

»DAS WAR DER FEIND!«

Große Geschichten, kleine Anekdoten, individuelle Blicke der GameStar-Crew hinter die Kulissen.



Markus Schwerdtel
@kargbier

Der Wodka ist alle!

Irgendwie wollte ihn keiner machen, den Trip, den uns Publisher Buka im Sommer 2004 anbot. Fünf Entwicklerstudios in vier Tagen, verteilt auf Moskau und St. Petersburg, das klang nach einer anstrengenden Reise – es wollte sich kein Freiwilliger melden. Außer mir! Denn ich war noch nie in Russland, und vielleicht würde ja auch ein Artikel für unser Entwicklermagazin Making Games (damals noch /GameStar/dev) rauskommen.

Unser »Reiseleiter« Maxim von Buka nahm mich und die Journalisten-Kollegen aus aller Welt im schönen Hotel Budapest nahe der Oper in Empfang und auch gleich mit auf einen beeindruckenden Stadtrundgang. Moskau ist schön! Ganz ehrlich, ich weiß nicht mehr, wie die auf dieser Reise besuchten Studios alle hießen und welche Spiele uns präsentiert wurden. In lebhafter Erinnerung habe ich noch Pathologic von Icepick Lodge. Nicht nur, weil das Spiel tatsächlich interessant war, sondern vor allem auch weil mich das Studio im Keller eines runtergekommenen Plattenbaus mit seiner spektakulären Verranztheit halb angeekelt, halb beeindruckt hat. Und wir sind mit der Moskauer U-Bahn hingefahren, die allein schon wegen der Stationen einen Besuch wert ist. Nach einem Tag voller Entwicklerbesuche und gutem Essen (Kaviar, Bliny und Wodka schon zu Mittag? Warum nicht?) ging es abends zum Bahnhof. Wir sollten mit dem Nachtzug von Moskau nach St. Petersburg fahren, um dort am Morgen erfrischt die nächsten Entwicklerbesuche zu absolvieren. Doch kurz vor Schlafenszeit trommelte Maxim die Reisegruppe zusammen: Abteilparty! Bei der Ankunft in St. Petersburg hatten wir Verluste zu beklagen. Manche Kollegen sind nicht aufgewacht und mit dem Zug zum Rangierbahnhof gefahren. Andere waren ziemlich bleich im Gesicht und von der Vorstellung einer schaukeligen Bootsrundfahrt auf der Neva nur mittelbegeistert. Und zwei Studiobesuche standen ja auch noch auf dem Programm! Immerhin gab es dort Kaffee, sodass wir bis zum Abendessen wieder fit waren. Das fand auf einem für Hochzeitsfeiern dekorierten Schiff statt. 20 Redakteure, die vor einem großen Herzchen aus rosa Luftballons futtern! Der nächste Tag ging für mich schon um 04:00 Uhr los, um die Maschine nach Moskau zu erwischen. Im Flugzeug war es dafür umso gemütlicher – ich und ein alter Soldat waren die einzigen Gäste. Ankunft in Moskau, allerdings am Inlandsflughafen. Mein Flug nach München ging aber vom Auslandsflughafen. Kein Problem, Reiseleiter Maxim hatte einen Chauffeur organisiert. Der Autoaufkleber »www.streetracing.da.ru« verriet mir, dass ich den Anschluss locker schaffen würde. Tat ich dann auch. Und war halb froh, halb traurig, als ich wieder daheim in München ankam.

