

# UNSERE GRÖSSTEN ERFOLGE

Nach 20 Jahren können wir's ja mal sagen: Wir bei GameStar sind stolz auf unsere Arbeit. Nicht nur, aber auch dank dieser gelungenen Aktionen. Von Michael Graf

Es ist so eine Sache mit dem Eigenlob. Die meisten Menschen würden ihre Ohren wohl lieber einer Van-Gogh-Behandlung unterziehen, als lauschen zu müssen, wie sich jemand anders pausenlos selbst beweihräuchert. Aber erstens beweihräuchern wir uns bei GameStar gar nicht pausenlos selbst; im Gegenteil, wie sind oft unsere größten Kritiker. Manch Kollege soll sogar schon an einer falschen Bildunterschrift verzweifelt sein (»Das ist nicht Augusta Treverorum, sondern Augusta Vindelicorum!«). Zweitens gibt es auch noch einen Artikel über unsere größten Fehler, da sei uns zum Ausgleich einer über

unsere größten Erfolge verziehen. Denn tatsächlich machen uns einige Höhepunkte der GameStar-Geschichte besonders stolz. Nicht »Guckt mal, wie geil wir sind«-hochnäsiger. Nein, wer viel Herzblut und Lebenszeit in seine Arbeit steckt, ist einfach glücklich, wenn er damit auch etwas erreicht – nicht für sich selbst, sondern für euch, unsere Leser!

**1. Engagement gegen »Killerspiele«**  
Vorurteile gegen Spiele und Spieler wuchern in Deutschland spätestens seit den Achtzigern, als die Politik harmlose Arcade-Automaten à la Donkey Kong aus der Öffentlichkeit in schmutzige Spielhallen verbannt. Diese Ursünde rückt Videospiele in die Nähe des Glücksspiels, machte sie zu etwas Unanständigem, misstrauisch beäugt von der vielbeschworenen »Mitte der Gesellschaft«. Gespielt wird zwar trotzdem immer mehr, dank der Verbreitung von Heimcomputern und -konsolen jedoch vor allem hinter verschlossenen Kinderzimmertüren. Zeitverschwendung sei das mindestens, seufzen ausgesperrte Eltern überall in der Republik, wenn nicht sogar etwas Gefährliches. Zunehmend berichten Medien über die vermeintliche Vereinsamung oder gar Verrohung der Spieler. Vorurteile, die sich bis in die GameStar-Zeit halten. Ende 1999 etwa

warnt die Bild am Sonntag unter der Überschrift »Horror auf dem Gabentisch« vor Shootern wie Half-Life, die Eltern keinesfalls zu Weihnachten verschenken sollten – reine Panikmache. Die Forderung, gewalthaltige Spiele komplett zu verbieten, kursiert schon damals. Und schon damals engagieren wir uns für die Belange der Spieler – etwa, indem wir ein Gespräch zwischen GameStar-Lesern und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) organisieren.

An Intensität gewinnt die Debatte im April 2002 nach dem Amoklauf am Erfurter Gutenberg-Gymnasium, bei dem der 19-jährige Robert Steinhäuser 16 Menschen und sich selbst tötet. Schnell wird bekannt, dass Steinhäuser Ego-Shooter gespielt hat, darunter angeblich auch Counter-Strike. Prompt schwingen Politiker Brandreden gegen »Killerspiele«. Wir wehren uns, sprechen mit Spielekritikern sowie Medienforschern und sammeln über 20.000 Unterschriften gegen die drohende Indizierung von Counter-Strike. An die Macher des reißerischen ZDF-Magazins »Frontal21« überreichen wir 2005 einen Protestbrief gegen unfaire Berichterstattung, unterzeichnet von 50.000 GameStar-Lesern. Auch nach den Amokläufen von Emsdetten (2006) und Winnenden (2009) sezieren wir schlecht recherchierte Medienberichte und



Wir übergeben die Unterschriften gegen die Indizierung von Counter-Strike an Elke Monsen-Engberding von der Bundesprüfstelle.



Auf die Panikmache der Bild-Zeitung (links) antworten wir mit dem satirischen »Kennst du die Zeitung deiner Eltern?«.



