VOM EISBACH ZU DEN STERNEN

Der GameStar, nur echt in der Maskulinform, wurde von einem kleinen Team in offiziell nur drei Monaten aus dem Boden gestampft. Gründungschefredakteur Jörg erinnert sich daran, was wirklich in den ersten Monaten passierte, was schieflief und was klappte. Von Jörg Langer

Der Autor

Jörg Langer (45) war 1997 der Gründungschefredakteur von GameStar und führte die Redaktion bis September 2004. Nach einem Jahr in der IDG-Verlagsleitung machte er sich selbständig und betreibt heute GamersGlobal.de als Inhaber und Chefredakteur, wenn er nicht gerade mit Heinrich Lenhardt den neuesten Spieleveteranen-Podcast aufnimmt.

In der Ich-Form zu schreiben war außerhalb von Kolumnen und Meinungskästen immer verpönt zu meiner Zeit als GameStar-Chefredakteur. Doch die heute Verantwortlichen sind bestimmt lockerer drauf! Ich will euch im Folgenden nicht mit den siebeneinhalb Jahren meiner GameStar-Tätigkeit quälen, sondern aus der Anfangszeit berichten. Als noch nicht absehbar war, wie erfolgreich und langlebig das Heft, die Marke werden würde.

Vorgeschichte der Vorgeschichte

Wer die ganze Geschichte hinter der »ganzen Welt der PC-Spiele« kennen möchte, sollte mir einen kurzen Abstecher zur PC Player erlauben – jenem PC-Spieleheft des DMV Verlags, das von den PowerPlay-Machern Heinrich Lenhardt und Boris Schneider 1993 gegründet worden war. Dort heuerte ich im April 1994 an, lernte und testete viel – nur um im Spätherbst 1996 plötzlich ohne Chefredakteure dazustehen. Heinrich war schon etwas länger gen USA entfleucht, nun zog es Boris zu Microsoft. Merke: Wenn euch die Geschäftsführung um 7:30 Uhr zu einem Termin ruft, werdet ihr entweder entlassen oder befördert. Bei mir war es die Beförderung zum »Stellvi« bei gleichzeitiger Ankündigung, ein neuer Chefredakteur werde gesucht. Ein redaktionsnaher Externer wurde von mir als neuer Chef ins Spiel gebracht, überzeugte aber den DMV-Geschäftsführer nicht. Vielmehr versprach mir dieser, mich »in zwei bis drei Jahren« zum Chefredakteur zu machen. Ein Fehler: Gerade hatte ich mit meinem Sonderheft »Die besten Strategiespiele« Blattmacher-Blut geleckt. Nun wurde mir also die Chefredaktion prinzipiell zugetraut, aber ich sollte noch ewig darauf warten?

Hässliche Hexen-2-Renderfigur, aber starke Vollversion, exklusive Themen und ein erstklassiger Preis: unsere Erstausgabe (links). Die Folgenummer ist inhaltlich stärker, aber mit schwachem Coverthema. Dark Reign oder Diablo 2 wären die bessere Wahl gewesen.

Meine Chance kam nur wenige Monate später. IDG Deutschland, Tochter des damals weltgrößten Computerfachverlags, war 1997 zweigeteilt: Ein Verlagsteil brachte trockene Infos für Anwender (PC Welt, MacWelt), der andere wüstenstaubtrockene Infos für Business-Kunden (Computerwoche). Ersterer Verlagsteil wollte wachsen und erkannte die Computerspiele als lukratives Thema. Zudem verlegte IDG in den USA mit GamePro

»Wild Bill« Stealey mit der GameStar-Ausgabe 5/98 im berüchtigten Kellergang unserer Büros. Ihr seht den Blickwinkel hin zur lichten Seite.

GameStar machte sich auch international schnell einen Namen. Bei unseren »Designer Summits« (hier von der E3 2000) versammelten wir ranghohe Entwickler-VIPs – die dann aber nur mit Jörg als Moderator kommunizieren und sich gegenseitig gar nicht verstehen konnten.

bereits ein sehr und mit PC Games (nicht verwandt mit dem Computec-Magazin) ein leidlich erfolgreiches Spielemagazin. Im Auswahlprozess setzte ich mich gegen deutlich namhaftere Kandidaten unter anderem deshalb durch, weil mich ein Industrievertreter als »einzigen unbestechlichen Spielejournalisten Deutschlands« über den grünen Klee lobte – obwohl wir ein Jahr zuvor ziemlich aneinandergeraten waren, eines RTS-Tests wegen. Auch mein Konzept, erstmals Hardware zum gleichberechtigten Heftbestandteil zu machen, sprach für mich: IDG rechnete sich aus, Synergien mit der PC-Welt zu nutzen, um mehr Anzeigenkunden ins Heft zu bekommen. Bald war klar: IDG wollte mich. Um früher anfangen zu können, schenkte ich dem DMV Verlag 30 Resturlaubstage und war »frei«.

Das Heftkonzept entsteht

Im Verlauf des Aprils entwickelte ich das Heftkonzept, von den Rubriken über die geplante Leseransprache bis hin zu Details wie der Aufteilung des Wertungskastens; Letzteren malte ich übrigens auf dem Privat-PC von Martin Deppe. Einige der wichtigeren Ideen: Unterteilung des Testteils in fünf Hauptrubriken wie Action oder Strategie, inklusive Startseiten, Toplisten und Genre-Verantwortlichen. Ein umfangreicher Wertungskasten mit Hardware-Ampel (Minimum/Standard/Optimum) und optisch sofort erfassbarer »Wertungssonne«. Zum Sammeln konzipierte, umfangreiche Spieletipps. Und Titelthemen, die nicht nur aus ein paar Seiten Test oder Preview bestehen, sondern jeweils einen eigenen Schwerpunkt bilden sollten. Eine Vollversion wollte IDG ebenso wie ich – für das schon erwähnte Strategiespiele-Sonderheft hatte ich drei Geheimtipps an Land gezogen, für GameStar 10/1997 sollte es ein großer, teurer Hit werden.