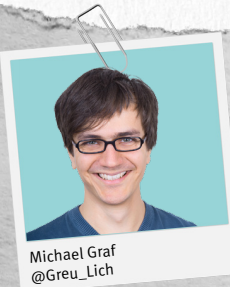


Maurice Weber
@Frrody42

GameStar bedeutet Schwachsinn

Wenn ich eins in meiner GameStar-Karriere bereue, dann das: Ich hab's nie in Raumschiff GameStar geschafft! Das war schon vorbei, lange bevor ich auch nur annähernd ins arbeitsfähige Alter kam. Eigentlich wäre ich sogar für Die Redaktion zu spät dran gewesen – aber der Name war zum Glück eine dreiste Lüge, man musste gar kein Redakteur sein, um dort aufzutreten. Meine Stunde schlug mit der famosen Folge »Die Spielejäger«. Für die suchte Christian Schmidt damals eine Handvoll Statisten als degenerierte, spielesüchtige Junkies. Was lag also näher, als sich an die eigene Leserschaft zu wenden? Das Ganze lief auf den allerletzten Drücker ab. Am Abend erschien eine Meldung auf der Website, dass direkt am nächsten Tag Teilnehmer für den Dreh gebraucht wurden. Keine Frage: Da musste ich mitmachen! Gut also, dass ich in München wohnte und problemlos spontan vorbeischauchen konnte. Denn als Leser trugen diese Videos für mich enorm viel dazu bei, die GameStar zu einem ganz besonderen Heft zu machen. Sie machten die Redakteure zu echten Persönlichkeiten und vermittelten den klaren Eindruck: Die haben verdammt viel Spaß bei ihrem Job! Und: Das will ich auch mal machen! Genau wie die Artikel gehörte der Schwachsinn für mich zur GameStar fest dazu. Zumal es ja teilweise richtig gelungener Schwachsinn war, der mich gerade als junger Bursche bestens unterhielt! Ich erinnere nur an die famose Gothic-Folge! Oder eben an »Die Spielejäger«. Die natürlich nur dank meines später für viel Unterhaltung bei den werten Kollegen, als denen irgendwann auffiel: »Moment mal, der Typ aus dieser alten Folge, den kennen wir doch!«





Als ich mit Richard Garriott Klapperschlangen aß

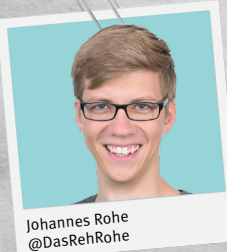
Richard Garriott? Ernsthaft? Anfang 2007 sucht unser Preview-Ressortleiter Christian Schmidt einen Reisewilligen, der nach Austin fliegen möchte, um sich Tabula Rasa anzuschauen, das neue Spiel des Ultima-Erfinders. Tabula was? Völlig egal! Garriotts futuristisches Action-MMO hat in der Online-Rollenspielgeschichte allenfalls den Fußabdruck einer zierlicheren Ameise hinterlassen (obwohl es gar nicht so übel war), aber darum geht's nicht. Es geht um Richard Garriott, diesen exzentrischen Millionär, der in einer von Geheimgängen durchzogenen Villa voll obskurem Kram lebt! Ich erinnere mich, wie ich einst in der PC Player den Reisebericht des späteren

GameStar-Chefredakteurs Jörg Langer las, der eben jene Villa besucht hatte. Da will ich auch hin, zumal ich Garriotts Studio Origin immer geschätzt habe, für Ultima, für Wing Commander, für Shadow Caster (Endlich in einen Frosch verwandeln, toll!). Also konnte sich Christian gar nicht so schnell ducken, wie ich ihm auf den Schoß sprang (leicht übertrieben): Ja, klar, Garriott! Bin dabei! Also fliege ich nach Austin, treffe Richard Garriott – und werde nicht enttäuscht. Der Mann ist sehr sympathisch und hat fraglos Charisma, kein Wunder konnte er seinen Mitarbeitern jahrzehntelang überambitionierte Projekte wie Ultima 9 aufschwätzen. Vor allem aber – und ich betrachte das als Kompliment – lebt Garriott in seiner eigenen Welt. Und damit meine ich nicht nur die Villa, in der er seit Jörgs Besuch noch mehr obskuren Kram angehäuft hat, von Skeletten über Schrumpfköpfe und medizinische Instrumente bis hin zu Spieluhren und Automaten aller Art. Meine Güte, ich kann mir bis heute mit großen Augen das Video anschauen, das ich dort gedreht habe. Irre.

