

EDITORIAL

Danke für 20 Jahre GameStar!



Michael Graf,
Chefredaktion



Gerne würde ich berichten, ich sei GameStar-Leser der ersten Stunde – doch es wäre gelogen. Im August 1997 blättere ich im Karlsruher Bahnhofskiosk durch die GameStar-Erstausgabe. Ah, dieser Jörg Langer, den ich schon aus der PC Player kenne, macht jetzt ein eigenes Heft? Sieht ja nett aus, aber ich lese bereits besagte Player und habe keinen Bedarf an weiterem Blätterstoff. Also lege ich die GameStar (oder wie Jörg bis heute betont, DEN GameStar, siehe Seite 86) zurück ins Regal, und damit endet diese Liebesgeschichte fast schon wieder, bevor sie überhaupt begonnen hat. Dass sie doch noch glücklich endet, verdanke ich Sebastian. Sebastian ist ein Mitschüler, ebenfalls leidenschaftlicher PC-Spieler und damit ein willkommener Gesprächspartner in Pausen (»Hast du schon dieses Dungeon Keeper gespielt?«) sowie ein noch willkommeneres Besuchsziel, wenn ich nach der Schule keine Lust habe, nach Hause zu gehen (»Lass uns Dungeon Keeper spielen!«).

Bei einem dieser Besuche hält mir Sebastian nochmals die erste GameStar unter die Nase. Sieh doch, diese Wertungskästen mit den unterschiedlich eingefärbten Hardware-Angaben (Ja, das fanden wir cool)! Diese spannenden Themen, diese bekannten PC-Player-Gesichter (Langer! Schnelle! Lenhardt! Schwaiger!), und vor allem: Raumschiff GameStar! Dieses absurd alberne und absurd lebenswürdige Blödelvideo auf der beiliegenden CD schauen wir uns wieder und wieder an. So ein Quatsch. So ein dämlicher, verdammt sympathischer Quatsch. Es ist Liebe auf den zweiten Blick, ich muss dieses Heft haben. Nicht der Spieletests wegen, die bekomme ich überall. GameStar ist für mich von Anfang an ein Magazin, dem ich anmerke, dass die Redakteure es nicht machen müssen, sondern es gerne machen. Dank Raumschiff GameStar, dank der Vorletzten, dank vieler kleiner Details, und seien's die eingefärbten Hardware-Angaben. Es ist jener Zauber, den die PC Player über die Jahre immer mehr verloren hat. Hier, habe ich das Gefühl, stecken Liebe und Herzblut drin. Hier fühle ich mich wieder zuhause.

Herzblut schafft Besonderes

Ab der zweiten Ausgabe lese ich GameStar regelmäßig, sogar die erste bestelle ich beim dörflichen Zeitungskiosk nach. Heute, 20 Jahre später, gehöre ich selbst zur GameStar-Chefredaktion und darf mit den Kollegen und euch (ja, »euch« – siehe Seite 84), unseren Lesern, den 20. Magazingeburtstag feiern. Für mich, für uns alle ist das ein besonderer Moment und eine wahnsinnige Ehre. Und diese extradicke Jubiläumsausgabe ist unsere Art, danke zu sagen. Danke, dass auch ihr dazu beiträgt, GameStar zu etwas Besonderem zu machen,

mit eurem Interesse, eurem Engagement, eurer Treue. Nein, die GameStar-Geschichte war nicht immer leicht, nicht immer krisenfrei (siehe Seite 110). Aber wir alle arbeiten hart und gerne daran, das Gefühl, das ich seinerzeit beim Lesen hatte, zu bewahren. Das Gefühl, dass GameStar nicht irgendein Magazin ist, sondern eines, in dem Liebe steckt. In dieser Ausgabe etwa mit der Rückkehr zahlloser alter Gesichter und Geschichten im Heft und in Videos auf der DVD.

Denn Liebe, Herzblut, Leidenschaft, das ist unsere Philosophie, machen ein Produkt immer zu etwas Besonderem – egal, ob Spielmagazin oder Spiel. So kann man beispielsweise den Rollenspielen von Piranha Bytes vieles vorwerfen, vom hakeligen Kampfsystem über das umständliche Interface bis zur staubigen Technik. Aber man kann niemals behaupten, dass keine Liebe drin- und Überzeugung dahintersteckt. Seit ebenfalls 20 Jahren (Piranha Bytes wurde 1997 gegründet) ziehen die Entwickler ihr Ding durch, erst mit Gothic, dann mit Risen, nun mit Elex. Gewachsen ist das Studio seitdem nur mäßig (es hat 30 Mitarbeiter), aber zumindest arbeitet man heute weniger chaotisch. Was wir damit meinen? Im März 2001 empfangen wir Piranha Bytes zur Präsentation von Gothic und sind entsetzt: Einen Monat vor Release kann man das Rollenspiel nur mit der Tastatur bedienen! Wir empfehlen dringend, eine Maussteuerung einzubauen, was die Entwickler zum Glück beherzigen – auch wenn man dem fertigen Spiel die Kurzfristigkeit deutlich anmerkt.

Schnitt in den Juni 2006: Ich besuche Piranha Bytes in Essen, um Gothic 3 anzuspüren – und erlebe Stückwerk: Knapp fünf Monate vor Release existiert kein zusammenhängendes Spiel, die Entwickler zeigen lediglich unfertige Abschnitte. Und sind noch dazu überrascht, als ich zum Abschluss (!) des Besuchs anmerke, dass ich von GameStar komme. Sie hatten gedacht, ich sei ein Abgesandter des Vertriebspartners Deep Silver! Der Rest ist Geschichte: Gothic 3 erscheint völlig verbuggt, GameStar versteigt sich zur seltsamen Doppelwertung (Seite 110). Von unseren Lesern wird es trotzdem zum besten Rollenspiel des Jahres gewählt, was der Projektleiter Björn Pankratz bei der Preisverleihung trocken quittiert mit: »Entschuldigung.« Gothic 3 war zu groß, zu ambitioniert. Nun wagt Piranha Bytes mit Elex ein viel professioneller geplantes, aber auch noch größeres und ambitionierteres Rollenspiel. Ob Ihnen das diesmal glückt, in ihrem 20. Jubiläumsjahr, das verrät in unserer 20. Jubiläumsausgabe der exklusive Test – auf Seite 20.

Danke für 20 Jahre Treue!

Micha