Von meiner eigenen Vertragsunterzeichnung an war ich auf Brautschau. Das Wichtigste für jedes neue Projekt sind die Mitstreiter, die man dafür begeistern kann. Mir war bewusst, dass ich mit drei Redakteursjahren und 24 Geburtstagen nicht unbedingt einen voll ausgefüllten Erfahrungsbalken auf meinem Real-Life-Charakterbogen hatte. Umso mehr brauchte ich erfahrene Kollegen. So überredete ich den freien Lektor Charles Glimm, das neue Heft als Chef vom Dienst und Textchef mit aufzubauen. Er wusste nicht nur, was er tat, sondern wirkte dank Cowboy-Look inklusive Hut und Fransenstiefeln einschüchternd auf Redakteure, denen es in den Sinn kam, eine Anmerkung des Textchefs womöglich nur als optionalen Wunsch zu verstehen.

Den Multimedia-Leserbriefe-Onkel der PC Player, Toni Schwaiger, konnte ich als Stellvertretenden Chefredakteur gewinnen, der es immerhin zwei Wochen mit mir aushielt, bevor er wieder kündigte. Statt sich dauernd mit einem kompromissadversen Jung-Chef anlegen zu müssen, wurde er so zum beliebten Video-Zauberer von GameStar und kreierte viele schöne Folgen von »Raumschiff GameStar«. Die meisten Drehbücher unserer Spaßvideos sowie sämtliches Video-Editing und nicht zuletzt die Spezialeffekte waren von ihm, wie auch DVD-Sonderausgaben und einiges andere mehr.

Unsere erste Messe mit existierendem Heft: Die ECTS 97 füllte in London Olympia Messehalle und National Hall. Später verlor die ehemalige europäische Leitmesse massiv an Bedeutung.

Von unserer ersten E3 scheint es keine Fotos zu geben, dieses hier zeigt die E3 1998, etwa neun Monate nach GameStar-Launch.

Alles neu macht der …

Zum 1. Mai saß ich dann erstmals offiziell in einem Büro in einem Nebentrakt des IDG-Gebäudes in der Brabanter Straße in München. Es sollte während all der IDG-Jahre mein größtes Büro und das mit dem besten Ausblick bleiben. Leider nur für einen Monat, danach ging es ins »Souterrain«, in den eilig umgebauten Heftlagerkeller der Computerwoche. Vorne im Korridor war ein normales Fenster mit freiem Fall nach unten, hinten eine Art Lichtluke raus zur Straße. Die eigentlichen Büros hatten kleine Kellerfenster in etwa zwei Meter Höhe. Man hielt sie am besten geschlossen, weil auf der einen Seite der Eisbach-Kanal rauschte und auf der anderen Seite der Anlieferverkehr der IDG-Laderampe. Um es mit den Worten des damaligen Verwaltungschefs zu sagen: »Also arbeitsschutzrechtlich geht das eigentlich nicht.« Dabei gab es doch am Ende des Korridors eine Fluchtleiter nach oben!

Anfang Mai stießen Charles Glimm und Toni Schwaiger zu mir, zusammen bildeten wir die dreiköpfige »Entwicklungsredaktion«, die nach wenigen Wochen eine zweiköpfige wurde. Der IDG-Verlag und ich lernten uns intensiv kennen: Ein Thermo-Faxgerät, wie es allen anderen Redaktionen genügte? »Nein, wir brauchen ein großes, teures, das

Jedem Designer und Publisher, der nicht bei drei auf dem Baum war, drückten wir unsere Erstausgabe in die Hand, hier (von oben): Flugsim-Guru Andy Hollis, Adventure-Grande-Dame Roberta Williams und LucasArts-Sprecherin Heather Twist. Zu jener Zeit konnte noch nicht »einfach jeder« über Spiele schreiben, entsprechend wichtig waren die Redaktionen.

20 Seiten pro Minute schafft!« (Damals wurden schon mal Anleitungswälzer à la Falcon 3 per Fax verschickt.) Der vor meiner Einstellung entstandene Layout-Entwurf? »Nein, wir machen das so, wie ich es hier mit Paintshop gemalt habe.« Die Verlagsleitung fand, es gehöre kein Punkt ans Vorspann-Ende? »Doch, denn wir befolgen die deutsche Rechtschreibung!« Kein Witz, auch letztere Diskussion hat stattgefunden. Mein heutiges Ich hätte mein damaliges nach wenigen Tagen der Zusammenarbeit gefesselt, hinreichend betonbeschwert und des Nachts im Eisbach versenkt. Auf der Positivseite wusste ich bis ins kleinste Detail, was ich wollte. Das ist zwar sehr anstrengend für die Mitmenschen, aber auch hilfreich, wenn etwas aus dem Nichts entstehen soll.

Im Mai telefonierten wir viel mit Herstellern oder schickten Faxe, um uns mit News und Testmustern beliefern zu lassen. Vor allem musste das neue Heft in den Köpfen der Branche verankert werden, bevor es tatsächlich existierte. Außerdem warben wir von anderen Verlagen die genehmigten vier Redakteure ab, die überwiegend zum 1. Juni anfingen. Mick Schnelle kam ebenso von PC Player zu uns wie Martin Deppe. Außerdem konnte ich die Powerplay-Redakteure Peter Steinlechner und Michael Galuschka von den Vorzügen der IDG-Kantine überzeugen. Als namhafter freier Redakteur ließ sich Heinrich Lenhardt anheuern.

Die Besetzung des Layouts verlief etwas holprig. Nach zwei kurzzeitigen Fehlgriffen mit sehr jungen Layouterinnen fand sich ein kompetentes Duo aus Christoph Schulz und Anita Blockinger. Letztere war die Erste, die dem übereifrigen Chef-Besserwisser einen Schuss vor den Bug setzte und sich empörte: »Wie, jetzt willst du auch noch die Freisteller selber machen?« Von da an hatte ich gehörigen Respekt vor Anita und äußerte nur noch vorsichtig formulierte Vorschläge. Es fehlte nur noch die Redaktionsassistenz. Eines Maiabends empfing ich eine Bewerberin im schönen Übergangsbüro und wurde

Ion Storm besuchten wir erstmals im April 1998, John Romero (Daikatana) zeigte uns seine passiven Kampfkünste.

handelseinig mit ihr. Beim Rausbegleiten zeigte ich ihr noch kurz die zukünftigen Büros, brachte sie zum Ausgang und stieg glücklich ins Auto: Die letzte Stelle war besetzt! Bevor ich zu Hause ankam, klingelte das Telefon: »Es tut mir leid, aber ich kann einfach nicht in einem Keller arbeiten!« Aus härterem Holz geschnitzt war dann Ulrike Kopp, die ihre Redakteursschäfchen sicher durch die ersten Monate und Jahre führte.