Garriott ist wie ein großes Kind, er vermischt das echte Leben und die Fantasie, es ist ein bisschen wie in »Charlie und die Schokoladenfabrik«, oder besser noch: »Peter Pan«. Wer mit Garriott nicht über seine Spiele, sondern über sein Leben spricht, erlebt einen Menschen, der niemals erwachsen werden möchte. Einen Menschen, der im Lake Austin die Titanic nachbauen lässt, die Honoratioren seiner Heimatstadt Austin zur Rundfahrt einlädt – und diese Titanic dann überraschend mit einem zweiten, als Eisberg verkleideten Schiff versenkt (unter den wachsamen Augen von Rettungskräften). Einen Menschen, der einem Einbrecher anbietet, von einer Klage abzusehen, wenn sich der Dieb mit ihm duelliert – erst nach Rücksprache mit seinem Anwalt verzichtet Garriott darauf.

Wundervoll auch die abendliche Autofahrt zu Garriotts Lieblingsrestaurant, die ich gemeinsam mit einigen Freunden und Kollegen des Designers zurücklegte, die mir allerlei irre Geschichten erzählen. Etwa, dass Garriott einst illegalerweise ein Steinchen aus der Chinesischen

Mauer brach und in die USA brachte – woraufhin Freunde zwei Schauspieler engagierten, die bei ihm klingelten und sich als chinesische Polizisten ausgaben: Sie mussten ihn nun verhaften. Das Restaurant selbst bietet dann neben Steaks & Co. auch ... interessante Gerichte wie Klapperschlangen-Küchlein an. Die muss ich natürlich haben. Und das Besondere daran ist nicht die Mahlzeit selbst (schmeckt gar nicht so »anders«), sondern, dass es zum Gastgeber passt. Klapperschlangen essen mit Will Wright? Mit Sid Meier? Mit Peter Molyneux? Unvorstellbar. Aber mit Richard Garriott – ja, klar, mit wem sonst?



Zum Glück gezwungen

Die GameStar? Das war der Feind. Ein billiger Abklatsch meiner Lieblingszeitschrift, denn für mich gab es 2001 nur einen Stern am Himmel des deutschen Spielejournalismus: die PC Player. Ein Bekannter hatte mich auf den Geschmack gebracht und nur wenig später zählte ich selbst zum erlesenen Kreis der Abonnenten. Monat für Monat lag meine Ausgabe frisch verpackt und noch nach Druckerschwärze duftend im Briefkasten und wartete darauf, von mir verschlungen zu werden – bis zu

diesem einen schicksalhaften Tag im Sommer.

An diesem Tag erwartete mich nämlich keine PC Player in der Post. Stattdessen lag dort eine GameStar. Anbei ein Schreiben, das mir in wenigen Zeilen die bittere Wahrheit wie einen nassen Lappen ins Gesicht knallte: Der Future-Verlag stellt seine Aktivitäten in Deutschland ein. Die PC-Player ist Geschichte. Alle Abonnenten werden von IDG übernommen – viel Spaß mit der GameStar! Pah, das war ein Schlag in die Magengrube – vermutlich nicht nur für mich, auch für das Team der PC Player kam das Ende wohl überraschend. In der finalen Ausgabe 6/2001 wurde nämlich noch das nächste Heft angeteasert. Doch nun hielt ich das vermeintliche Käseblatt der Konkurrenz in Händen. Doch die Geschichte hat ein Happy End. Nach nur wenigen Ausgaben fühlte sich die GameStar nicht mehr wie ein Fremdkörper an, sondern wie ein guter Freund, der mir als Wegweiser durchs Spielemeer diente. Alte Bekannte aus der PC-Player-Zeit (Heinrich Lenhardt, Jörg Langer, Mick Schnelle, Martin Deppe) machten die Umstellung leicht, und neue Nasen (Petra Schmitz, Heiko Klinge, Markus Schwerdtel, Gunnar Lott, Peter Steinlechner, ...) wurden schnell ins Herz geschlossen. Irgendwann schaffte es Raumschiff GameStar (und später Die Redaktion), mich über den Verlust der Multimedia-Leserbriefe hinwegzuträsten. Naja, und ohne diese Zwangsumstellung säße ich heute höchstwahrscheinlich nicht hier, zwischen vielen meiner damaligen Helden, und wäre nicht selbst ein Teil von 20 Jahren GameStar. Wahnsinn! Manchmal muss man eben zu seinem Glück gezwungen werden.





