversion erst am Releasetag bei uns eintrifft?

All das sind Fragen, die wir uns stellen müssen. Die Welt ist komplizierter geworden. Aber so ist das eben, wenn man erwachsen wird. Da kann man sich gerne an die Kindheit erinnern – zurückkommen wird sie nicht. Dieses komische Internet etwa wird nicht über Nacht verschwinden. Aber wieso sollte es auch, es ist super! Zum Erwachsenwerden gehört auch, das Beste aus Veränderungen zu machen. In unserem Fall heißt das: Wir wollen das gigantische Themenangebot sinnvoll aufbereiten, sortieren und dann weiterhin über alles berichten, was für unser Hobby, für die Spieler relevant ist. Egal ob im Internet oder im gedruckten Magazin.

Ja, unsere Arbeitsweise ändert sich. Ja, wir schneiden alte Zöpfe ab und strecken unsere Fühler dafür in neue Bereiche aus. Aber im Herzen sind wir, die GameStar-Redaktion, auch immer noch ein Haufen Kinder. Kinder, die auf der Gamescom mit großen Augen die Stellaris-Präsentation verfolgen. Kinder, die sich weschmeißen, wenn Kollege Sebastian Stange in den GameStar-News an seiner eigenen Zunge scheitert. Da gibt's doch diesen Spruch: Nur wer erwachsen wird und ein Kind bleibt, ist ein Mensch. Hat was.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Micha



Das offizielle Magazin zu »50 Shades of Grey«? Nein, unsere Erstausgabe.



Das allererste GameStar-Bürogebäude beherbergt heute einen Kindergarten. Also quasi alles wie gehabt.