Petra Schmitz entdeckt Flashpoint im Internet.

konfrontieren Politiker. Und bis heute geben wir Kontra, wenn alte Vorurteile aufflackern. Etwa, als die Süddeutsche Zeitung 2016 in einem Artikel über Spielesucht Unterhaltungssoftware mit illegalen Drogen gleichsetzt. Oder als der deutsche Innenminister Thomas de Maizière nach einem Amoklauf in München die Verbotsdebatte aufwärmt. Insgesamt sind die »Killerspiel«-Beißreflexe zuletzt jedoch abgeklungen. Das würden wir uns niemals auf die Fahnen schreiben. Dennoch sind wir stolz darauf, dass wir für die Spieler gekämpft und dennoch Kriegsrhetorik vermieden haben. Wir haben stets seriös berichtet, auch darüber, dass Mediengewalt durchaus ein Risikofaktor für reale Gewalttaten sein kann – aber nie der einzige oder ausschlaggebende. Ein geistig gesunder Spieler wird nicht zum Amokläufer.

## 2. Die Origin-Enthüllung (2011)

Mitte 2011 startet Electronic Arts seine neue Download-Plattform Origin. Der Publisher will den boomenden Digitalmarkt nicht kampflos Steam überlassen. Doch dann meldet sich im Oktober – kurz vor dem Release des Origin-Vorzeigespils Battlefield 3 – ein besorgter Rechtsanwalt bei GameStar: Er hat in der Origin-Lizenzvereinbarung (EULA) Verstöße gegen Verbraucher- und Datenschutzrechte festgestellt. Unter anderem räumt sich Electronic Arts das Recht ein, allerlei Daten auf den Spielerrechnern auszulesen – inklusive Namen und Adressen. In einer frühen EULA-Fassung sichert sich der Publisher sogar das Recht, diese Daten für Marketingzwecke zu verwenden und private Nachrichten der User zu überwachen. Bei Klagen gegen Origin-Klauseln soll angeblich englisches Recht gelten, nicht deutsches. Falls man überhaupt klagen darf, denn auch das »verbietet« EA.

Und das sind nur einige der Rechtsverstöße, die wir mithilfe des Rechtsanwalts im Artikel »Der Teufel im Vertragsdetail« aufarbeiten. Mit über drei Millionen Aufrufen und 3.000 Kommentaren ist dieser Artikel bis heute der meistgelesene und -kommentierte, der jemals auf GameStar.de veröffentlicht wurde. Sowie der meistverlinkte, selbst Spiegel Online berichtet über unsere Enthüllungen. Electronic Arts passt daraufhin die EULA an, spricht aber nicht mit den Fans, was die Community erzürnt. Erst Wochen später lädt die Firmenspitze zum runden Tisch mit

Verbraucherschützern und Community-Vertretern, um über die umfassenden Änderungen an Origin und seiner EULA zu sprechen: Man habe unzulässige Klauseln gestrichen und gelobe künftig Transparenz. »Das war ein Scheiß«, gesteht der Europachef Jens-Uwe Intat. Ohne unseren Artikel hätte ihn diese Erkenntnis womöglich nie erreicht.

## 3. Aufgespürte Geheimtipps

Man kann ihn gar nicht oft genug zitieren, den fantastischen Monolog des Kritikers aus dem Pixar-Film »Ratatouille«. Die Hauptaufgabe des Kritikers, heißt es da, sei gar nicht die Kritik an sich, sondern die Entdeckung und Verteidigung des Neuen. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen: In der GameStar-Geschichte haben unsere Redaktions-Spürnasen mehrere Hits aufgestöbert, die sonst keiner auf dem Schirm hatte. Etwa Stronghold, das Heiko Klinge 1999 am »Katzen-tisch« eines Events entdeckt, bei dem alle anderen Journalisten nur Augen für GTA 3 haben. Oder das damals unbekannte Trackmania, das Heiko 2004 in einem Rennspielforum aufspürt, weil er noch einen Sport-spieltest für die Saure-Gurken-Zeit braucht. Oder das Aufbauspiel eines kleinen Studios aus Österreich, das Martin Deppe 1998 auf der ECTS in London ausprobiert und prompt als GameStar-Titelthema durchsetzt: Anno 1602. Oder die Militärsimulation Flashpoint 1985, über die Petra Schmitz beim Herumsurfen im Internet stolpert. Erscheinen wird das Spiel später als Operation Flashpoint.