Dimitry Halley
@dimi_halley

Vor zehn Jahren war der PC tot – und GameStar hielt die Fahne hoch

2006 (ich war zarte 16 Jahre alt) hatte der PC kein gutes Jahr. Die Xbox 360 zog die Weltaufmerksamkeit an, gleichzeitig schielten alle in Richtung der bald erscheinenden PlayStation 3, und die großen Publisher behandelten den Rechner stiefmütterlicher denn je. Das war zumindest mein Eindruck als Teenie. Und ja, als

Teenie neigt man dazu, zu dramatisieren. Aber es gab schließlich auch Indizien: 2006 erschienen Spiele wie Oblivion, Tomb Raider: Legend und Splinter Cell 4, die in ihrem Interface nervtötend konsolenoptimiert waren. Call of Duty 3 bekam überhaupt keinen PC-Release, Gears of War (damals) auch nicht. Überall jubelten die Leute über die 360, meine Kumpels waren längst auf neue

Fernseher und neue Konsolen umgestiegen – und ich dümpelte einsam im PC-Jammertal, bis ich zur GameStar fand. Vorher war ich eher ein sporadischer Leser, aber 2006 landete im Prinzip jeden Tag vor der Schule eine GameStar-DVD in meinem Laufwerk (meist über x Tage hinweg sogar dieselbe). Dabei ging's mir nicht um Vollversionen, sondern um die Top- und Testvideos. Als Ghost Recon: Advanced Warfighter auf den Markt kam, feierten alle die Konsolenversion. Aber die GameStar widmete der PC-Fassung eine ausführliche Top-Spiel-Sektion mit eigenen Videos zum Koop, zu den Waffen, zu den Vorteilen der PC-Fassung. Und wenn jetzt jemand einwerfen will, dass der GameStar als PC-Magazin ja gar keine andere Wahl blieb, als dem Rechner die Treue zu halten, dann entgegne ich zwei Dinge: a) Man hat immer eine Wahl, schließlich verkauft McDonald's heutzutage auch Salate und b) war ich ein pubertierender Teenager-Nerd. Da schert man sich nicht um die harte Realität, sondern will verstanden werden. Bei der GameStar-Clique klappte das. Kein Wunder, schließlich ist eine der größten GameStar-Stärken ihr Gesicht. Was Fans der ersten Stunde schon zu Zeiten von Raumschiff GameStar priesen, konnte ich 2006 zum ersten Mal selbst nachempfinden. Zwischen den Videos von Fabian, Christian, Petra, Michael und Co. fühlte ich mich als Teil einer coolen Truppe, die PC-Gaming zelebrierte, wenn es sonst keiner tat, und mit Kompetenz und Humor Spiele unter die Lupe nahm.

Wenn die GameStar damals ein Schleichspiel wie Splinter Cell: Double Agent zerpfückte, dann wusste ich: Das Ding muss sich nicht nur im Vergleich zu seinen direkten Vorgängern behaupten, sondern wurde auch an PC-Perlen wie Dark Project: Der Meisterdieb, Deus Ex und den frühen Hitman-Teilen gemessen (wenn nicht explizit, dann zumindest implizit). Ich konnte mich damals gar nicht sattsehen an den Preview-Videos zu Dark Messiah of Might & Magic, denn ich wusste, dass Petra dieses Kampfsystem genau aus den gleichen Gründen feierte wie ich. GameStar und die damalige Crew waren für mich ein sympathischer Gaming-Anker – und weit mehr als ein reines Service-Magazin. Ich weiß, ich weiß, aus der Feder eines GameStar-Redakteurs klingt das schon arg nach Lobhudelei – aber tatsächlich habe ich die Ex-Kollegen Schmidt, Siegmund und Lott ja (leider) nie hier im Büro kennengelernt. Umgekehrt sind sie (wie auch die ansässigen alten Hasen Klinge, Schmitz, Graf, Schwerdtel und Co.) durchaus daran schuld, dass ich unbedingt bei der GameStar anfangen wollte.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Wie ich GTA ignorierte und einen Welthit entdeckte

