Die größte Feier der GameStar-Geschichte

PARTY LIKE IT'S 1997

Vor ziemlich genau 20 Jahren erschien die erste Ausgabe von GameStar. Chefredakteur Heiko Klinge erklärt, warum dieses Jubiläum für uns etwas ganz Besonderes ist. Von Heiko Klinge

Der Autor

Heiko Klinge (39) ist seit 2000 Teil der GameStar-Crew. Seine ersten Sporen verdiente er sich mit Stronghold-Previews und als Kadett Klinge in Raumschiff GameStar. Obwohl er schon 17 Jahre dabei ist, fühlt es sich für ihn trotzdem noch so an, als hätte er gestern erst angefangen.

Live danke sagen in Köln: Markus Schwerdtel, Heiko Klinge, Michael Graf und Piranha-Bytes Chef Björn Pankratz (Elex) gemeinsam mit über 100 GameStar-Fans auf dem Gamescom Camp.

Es sind die kleinen Dinge, die manchmal Großes bewirken können. Eigentlich war es nur ein kurzer Schnack mit dem Besitzer eines kleinen PC-Ladens in der niedersächsischen Kleinstadt Gifhorn.

»Kennst du schon diese neue PC-Zeitschrift?«, fragte er mich im September 1997 und drückte mir die Erstausgabe der GameStar in die Hand. Seit ich lesen konnte, konsumierte ich auch Spielemagazine, egal ob Powerplay, Amiga Games, PC Joker oder PC Player. Ich blätterte also auch durch die GameStar, und was ich sah, gefiel mir auf Anhieb. Zum einen entdeckte ich viele bekannte Redakteure, die ich zuvor in anderen Magazinen kennen- und schätzen gelernt hatte. Begeistert hat mich auch das klare Layout und die Unterteilung nach Rubriken. Die GameStar signalisierte mir auf jeder Seite, dass sie mich als Leser ernst nahm. Allerdings ohne dabei staubtrocken oder allzu akademisch zu wirken. Ich war überzeugt, wurde ab der zweiten Ausgabe Abonnent, und als ich rund zweieinhalb Jahre später nach Abschluss meiner Bankausbildung die fixe Idee bekam, Spielejournalist zu werden, habe ich mich nur bei einem einzigen Magazin beworben. Dieses oder keines.

Das feiern, wofür wir stehen

Warum ich diese olle Kamelle wieder hervorkrame? Weil sie und die jeweiligen Erinnerungen der Kollegen ein elementarer Bestandteil unserer Überlegungen waren, als wir uns vor rund einem halben Jahr zusammengesetzt haben, um das 20-jährige Jubiläum zu planen. Denn wer etwas feiern möchte, sollte sich erst mal im Klaren darüber sein, was genau da eigentlich gefeiert wird. Klar, 20 Jahre sind im hart umkämpften Spielejournalismus alles andere als eine Selbstverständlichkeit.

Aber wir wollten mehr feiern, als nur unsere bloße Existenz, sondern auch das, wofür wir stehen. Und so unterschiedlich unsere jeweiligen GameStar-Geschichten sind (viele davon gibt's auf den folgenden Seiten zu lesen), letzten Endes finden sich immer wieder die gleichen Elemente, die für uns das Besondere von GameStar ausmachen. Etwas, das all die Jahre gleichgeblieben ist, egal was sich sonst verändert hat.

Wer ernst sein will, muss darüber lachen können

Etwas, das bei GameStar zum Beispiel trotz oder gerade wegen unseres seriösen Anspruchs schon immer wichtig war und auch immer wichtig bleiben wird, ist eine gewisse Portion Selbstironie. Wer über sich selbst lachen kann, hat unserer Meinung nach nicht nur mehr vom Leben, sondern schafft als Spielejournalist auch eine engere Bindung zu seinen Lesern.

Eine der verrücktesten, aber auch besten Humorideen für unser Jubiläum war, endlich die Frage zu beantworten, wie denn die GameStar in der Unreal Engine 4 aussehen würde. Schließlich wurde schon nahezu alles andere damit nachgebaut und von uns mit einer News bedacht, sodass die Frage »Wie würde Spiel X wohl in der Unreal Engine 4 aussehen?« in unserer Community inzwischen zu einem Running Gag geworden ist. Nie hätten wir zu träumen gewagt, dass wir diesem Gag jetzt tatsächlich eine Pointe

Unser Jubiläumskalender auf GameStar.de

Trotz 64 Extraseiten und zwei prall gefüllten DVDs ist der Platz selbst in einer Jubiläumsausgabe begrenzt. Zu begrenzt, um wirklich alles unterzubekommen, was wir für unsere Geburtstagsfeierlichkeiten ausgeheckt haben. Und zum Teil natürlich auch zu wenig online. Unter GameStar.de/20Jahre findet ihr deshalb einen interaktiven Jubiläumskalender mit zahlreichen weiteren Aktionen. Darunter etwa die Wahlen zum schönsten und hässlichsten Cover der GameStar-Geschichte oder auch die Folgen 2 bis 6 unseres Pen&Paper-Rollenspiels. Unbedingt vorbeischauen!

verpassen können: die GameStar-Redaktion, nachgebaut in der Unreal Engine 4. Den virtuellen Rundgang gibt's auf unserer DVD – unbedingt ausprobieren!