Feilen und Streiten

Obwohl das Heftkonzept von Tag eins an stand, musste es noch ausgefeilt, anhand auftretender Probleme überdacht und vor allem in ein gefälliges Layout überführt werden. Hannes Helfer hieß der glückliche Agentur-Besitzer, der sich vom frischgebackenen Chefredakteur (halbes Lebensalter, ein Zehntel der Berufserfahrung) erklären lassen durfte, wie so ein Spieleheft zu layouten sei. Die Zusammenarbeit zwischen uns war nie konfliktfrei, aber immer ergiebig, ob bei Neulayouts oder den Titelbildern. GameStar hatte selten die schönsten Covers, aber oft die erfolgreichsten. Nur durfte ich niemals »Service« aufs Titelbild schreiben, weil der Geschäftsführer meinte, das würde nicht englisch, sondern deutsch gelesen, also wie in »Kaffeeservice«. UFOs ja, Untertassen nein, sozusagen.

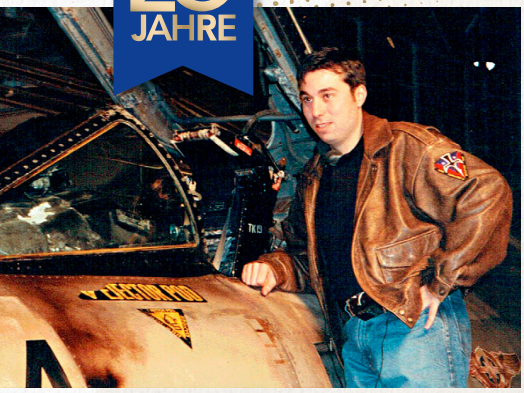
Wir haben viel gerackert in jenem Sommer, aber es blieb doch Zeit, um auch mal Multiplayer-Gefechte auszutragen, etwa bei Shadow Warrior. Oder »in echt«, mit Infrarot-Plastikwummen und Brustpanzer-Empfängern in der IDG-Tiefgarage. Als einmal das Licht ausging, rannte ich mit Schmackes gegen einen Betonpfeiler. Mir erschien ein heller Blitz vor meinen Augen, obwohl es doch stockfinster war. Beim anschließenden Pizza-Hut-Besuch wuchs mir eine dicke Beule, die meinen Versuch vereitelte, die chefredaktionelle Würde aufrechtzuerhalten.

Die Geschäftsführung rührte derweil die Werbetrommel: TV-Spots wurden mit viel Aufwand und Tamtam geplant und Interviews gegeben – fürs dazugehörige Dreierfoto mit Verlagsleiter und Geschäftsführer wurde ich auf ein dickes Holzbrett gestellt, um nicht allzu sehr nach unten aus dem Bild zu rutschen. Für die Mediadaten-Broschüre lichtete man uns inklusive wichtiger freier Mitarbeiter hochseriös ab. Ich weiß bis heute nicht, wie wir Mick dazu brachten, sich in einen Anzug zu werfen – ich habe ihn seitdem nie wieder mit Hemd oder Jackett gesehen. Interessant auch, dass der seriöse Look mithilfe von Fahndungsfoto-Elementen (Körpergrößen-Markierungen, Fingerabdrücken) sofort wieder gebrochen wurde. Spieleredakteure waren für IDG zu der Zeit eben eine unbekannte Spezies, und im Zweifel eher zwielichtige Gestalten.

Redaktionell war der Frühsommer 1997 herausfordernd: Wir mussten das Konzept mit Leben füllen, wollten aber auch nicht für den Mülleimer Inhalte produzieren, die bei Heft-Launch veraltet sein würden. Die Idee der Genre-Unterteilung samt Bestenlisten brachte ungeahnte Mühen für die Kollegen mit sich, weil ich darauf bestand, dass jeder Genre-Verantwortliche, also etwa Martin bei den Adventures, eine (glaube ich) 100 Titel umfassende Topliste samt GameStar-Wertungen generierte. Im Heft erschienen dann nur die Top 25 davon, was man nachträglich als »75 Prozent unnötige Arbeit« interpretieren könnte.

Um ein Haar hätte unsere erste Vollversion Theme Park nicht funktioniert – ein Desaster.

Jedi Knight, Tomb Raider 2, Age of Empires und ein abfotografierter Motorradhandschuh für Vader: Hier konnte nichts schiefgehen (links). Ausgabe 01/98 erscheint im Dezember und mit Affeninsel-Fokus: Titelthema Monkey Island 3, Vollversion Monkey Island.



Ein Foto von Chris »Wing Commander« Roberts, vermutlich um 1999.

Wieso Bill Roper 1999 so strahlte? Damals war er noch bei Blizzard, statt mit Flagship Studios zu scheitern …

Warren Spector zeigte uns bei einem Besuch 1998 stolz den Ion-Storm-Flipper.

Mir war es aber wichtig, dass wir uns als frischgebackenes Team auf eine gemeinsame Wertungsphilosophie eichten. Und das geht nur übers Spielebewerten und -einordnen.