Es war im Dezember 2000, als ich meine erste große GameStar-Liebe traf. Sie trug ein Schlabber-Shirt, ausgewaschene Shorts, Sandalen und ... nunja ... eine Glatze. Sie oder besser gesagt er hieß Simon Bradbury und stand einsam und verlassen in der hinterletzten Ecke eines ausgedienten Schwimmbads in München. Bis wir uns begegneten. Es sollte unser beider Leben für immer verändern. Aber der Reihe nach: Das ausgediente Schwimmbad war die Location für einen Jahres-Line-up-Preview-Event des Publishers Take-Two Interactive. Eine dankbare erste Auswärtsveranstaltung für den frischgebackenen Trainee Heiko, der am 28.11.2000 seinen ersten Arbeitstag bei GameStar hatte. Keine große Anreise, viele Vernetzungsmöglichkeiten mit Journalisten, PR-Managern und Spieleentwicklern, dazu

gleich mehrere, aber für GameStar nicht allzu wichtige Titel. Im Klartext: Der Bub kann viel lernen und nur wenig kaputtmachen.

Ich entdeckte ein pixeliges Mittelalter-Strategiespiel namens Stronghold, das auf den ersten Blick nicht viel hermachte. Aber man konnte seine eigene Ritterburg bauen! Und wer wie ich mit Sandkasten, Lego und Playmobil aufgewachsen ist, der weiß, wie faszinierend das sein kann. Der Rest des Nachmittages gehörte Simon, mir und Stronghold – so hieß das pixelige Mittelalter-Strategiespiel.

Je tiefer ich in die Welt der Ritter abtauchte, desto mehr faszinierte mich die Mischung aus detailverliebt simuliertem Burgleben im Siedler-Stil und anspruchsvollen Echtzeit-Belagerungsschlachten wie in Age of Empires 2. Aus der 30-Minuten-Präsentation wurden schnell erst zwei, dann drei Stunden. Wir hatten alle Zeit der Welt, schließlich interessierten sich alle anderen Journalisten nur für dieses komische GTA 3.

Ich sog jedes Detail in mich auf und kehrte komplett geflasht in die Redaktion zurück. Zu diesem Spiel wollte, nein, musste ich einfach meine erste größere Preview als GameStar-Trainee schreiben. Meine Begeisterung war allerdings nur so mittelansteckend. Neue Marke, unbekanntes Studio, dazu hässliche Screenshots – ich musste lange und hart mit Jörg Langer diskutieren, um zumindest eine Seite für Stronghold rauszuschlagen.

Der Rest ist GameStar-Geschichte. Stronghold schoss bereits nach dieser ersten kurzen Preview in unseren Leser-Charts in die oberen Ränge. Ich hatte mein Näschen für spannende Spiele bewiesen und durfte mich weiter mit Stronghold beweisen. Diesem Spiel verdanke ich meine erste Auslandsreise und meine erste vierseitige Exklusivpreview (GameStar 09/2001), meine erste Titelstory (GameStar 11/2001) und zu einem guten Teil bestimmt auch meine Übernahme zum Redakteur nur einen Monat später.

Umgekehrt war meine Berichterstattung sicherlich auch nicht ganz unschuldig daran, dass Stronghold in Deutschland zu einem riesigen Verkaufserfolg wurde. Ein Umstand, für den sich Firefly-Chef Simon Bradbury selbst heute noch bei mir bedankt, wenn wir uns mal wieder über den Weg laufen. Und all das nur, weil ich mich seinerzeit nicht für GTA 3 interessierte.