Und dann wäre da natürlich noch Stalker, das ebenfalls die surfende Petra entdeckt, und zwar in Form einer beeindruckenden Tech-Demo. In modernen Internetzeiten sind solche Entdeckungen schwieriger geworden, weil Spiele dank Reddit & Co. oft sehr schnell eine Community finden. Wir gehen dennoch weiter auf Schatzsuche, siehe unsere Videoserie »Dein Lieblingsspiel«. Hin und wieder gibt es sie auch noch, die überraschenden Begegnungen auf Messen. Hat schon mal jemand von Bannermen gehört? Nein? Eben.

## 4. Print zu online und zurück

In den späten 2000ern geistert ein Gespenst durch deutsche Heftverlage – das Gespenst des digitalen Wandels. Vor allem im Computertier verkaufen sich Zeitschriften immer schlechter, weil alte Leser aus Zeit- oder Interessenmangel abspringen und es Jüngere vermehrt ins aktuellere und interaktivere Internet zieht. Es ist ein schleicher Wandel, der sich aber weiter beschleunigt und landesweit für Kopfzerbrechen in den Verlags-Cheftagen sorgt. Websites hat man ja, aber die müssen ausgebaut werden, um die Weichen für die Zukunft zu stellen. Es ist eine unsichere Zeit, in der viele Magazine verschwinden. Nicht, weil ihre Redaktionen einen schlechten Job gemacht haben, sondern weil sich auch Werbemärkte ändern: Immer weniger Kunden schalten Print-Anzeigen, die Hefte refinanzieren sich nicht mehr.

Dass GameStar bis heute existiert, liegt daran, dass wir das Gespenst letztlich vertreiben und den digitalen Wandel meistern. Das ist keineswegs leicht, hinter den Kulissen kracht es teils ordentlich – etwa beim verbuggten Relaunch von GameStar.de anno 2008. Doch im Ergebnis erreicht GameStar heute mehr Menschen denn je: Aus dem meistverkauften PC-Spieleheft wird die größte deutschsprachige Spielewebsite. Unser dank Heft-DVD seit jeher starker Videofokus legt das Fundament für unseren YouTube-Kanal mit nunmehr fast 900.000 Abonnenten. Und auch das Heft existiert bis heute, aber mit anderem Fokus. Weil Tests vermehrt im aktuelleren Internet gelesen werden, bauen wir den Magazinanteil mit seinen Hintergrundberichten aus. Im Gegensatz zum gehezten Internetbesucher können sich Heftleser ja die Zeit nehmen für längere Artikel. Zugleich gibt es mit GameStar Plus ein Angebot für User, die GameStar.de werbefrei nutzen und unsere Arbeit unterstützen wollen. Wenn uns das letzte Jahrzehnt also eines gebracht hat, dann die Erkenntnis, dass Veränderungen nichts Schlechtes sein müssen. Dann wird es GameStar auch noch in 20 Jahren geben. ★

**TEST**  
**Ein RPG aus der Steinzeit**  
Sternenschweif HD macht viel besser als das Original – trieft aber vor »Oldschool-ness«.

**VIDEO**  
**Diablo & Co: Von Blizzard lernen, heißt verlieren**  
Aber was macht die Konkurrenz falsch?

**SPECIAL**  
**Überlebens Tipps für die Gamescom 2017**  
Messe-Profis verraten Ihnen ihre Tricks.

**HARDWARE-NEWS**  
**Verwirrung um Vega-Preis**  
AMD hat sich offiziell zu den aktuell hohen Preisen für Vega-Grafikkarten geäußert.

**REPORT + VIDEO**  
**Das vielleicht beste Rollenspiel aller Zeiten**  
So entstand das legendäre Ultima 7.

**GAMESTAR TV**  
**Geduldssaden aus Stahl**  
Star-Citizen-Fans über Frust, Hoffnungen und falsche Erwartungen ans Weltraumspiel.

GameStar.de ist heute die größte deutschsprachige Spieleseite.