Namensfindung und E3

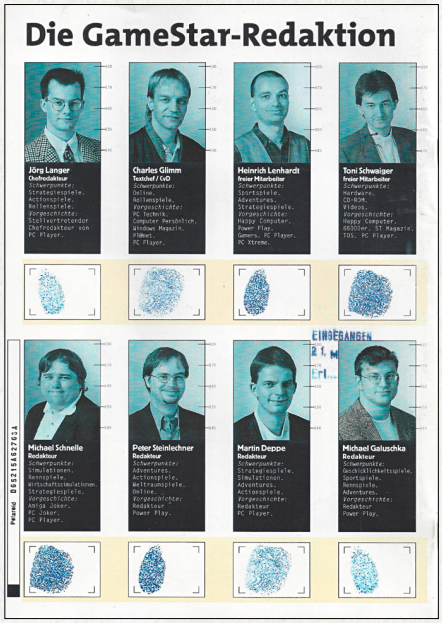
Ende Mai hatte unser Projekt noch keinen Namen. Ich entsinne mich dunkel einiger Vorschläge, die wir diskutierten: PC Spiele. PC-Spiel Professional. PC GamePro. PC Fire (dieser absurde Vorschlag stammte von mir). Und eben GameStar. Für die halbwegs aussichtsreichen Titel gab es Probe-Layouts mit verschiedenen Schriftstilen und Farbkombinationen. Schnell stand fest: Weiß auf Blau sollte das Logo sein. Aber wir konnten uns nicht zwischen »GameStar« und einer der »Pro«-Varianten entscheiden. Für »GameStar« sprach aus meiner Sicht der positive Klang nebst möglicher Ableitungen, von »Der neue Stern am Spielehimmel« bis hin zum GameStar-Award. Ein Titel mit »Pro« und »PC« im Titel hingegen passte perfekt zum PC-exklusiven Konzept, zur anvisierten Zielgruppe und nicht zuletzt zur stockseriösen Ausrichtung inklusive peniblem Siezen. Schließlich stellte sich Toni Schwaiger in die Münchner PC-Fun-Filiale und zeigte 100 Besuchern die beiden Fake-Cover. 51 entschieden sich, so geht die Sage, für »GameStar«. Ein oder zwei Münchner haben also möglicherweise den Ausschlag gegeben für den Titel des Hefts, das ihr 20 Jahre später lest.

Ach, waren die jung damals: Westwood-Mitgründer Louis Castle bei der Bewerbung von Lands of Lore 3.

In Atlanta trafen wir im Mai 1998 SF-Kultautor Douglas Adams.

Ende Juni stand die E3 in Atlanta an, Dafür brauchten wir etwas Vorzeigbares, das aber nichts Kritisches verraten durfte. Die Mitbewerber waren aufmerksam geworden, und natürlich wollten wir nicht, dass sie unsere Ideen klauten. Also bastelten Charles Glimm und ich eine 20-seitige »Nullnummer«, bereits mit dem richtigen Logo und zumindest der Andeutung der Heftstruktur – aber unter anderem mit einem Fake-Wertungskasten, der weitgehend dem ursprünglichen IDG-Entwurf entsprach. Es wurden nur 15 Hefte per Laserdrucker, Schneidetisch und Sprühkleber hergestellt. In einem so kleinen Team war natürlich jeder wichtig und trug viel zum Gelingen bei. Doch am wichtigsten war Charles Glimm für mich. Er wirkte als ruhiger Gegenpol zu mir, ähnlich wie später Martin Deppe. Allerdings war es nicht immer leicht, Charles von Ultima Online weg- und zu seinem aktuellen Artikelstapel hin zu locken. Für die Leser fielen dadurch später viele schöne Folgen seines UO-Tagebuchs »BelleStar« ab, für mich die ersten Lektionen in Sachen »Grenzen einer Führungskraft«. Mal abgesehen davon, dass es nicht die beste Idee ist, dieselbe Person als CvD und Textchef einzusetzen: Beide Rollen widersprechen sich, die eine fordert Organisation und Termineinhaltung, die andere Kreativität.

Während Charles nebst Uli Kopp und den Layoutern die Heimatfront verteidigte, reis-



So »vermarktete« IDG seine neue Redaktion: Als Fahndungsplakate mit Gestalten im Anzug.

Auf der E3 1998 empfing uns Peter Molyneux zum ersten Termin des ersten Tags. Vermutlich waren wir deshalb wirklich die Ersten, die eine Ultra-Früh-Demo von Black & White sahen.

Was ist denn da? Sid Meier zeigt in den Himmel über Firaxis – Richtung Alpha Centauri.

Bereits im August 1997 besuchten wir Core Design, wo Tomb Raider 2 (das wir dann in Ausgabe 12/97 testeten) offenbar auf 4:3-Fernsehern entwickelt wurde. Auch das Larafigur-Foto stammt daher. Daneben: Die »echte« Lara in der Inkarnation der E3 2000.

ten wir anderen zu besagter E3. Einige Bruchstücke, an die ich mich noch erinnern kann: Ein gewisser Kollege, nennen wir ihn zur Tarnung Petro Stonelechner, schaffte es, bei dieser für uns so entscheidenden Reise gleich mal den Hinflug zu verpassen. Vor Ort blieb Zeit für etwas Akklimatisierung, also fuhren wir zum Stone Mountain. Wir trafen uns mit den IDG-Kollegen der amerikanischen PC Games. Sie waren vermutlich überrascht, als ihnen der junge Typ aus Germany erzählte, was sie zu tun hätten, um uns in Zukunft zu unterstützen, und wie sie ihr eigenes Heft verbessern könnten. Und natürlich sahen wir uns viele Spiele an und sprachen mit zig Entwicklern. GameStar kam gut an, wir wurden als Redaktion akzeptiert.

Erfolgsgründe & Exklusivthemen

Nach der E3 füllten wir die letzten offenen Posten im Seitenplan und arbeiteten konkret an echten Artikeln. Die Erstausgabe sollte laut offizieller Verlagsaussage Anfang September, in Wahrheit aber schon Ende August erscheinen. Bei unseren Antrittsbesuchen bei diversen Spieleherstellern klappte Verlagsleiter Stephan Scherzer gerne die ultrabreite IDG-Broschüre aus und protzte mit 280 abgebildeten Magazinen. Ich beschrieb danach mit der fiebrigen Überzeugungskraft des Sektenfanatikers unser redaktionelles Konzept. Die solcherart Heimgesuchten, etwa Eidos in Hamburg oder Bomico in Frankfurt, wünschten sich mit bedeutungsvollem Seitenblick zu meinem Vorgesetzten eine »bessere Zusammenarbeit als bei PC Player« oder lachten auch mal nur fassungslos. Oder sie beschieden uns, dieses Zitat stammt von einem Besuch bei Mindscape, dass sie sich »nicht von irgendwelchen Turnschuhträgern die teuer entwickelten Spiele zerreißen lassen wollen«. Antwort des Verlagsleiters: »Sehen Sie hier jemanden mit Turnschuhen?«