Petra Schmitz
@flausensieb

Mit dem Stellvi in einer WG

Eigentlich hätte ich – wenn ich mich richtig erinnere – schon anderthalb oder zwei Wochen nach dem Vorstellungsgespräch bei der GameStar anfangen sollen, aber hey, ein Umzug und der ganze andere Orgakram (kopfloos in Wäschebergen sitzen, eine gebrauchte Waschmaschine organisieren, der Mutter die Töpfe aus dem Schrank klauen etc.pp.) in nur zwei Wochen? Keine Chance! Außerdem: Wo sollte ich denn überhaupt wohnen? Schon im Jahr 2000 waren Unterkünfte in München nicht gerade preiswert, außerdem wollte ich auch gar nicht in der Stadt leben. Ich mag es, nachts die Fenster offen zu lassen, ohne Oropax benutzen zu müssen. Ich mag es, aus dem Haus zu gehen

und nicht zwischen lauter mir unbekannten Menschen zu stehen. Ich wollte also aufs Land, hatte ja ein Auto. Und so geschah es, dass Martin Deppe eines Tages im Laufe eines unserer »Bis Anfang April biste aber hier, nää?!«-Telefonate anmerkte, dass die kleine 50-Quadratmeter-Wohnung neben seiner gerade frei geworden wäre. Und dass die ganz süß und auf dem Land sei. Und dass die eine Küche hätte. Und dass man dann ja Fahrtkosten sparen könne, weil man natürlich gemeinsam ins Büro brausen würde. Ich kann mich gar nicht daran erinnern, ob ich mir die Bude überhaupt mal vorher angeschaut habe, aber ich hab' sie genommen. Und nicht bereut. Nicht nur, dass es wirklich schnuckelige 50 Quadratmeter waren, sie hatten auch eine Geschichte. Die Vermieterin war darin gestorben und ihr Dahinscheiden war eine Woche lang nicht bemerkt worden. Das erzählte mir Martin allerdings erst, nachdem ich eingezogen war. Besser so!

Wie auch immer, ich wohnte also gleich von Beginn an Tür an Tür mit meinem stellvertretenden Chefredakteur. Und seiner Frau. Das hatte fantastische Vorteile. Martins Frau war, obwohl die beiden keine Kinder hatten, ein bisschen der Mamatyp. Und ich war stets zum Frühstück eingeladen. Morgens früh fiel ich also nur aus dem Bett ins Bad und dann gleich in die Bude der Deppes, um mich dort an den gedeckten Tisch zu setzen. Was das Kohle gespart hat! Danach ging's mit Martins ollem Golf und später mit seinem neuen PT Cruiser ins Büro. Was das Kohle gespart hat! Abends fuhren wir gemeinsam heim und fuhren uns vielleicht noch eine Tiefkühlpizza auf dem deppe-schen Sofa rein. Dann schluffte ich rüber zu mir, ins Bad, dann ins Bett und am nächsten Tag wiederholte sich alles. Meine Wohnung war für eine ganze Weile eigentlich nur so eine Art großes Kinderzimmer.

Direkt neben den Deppes zu wohnen, hatte aber auch Nachteile. So musste ich immer ganz ernst nicken, wenn Martin gegenüber seiner Frau behauptete, wir kämen nur deswegen so spät aus dem Büro, weil Arbeit, Arbeit, Arbeit. Und nicht etwa, weil wir bis halb elf abends mit den Kollegen den gerade angesagten Shooter im Büro-LAN gespielt hatten. Und ich musste die Unterhaltungsdatei für Frau Deppe spielen, wenn Martin sich mal wieder mit Heroes in sein Arbeitszimmer verkrümelt hatte – was ziemlich oft vorkam. Trotzdem war es eine tolle Zeit. Und hey, wer kann schon von einem LAN quer über den Hausflur berichten, um mit und gegen den Chef Quake zu spielen?