Niemand geht bei GameStar so ganz

Eine weitere GameStar-Besonderheit, auf die sich alle einigen konnten, war und ist das leidenschaftliche Team. Die GameStar wäre niemals das geworden, was sie heute ist, wenn sich 1997 nicht ein paar Bekloppte (und das meine ich mit dem allergrößten Respekt) die Nächte um die Ohren gehauen hätten, um das bestmögliche Spielemagazin auf die Beine zu stellen. Und es ist uns eine Ehre, einen großen Teil des Gründungsteams in unserem Jubiläumsteil sowie auf den Videos der Heft-DVD ausführlich zu Wort kommen zu lassen. Selbstverständlich gibt es auch ein Wiedersehen mit vielen anderen bekannten GameStar-Gesichtern und ebenso Jubiläumsartikel vom aktuellen Team.

Natürlich ist auch bei uns nicht immer alles eitel Sonnenschein. Und obwohl wir verglichen mit anderen Magazinen eine verhältnismäßig geringe Redakteursfluktuation haben, gehören berufliche und persönliche Veränderungen im wahrsten Sinne des Wortes zum Geschäft. Umso schöner und berührender war es für uns zu sehen, wie viele ehemalige GameStar-Kollegen und sogar die langjährige »Konkurrenz-Chefredakteurin« Petra Fröhlich sofort Feuer und Flamme waren, etwas zum Jubiläum beizusteuern.

Ähnliches gilt für die Spieleentwickler. Denn ohne sie und ihre Kunst würde es die GameStar genauso wenig geben. Der Respekt für ihre Arbeit gehört deshalb ebenfalls zu dem, was GameStar ausmacht. Es ist verführend leicht, Dinge zu verreißen, hämisch zu sein. Kritisch, aber fair nachzufragen, sorgfältig zu recherchieren und andere Meinungen zuzulassen, kostet bedeutend mehr Aufwand. Deshalb freut es uns ungemein, dass dieser Respekt offensichtlich auf Gegenseitigkeit beruht und derart viele Entwickler beim Jubiläum dabei sein wollten.

GameStar ist mittlerweile weit mehr als »nur« ein Heft. Aber das, wofür wir stehen, findet sich genauso online, auf YouTube oder in unserem Podcast.

Danke für 20 Jahre Treue

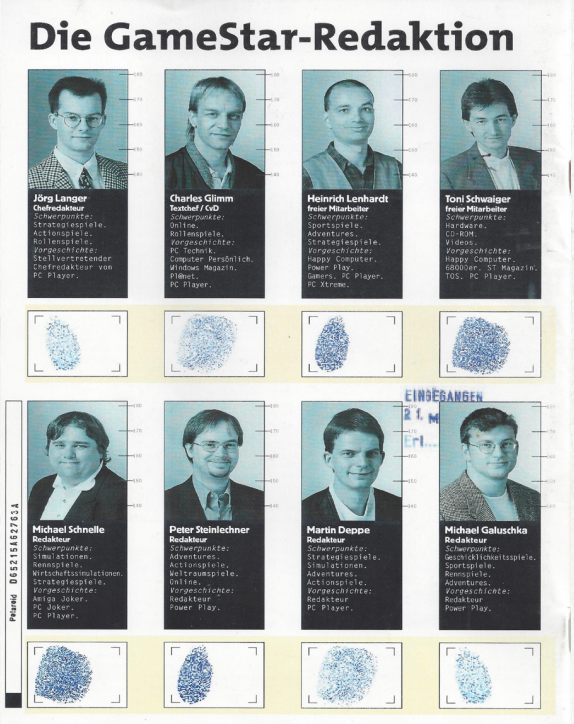
Letzten Endes machen wir das alles aber weder für uns, noch für die Spieleentwickler, sondern einzig allein für euch, unsere geschätzten Leser. Schließlich existiert die GameStar nur deshalb seit 20 Jahren, weil es seit 20 Jahren Menschen gibt, die es schätzen, was wir für sie jeden Tag auf die Beine stellen. Und die auch bereit sind, für diese Inhalte zu bezahlen.

Das Wichtigste an einem ordnungsgemäßen GameStar-Jubiläum ist entsprechend, einfach mal aus tiefstem Herzen Danke zu sagen. Mit Worten, aber natürlich auch mit Taten wie dieser Jubiläumsausgabe, in die wir wirklich viel Herzblut gesteckt haben.

Es war und wird uns ein Fest!

Wir hatten in jedem Fall einen Riesenspaß bei den Jubiläumsvorbereitungen! Einerseits natürlich, weil wir solch einen großartigen Zuspruch bekommen haben und entsprechend viele spannende oder auch einfach nur verrückte Aktionen auf die Beine stellen konnten – und sei es ein Pen&Paper-Rollenspiel über ein Spielemagazin im Mittelalter (Video auf unserer DVD anschauen!).

Andererseits, weil uns die Jubiläumsvorbereitungen nochmal deutlich gemacht haben, was eigentlich das Besondere an GameStar ist – und Obacht, jetzt wird's pathetisch: Die Menschen, die für GameStar arbeiten, machen das nicht, weil sie es müssen. Sondern weil sie es lieben. Wir sind überzeugt davon, dass man das dem Ergebnis anmerkt. Egal ob 1997 auf Papier oder 2017 gedruckt und online im Netz oder 2037 als Holodeck-Erlebnis. Happy Birthday, GameStar, und auf die nächsten 20 Jahre! ★



Andere Personen, die gleiche Leidenschaft für Spielejournalismus: das GameStar-Gründungsteam von 1997 und das Team der aktuellen Ausgabe.