Im Wesentlichen hielt die Geschäftsführung zur Redaktion und erlaubte mir, meinen »Mich interessiert ausschließlich der Leser«-Stiefel durchzuziehen. Ein Erfolgsgrund fürs Heft. Noch ein Erfolgsgrund: Der Produktionsleiter Heinz Zimmermann mochte seine Arbeit und auch uns. Er legte sich ins Zeug und nutzte seine Kontakte, um für die verrückten Kellernachbarn eine einzigartige Heftausstattung und kürzeste Produktionszeiten herauszuschlagen. Jahrelang hatten wir bei GameStar bis zu drei Tage mehr Zeit für die Abgabe des letzten Heftbogens als der nächstschnellste Konkurrent, bei gleichem Erscheinungstermin.

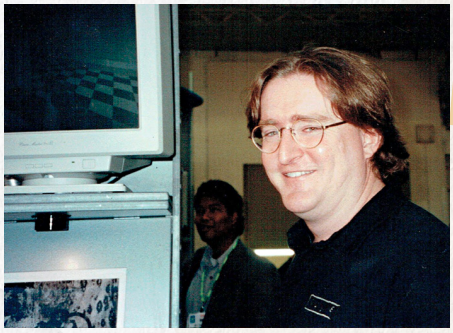
Die meiste Zeit steckte ich zwar ins Schreiben, Artikelredigieren und Layout-Verbessern, doch mein wichtigstes Anliegen im Juli 1997 war es, uns genügend Highlights fürs erste Titelbild zu sichern. Jedes Thema auf dem Cover sollte einen Exklusiv-Stempel bekommen. Dazu waren teilweise Verrenkungen nötig. So schrieben wir im Vorspann unserer Titelgeschichte zu Hexen 2 von einem Besuch in Dallas, der uns, so musste man den Text (»zurück in Deutschland, ...«) verstehen, den Exklusivtest in der Redaktion ermöglicht hatte. Das war an die Realität nur lose angelehnt: Der deutsche Vertrieb von Hexen 2 hatte uns das Testmuster exklusiv in die Redaktion geschickt – unter der Bedingung, dass er sich später gegenüber PC Games und PC Player darauf hinausreden konnte, wir hätten uns Hexen 2 direkt in den USA besorgt. Ich vermute zwar, dass es einen Besuch bei id in Dallas gab, aber mit dem Testmuster hatte er nichts zu tun. Wir stellten exklusiv die PC-Fassung von Turok – Dinosaur Hunter in einer Preview vor und brachten als Einzige den Test von Demonworld, Ikarions Umsetzung eines deutschen Warhammer-Verschnitts. Letzteren Artikel übernahm ich und schäme mich noch heute dafür: Das Spiel war unfertig, die einzelnen Schlachten nicht mit dem separaten Programmteil »Kampagne« verbunden. Mir sagte kürzlich jemand, Test und Wertung (85%) hätten ihn zum Kauf von Demonworld verleitet, und er sei nicht enttäuscht worden. Das muss ich anlässlich der dubiosen Testgrundlage einen glücklichen Zufall nennen.

Ein echter Exklusivhammer hingegen: unsere erste Vollversion, Theme Park. Ich weiß noch genau, wie wir das mit EA aushandelten, und was wir für diesen nicht mal drei Jahre alten Bullfrog-Hit zahlten. Es war nicht wenig Geld, aber auch nicht dermaßen viel. Peter Molyneux reagierte sehr erstaunt, als ich ihm die Erstausgabe zeigte – und er erkennen musste, dass sein Werk somit das untere Ende der Vermarktungskette erreicht hatte. »How did you manage to get it?«, fragte er. »We paid an awful lot of money«, log ich. Ich wollte seine Gefühle schützen.

Nahtod-Erfahrung kurz vor der Ziellinie

Die Heft-CD der GameStar-Erstausgabe war kein kleines Projekt, sondern vollgestopft mit Demos und eigengenerierten Video-Previews – und natürlich auch der ersten Folge von Raumschiff GameStar. Auch wenn es sich nur um Spaß-Videos handelte, halfen sie unserem Image sehr: GameStar als Heft wirkte etwas verkopft, GameStar auf CD aber zeigte bemitleidenswert schlecht, jedoch immer beherzt schauspielernde Charakteren die man ins Herz schließen konnte. Müllmann-Overalls als Raumanzüge! Ich hatte großen Spaß bei den Drehs, ich vermute, den meisten Kollegen ging es ebenso.

Fast wäre die erste Heft-CD zur Katastrophe für das Projekt GameStar geworden. Nachdem das Gold Master abends vom Kurier abgeholt worden und auf dem Weg zum Presswerk war, gingen wir nach Hause. Mick Schnelle, der unsere Datenträger »nebenher« masterte, bevor Ende 1998 Jörg Spormann diesen Job übernahm, legte eine Kopie in seinen Heim-PC ein. Die Vollversion ließ sich nicht installieren. Das war ungünstig, weil etwa zwölf Stunden später mehrere Hunderttausend Silberscheiben in Produkti-



Wir gönnen Valve und dessen Chef Gabe Newell den Erfolg. Aber wir müssen feststellen: Der »junge« Gabe sah 1997 auf der ECTS, ein Jahr nach Gründung von Valve und noch vor den Mega-Erfolgen wie Half-Life und Steam, doch fitter aus als im Foto mit Markus Schwerdtel anno 2004.

Höherer Preis, keine Vollversion mehr – und dennoch gute Verkäufe: Die Januar-Ausgabe 1998 titelt mit Wing Commander 5 (links). Im Folgemonat entdeckt Kollege Mick Schnelle den Aufbau-Geheimtipp Anno 1602 und setzt ihn als Coverthema durch – eine goldrichtige Entscheidung.

on gehen sollten. Diese wiederum mussten rechtzeitig in der Druckerei ankommen, um dort ins neu entwickelte »CD-Fenster« des Heftcovers eingeschossen zu werden.