Michael Obermeier
@gameovermeier

Peinliche Geständnisse eines großen Fans

Ein Glück, dass ich an diesem sonnigen Nachmittag im September 1997 nicht die Bravo oder die Wendy, sondern die GameStar gekauft habe. Dieser schicksalhafte Tag in einem HL-Supermarkt im bayrischen Kaff Poing sollte nämlich mein gesamtes späteres Leben prägen. Inzwischen arbeite ich im elften Jahr für GameStar und war damit fast genau so lange Fan wie aktives Mitglied. Das Bizarre daran: Ich dachte natürlich, dass wenn ich diese Leute und ihre nerdigen Insider-Gags in- und auswendig kenne, sie mich auch kennen würden.

So vorbelastet wird's also auch niemanden verwundern, dass der erste »Promi«, den ich im Leben getroffen habe, natürlich bei der GameStar arbeitet. Eines Nachmittags geht die jetzige Kollegin Petra Schmitz ausgerechnet in dem Supermarkt einkaufen, in dem ich neben der Schule jobbe. Während ich noch so überlege, ob und was ich zu ihr sage, kommt plötzlich die Erkenntnis: »Die kennt dich doch gar nicht!« Angesprochen habe ich sie also nicht und Petra die peinliche Anekdote auch erst jüngst erzählt. Trotzdem sollte Petra maßgeblich daran beteiligt sein, dass ich heute hier sitze. Denn in meiner Abiturphase beginne ich zu bloggen, also online Texte über Dorfjugend, Spielesatire und Film-Klugscheißerei zu schreiben. Und weil auch Petra (genau wie Ex-Kollege Fabian Siegmund) bloggt, kommt man in Kontakt. Ich gewinne bei einer Verlosung in ihrem Blog einen Haufen Spiele-Merchandise, das sie mir sogar persönlich drei Dörfer weiter vorbeibringen will. Zum Treffen kommt's allerdings wieder nicht, weil ich die Türklingel nicht höre, nur mein kleiner Bruder an die Tür geht und Petra erklärt, ich sei gar nicht zu Hause.

Erst 2006 sollte es dann klappen, um Haaresbreite. Ich bin gerade mit dem Abitur fertig und im Begriff mich für ein Politikwissenschaftsstudium einzuschreiben. GameStar lädt im Sommer zum Tag der offenen Tür, für den ich eingeladen werde – als Nachrücker, weil jemand anderes kurz vorher abgesagt hat. Neben Petra drücke ich auch Fabian, Christian, Heiko, Markus und dem Rest der Belegschaft eine Kassette ins Ohr, dass ich unbedingt ein Praktikum bei GameStar machen will. Petra willigt (zu ihrem Verhängnis) ein, mir beim Probetext für die Bewerbung zu helfen, und bekommt von mir in den folgenden Wochen zum Korrekturlesen insgesamt drei furchtbare und eine passable Version eines Test-Artikels zu Hitman: Blood Money. Trotzdem bekomme ich im Dezember 2006 tatsächlich ein Praktikum im Online-Team von GameStar.de – und breche nach nur zwei Vorlesungen mein Studium ab. Redaktionsrekord! Was ich in den folgenden zehn Jahren erlebt habe, kann ich stellenweise selbst kaum fassen. Ich habe schöne Spiele gesehen und noch schönere Flecken dieser Welt bereist. Ich war (mal kurz) ein (kleiner) YouTube-Star. Ich habe mit Luke Skywalker Lichtschwerter gekreuzt. Ich bekomme von wildfremden Menschen auf der Straße Lob für meine Arbeit. Zweimal gab's sogar in Bars Freibier. Ich habe vor kreischenden Menschenmassen auf Gamescom-Bühnen Autogramme gegeben. Und ich habe unglaublich tolle Leute kennengelernt, von denen viele gute, einige wenige sehr gute Freunde geworden sind.