Es ging schon auf Mitternacht zu, als sich Mick, Toni, Martin und meine Wenigkeit im verwaisten IDG-Gebäude trafen. Während ich mich bald auf einigen Konferenzstühlen ausstreckte – helfen konnte ich nicht –, fanden die drei in den frühen Morgenstunden die Lösung. Es war schlicht der CD-Name, der falsch geschrieben war, sodass die Installationsroutine den Pfad nicht fand. Mein »Ich übernehme die Verantwortung«-Schreiben hatte ich da schon längst unter der Verlagsleiter-Bürotür hindurchgeschoben und hinterher noch – sollte ich mich wirklich korrekt erinnern – meinen abgeschnittenen kleinen Finger. Was man halt so macht als Abteilungsleiter-Samurai, wenn man der Niederlage ins Gesicht blickt: Eine fehlerhafte Vollversion auf der Erstausgabe hätte das vorzeitige Aus für GameStar bedeuten können.

Damals ließ sich auch nicht eben kurz per Internet ein Patch nachschieben. GameStar hatte zum Start nicht einmal eine Website, die kam – in einfachstem Layout und Funktionsumfang – erst einige Monate später. Es dauerte deutlich über ein Jahr, bis der erste »Onliner« (Frank Maier) eingestellt und eine »richtige« Website entwickelt wurde. Ein Blitzkurier raste also am Morgen mit dem korrigierten Master gen Norden, die Telefonleitung zwischen IDG-Produktion und Presswerk glühte. Ich erklärte meinen Chefs, dass alles noch mal gutgegangen sei, schraubte meinen kleinen Finger wieder an und konnte die folgenden Gedanken sehr deutlich im Gesicht meines Vorgesetzten lesen: »Wusste ich's doch, der ist einfach zu jung für diese Aufgabe!«

Egal, die CD war gerettet, das restliche Heft wurde termingerecht fertig. Den eher schlicht gestrickten Titeltexten (»Megatest des neuen Actionreißers«, »Der schönste 3D-Shooter aller Zeiten«, »Der Fantasy-Strategiehit«) war nicht anzumerken, wie lange ich über jeden einzelnen Buchstaben nachgedacht hatte. Oder wie lange ich mit der Verlagsleitung über jeden Millimeter Größe des »Neu! 6,90«-Wischers oder um die CD-Präsentation verhandelt hatte. Die Erstausgabe verkaufte sich, trotz des bemerkenswert hässlichen Covermotivs zu Hexen 2, blendend. Theme Park ließ sich von den Käufern anstandslos installieren und hat ganz sicher zum Verkaufserfolg beigetragen: 6,90 Mark für eine gute Vollversion, das rechnete sich selbst dann, wenn man das restliche Heft sofort wegwarf. Ein Konzept, das einige Jahre später ja ein anderer Verlag perfektionieren sollte. Um allerdings die begleitenden GameStar-TV-Spots sehen zu können, um die viel Wirbel gemacht worden war, musste man schon einen Spartenkanal, dessen Existenz man bis dahin nur erahnt hatte, empfangen können und an den passenden zwei Tagen zur genau richtigen Zeit einschalten. So begann die bislang 20-jährige Reise von GameStar.

Nach dem Heft ist vor dem nächsten

In einem Kinofilm würden nun die Credits kommen und die Lichter angehen. Aber in der Wirklichkeit blieb uns Mitte August 1997 wenig Zeit zum Luftholen: Nach der ersten Ausgabe folgte ja sofort die nächste, und die zweite Ausgabe, so kann ich heute sagen, ist immer die schwerste. Man hat für den Erstling über Monate alles gegeben, konnte aber auch aus einem fast unbegrenzten Themenvorrat schöpfen. Dann kommt Ausgabe 2, und plötzlich stehen nur vier Wochen (in unserem Fall fünf) und die aktuellen Neuerscheinungen zur Verfügung. Immerhin tat sich was im Team: Ich hatte schon früh darauf gedrungen, unsere zu

Im Juni 1998 ließ sich Richard Garriott in Austin, Texas, in die Karten schauen. Ihr seht ihn bei der Demonstration von Ultima 9, beim Gespräch mit Jörg Langer – und den Apple II, auf dem Garriott als Einzelkämpfer Werke wie Akalabeth und Ultima 1 programmierte.

dünne Redakteursdecke aufzustocken, und als sich im Vorfeld der 10/97 die positiven Zeichen mehrten, bekam ich grünes Licht, wenngleich zunächst nur für einen Trainee. So stieß zur 11/97 Rüdiger Steidle zu uns. Ihn zur frühredakteurlichen Prägung ausgerechnet dem sich gerne griesgrämig gebenden Mick Schnelle ins Zimmer zu setzen, war eine meiner interessanteren Entscheidungen. Wenn sich »Padawan« und »Meister« über die intrikaten Details einer Flugsimulation stritten, schloss man am besten leise die Tür hinter sich und suchte das Weite.

Wo wir bei den Büros sind: Michael Galuschkas Hardware-Labor platzte bereits Minuten nach der Einrichtung aus allen Nähten und wurde nach einigen Monaten ausgelagert, ans andere Gebäudeende. Um zu ihm zu kommen, musste man fortan weit laufen und mehrere schwere Türen aufstemmen – eine pfiffige Art, sich Chefredaktion und andere Störenfriede vom Leibe zu halten und

Auf der GDC 1999 brachte Jörg in San Jose den Larry-Designer Al Lowe mit Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto (links) zusammen. Lowe war aufgeregt wie ein Schuljunge, ließ sich danach aber noch zu einem Gläschen Wein überreden, bevor der Saxophonist zu einem Jazz-Gig aufbrach.

Mick Schnelle, Mitte 1997 in seinem Kellerbüro »U30«.

Stolz präsentiert Michael Galuschka die Trophäe für einen Worms-Turniersieg auf der ECTS 1997.

Textchef/CvD Charles Glimm nach dem Umzug in die Leopoldstraße – endlich Tageslicht (1999)!

Chefred-Cam: Etwas ängstlich sitzt Peter Steinlechner in Jörgs lichtarmem Büro.

Kurz vor der E3 1997 hatten wir Zeit, den Stone Mountain in der Nähe von Atlanta zu besuchen. (v.l.: Martin, Toni, Jörg)

Ulrike Kopp war die erste Assistentin – wer weiß, wie viele (Chef-) Redakteure ohne sie bei unseren Reisen verschüttgegangen wären!

die eigene Arbeit (oder Anwesenheit) eigenverantwortlich zu organisieren. Wobei er doch Heimweh zu haben schien: Mehr als einmal musste ich ihn aus meinem Büro verscheuchen, weil er die halbe Nacht durchgearbeitet und die restliche auf meinen Konferenzstühlen verbracht hatte.

Neben dem zweiten Heft stand für GameStar die zweite große Messe an: 1997 fand zum 13. Mal die ECTS in London statt, Anfang September. Ich weiß noch, was für ein Gedränge bei der Ankunft in Heathtrow herrschte, und dass plötzlich alle stehenblieben, Menschen wie Gepäckbänder: Genau in diesen Minuten wurde Lady Di beigesetzt. Wir nutzten die ECTS vor allem, um jedem einzelnen Entwickler stolz unsere Erstausgabe in die Hand zu drücken, und zogen beim Messebericht streng unsere Genre-Einteilung durch (»Die Strategie-Highlights der ECTS« et cetera, Platz 1 übrigens Starcraft, Platz 2 Age of Empires). Das einen Monat später erscheinende Grand Theft Auto findet sich in keiner unserer Listen: Ich hatte das Spiel bereits ein Jahr zuvor auf der ECTS gezeigt bekommen und sein Potenzial völlig verkannt. Auf der ECTS 1997, kurz vor seinem Release, war GTA für uns wohl eher ein Konsolen- als ein PC-Titel und schon von daher uninteressant.

Die Liste der freien Mitarbeiter wuchs ab September langsam, so erstellte Magnus Kalkuhl die erwähnte frühe Website und befüllte sie eine Zeit lang. Die festangestellten Neupersonalien der ersten Monate, außer Rüdiger: Thomas Lingelbach (November 1997, sollte die Hardware verstärken), Heiko Häusler (Januar 1998, sollte Spiele testen) und Gunnar Lott (April 1998, sollte schließlich Chefredakteur werden). Dass GameStar einmal 30 Redaktionsmitglieder haben würde (2004), konnten wir nicht ahnen im August/September '97. Die zweite Ausgabe wurde von vier Redakteuren, einem Freien (Heinrich Lenhardt), einem Trainee und einem Chefredakteur gestemmt. Zum Glück beflügelten uns die ersten Verkaufszahlen der 10/97 sowie über 1.000 Leserzuschriften (die meisten tatsächlich noch in Briefform). Darunter waren auch Hunderte Umfrage-Postkarten, die wir detailliert auswerten ließen – ein von der PC Welt übernommenes Heftsteuerungselement, mit dem ich in den Folgejahren viele Entscheidungen begründete. Harte Umfragefakten schlagen manchmal sogar Argumente des obersten Chefs, die mit »Mein Sohn findet ja …« beginnen.

Dicke Hefte, steigende Preise

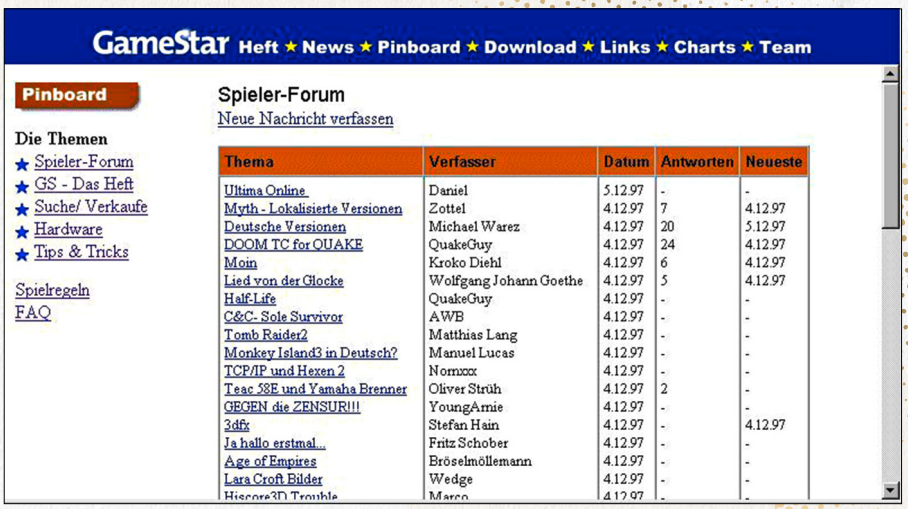
Auch GameStar 11/97 wurde inhaltlich ein starkes Heft, obwohl es um 30 Seiten kürzer ausfiel. Das Titelthema aber erwies sich als schlimmer Fehlgriff. Kurzer Exkurs zu Spieleheft-Covern in Deutschland: Erstens, nimm keine reale Person. Zweitens, nimm kein Sportspiel. Drittens, wenn du ein Sportspiel nimmst, obwohl du es doch besser weißt, nimm keine Randsportart. Wofür entschied sich der gewiefte Chefredakteur? Für NHL 98 und ein Foto des schwedischen Centers Peter Forsberg. Nie gehört? Seht ihr. Heinrich Lenhardt und Michael Galuschka vergaben

Battlezone, ein Mix aus Strategie- und Actionspiel, ist ein Geheimtipp, heute aber eher unbekannt. Dafür ziehen Starcraft, AoE und Ultima 9 (links). Weil wir uns nicht trauen, Anno 1602 erneut als Coverbild zu nutzen, ziert diese Ausgabe eine obskure Raumschlacht.

eine 92% für den Titel, und ich bin sicher, es war ein tolles Spiel! Aber am Kiosk wäre der zweite GameStar mit Sicherheit besser gelaufen, hätte ich auf Dark Reign (ein sehr guter Vertreter der damals populären Echtzeitstrategie) oder Diablo 2 (»Geheime Facts«) gesetzt. Prompt sackten die Verkaufszahlen der zweiten Ausgabe ab, obwohl weiterhin der Kampfpreis von 6,90 DM draufstand.

Mit dem Novemberheft (12/97) machten wir alles wieder gut: Zwar nochmals mit einem Foto statt Spielgrafik, der Schock der hässlichen Hexen 2-Renderfigur wirkte noch nach, aber bei Darth Vader war das okay. Mit den Titelthemen Jedi Knight, Tomb Raider 2, Age of Empires und der Vollversion Civilization konnte gar nichts schiefgehen. Die auf den Betrachter zeigende Hand von Darth Vader war übrigens ein extra fotografierter Motorrad-Handschuh, den der externe Titel-Layouter reinmontierte. Die 12/97, also erst der dritte GameStar überhaupt, hatte sage und schreibe 180 redaktionelle Seiten und eine Gesamtzahl (inklusive Werbebeihefter) von 320 – eines der dicksten Spielehefte, die in Deutschland je erschienen sind. Dieser Umfang wurde von GameStar selbst nur noch einmal erreicht und einmal übertroffen. Wäre es besser gewesen, damals weniger zu powern und die Mitarbeiter mehr zu schonen? Ich kann es auch heute nicht sicher sagen. Damals jedenfalls wollte ich mehr Seiten, mehr Themen, mehr verkaufte Hefte.

Im Dezemberheft (Monkey Island 3 als Titelthema, dazu gleich zwei CDs mit den Vollversionen Monkey Island und War Wind) hatte ich dann die undankbare Aufgabe, den Lesern eine Preiserhöhung auf 7,90 DM bei gleichzeitigem Wegfall der Vollversion ab der 2/98 schmackhaft zu machen. Eigentlich war es geplant gewesen, GameStar dauerhaft mit Vollversion auszustatten. Doch dem Verlag wurden ganz plötzlich die Kosten dafür zu hoch. Nach der um ein Haar fehlerhaften Vollversions-CD der Erstausgabe war das der zweite kritische Moment in der frühen GameStar-Zeit.



Thema	Verfasser	Datum	Antworten	Neueste
Ultima Online	Daniel	5.12.97	-	-
Myth - Lokalisierte Versionen	Zottel	4.12.97	7	4.12.97
Deutsche Versionen	Michael Warez	4.12.97	20	5.12.97
DOOM TC for QUAKE	QuakeGuy	4.12.97	24	4.12.97
Moin	Kroko Diehl	4.12.97	6	4.12.97
Lied von der Glocke	Wolfgang Johann Goethe	4.12.97	5	4.12.97
Half-Life	QuakeGuy	4.12.97	-	-
C&C- Sole Survivor	AWB	4.12.97	-	-
Tomb Raider2	Matthias Lang	4.12.97	-	-
Monkey Island3 in Deutsch?	Manuel Lucas	4.12.97	-	-
TCP/IP und Hexen 2	Nomxx	4.12.97	-	-
Teac 58E und Yamaha Brenner	Oliver Strüh	4.12.97	2	-
GEGEN die ZENSUR!!!	YoungArnie	4.12.97	-	-
3dfx	Stefan Hain	4.12.97	-	4.12.97
Ja hallo erstmal...	Fritz Schober	4.12.97	-	-
Age of Empires	Bröselmöllemann	4.12.97	-	-
Lara Croft Bilder	Wedge	4.12.97	-	-
Hiscore3D Trouble	Marco	4.12.97	-	-

Die allererste Version von GameStar.de ging Ende 1997 online – immerhin schon mit Forum.

Auf dem richtigen Weg

Doch offensichtlich überzeugten wir unsere Leser qualitativ: Statt ab der vollversionslosen 2/98 im Verkauf einzubrechen, wuchsen die Zahlen kontinuierlich. Diese 2/98, also unser viertes Heft, kam Anfang Januar heraus und musste noch im Dezember fertigwerden. Die kurze Weihnachtspause danach habe vermutlich nicht nur ich im Wesentlichen mit Komaschlafen verbracht. Durch die darauffolgende 3/98 zu blättern, ist heute noch eine einzige Freude: Riesen-Preview zu Anno 1602, das von Mick Schnelle trotz meiner Skepsis als Hauptthema durchgeboxt wurde, dazu Starcraft und ein Indizierungsreport, plus mehrere weitere Highlights. Wir waren offenkundig auf dem richtigen Weg und hielten deshalb auch die eine oder andere weniger gelungene Ausgabe aus – wie die unsägliche 5/98, bei der zwar Anno 1602 das große Hauptthema war, diesmal als Test, aber nicht das Titelbild. Jenes zeigte einen obskuren Raumschiffkampf, es sollte zum ganz oben platzierten Doppelthema »Forsaken vs. Incoming« passen.

Im Laufe der nächsten Jahre kamen viele weitere Kollegen zu uns, da ich dem Verlag Stelle um Stelle abtrotzen konnte. Nicht wenige von ihnen sind bis heute bei GameStar oder zumindest im Verlag aktiv. Gerade diese Kontinuität gefällt mir, und dass ich selbst heute noch ein paar Konzepte im Heft oder auf der Website erkenne, deren Ursprünge bis in den April 1997 zurückreichen. Und ich freue mich, mit mehreren Kollegen aus dem Anfangsteam immer noch regelmäßig zusammenzuarbeiten. Ob es die GameStar (woher kommt eigentlich die Femininform?) in weiteren 20 Jahren noch geben wird? Als Printheft wohl nur noch in Form einer jährlichen »Gedächtnisausgabe«. Aber ansonsten: Warum denn nicht? ★

Das Titelbild der Nullnummer: Bewusst lieblos gestaltetes Cover, im Heft schon längst aussortierte Elemente – so sollte sie auf der E3 97 die Konkurrenz täuschen und dennoch die Hersteller überzeugen.

Auf der GDC 1999 grinsen von links nach rechts: Julian Eggebrecht von Factor 5 (Rogue Squadron), die PC-Player-Urväter Boris Schneider und Heinrich Lenhardt sowie Jörg Langer.

Martin Deppe tingelt nach der E3 1997 durch diverse US-Studios, um Spiele anzuschauen und die GameStar vorzustellen. Unter anderem besucht er Valve, wo gerade Half-Life entsteht.