

DAS IST DEIN TRAUMJOB!

Wir haben ehemalige GameStarler nach Gratulationstexten oder besonderen Erlebnissen gefragt. Diese mal lustigen, mal wehmütigen Briefe haben uns bis zum Redaktionsschluss erreicht. Für ein paar mussten wir die Artikel-Abgabefrist deutlich verlängern – manche Ex-Kollegen ändern sich eben nie.



Schon wieder ein Jubiläum!

Das erinnert mich nur daran, dass ich älter werde. Aber nun, man soll ja Jubiläen zur inneren Einkehr nutzen und sich mal ernsthaft damit beschäftigen, was einem der Jubilar noch bedeutet, nach all den Jahren. Und GameStar gefällt mir aus meiner heutigen Distanz als journalistisches Projekt immer wieder super. Ich freue mich, wenn sich

Gelegenheiten zur Zusammenarbeit ergeben, gerade auch mit jüngeren Redakteuren, nicht nur mit meinen alten Ex-Kollegen. Oder wenn ich beruflich dazu komme, die Redaktion zu besuchen. Das ist ein angenehmes, ein warmes Gefühl zu wissen, dass meine ehemalige berufliche Heimat kein abgeschlossenes Kapitel ist, sondern ein lebendiges Projekt, das heute ganz anders funktioniert als früher, aber trotzdem viele der alten Werte bewahrt hat.

Natürlich ist mein Verhältnis zu GameStar stark von meiner eigenen Arbeit an der Marke geprägt, also von allem, was ich an Siegen und Niederlagen, an Schönen und Stressigem in meiner Zeit als Trainee, Redakteur, Chefredakteur und Mitglied der Verlagsleitung erlebt habe. Und da ist mein vorherrschendes Gefühl: Demut. Ich fasse es immer noch nicht, dass ich, abgebrochener Student ohne journalistische Vorerfahrung, als Quereinsteiger die Chance bekam, zu einer Zeit Teil von GameStar zu sein, als ein Bild meines Gesichts im Heft quasi ein sicherer Weg in eine Art Promi-Status war. Noch heute sind Leute, die mich erkennen, manchmal sichtbar nervös, einer Legende (hust) zu begegnen. Aber ich weiß natürlich, dass nicht ich persönlich gemeint bin, sondern dass auf mich immer noch irgendwie der Glanz des Namens GameStar abstrahlt. Das ist ein gewaltiges Privileg, das mir bei späteren Jobs, bei Firmengründungen und vor allem beim Podcast »Stay Forever« (mit Christian Schmidt) sehr geholfen hat. Danke dafür und bis zum nächsten Jubiläum!

Autoren-Info: Gunnar Lott, Chefredakteur

Nach einem Studentenjob in einem Spieleladen ergriff Gunnar seinen Traumjob bei GameStar (1998 – 2010). Zunächst als Trainee, später als Redakteur, Leitender und – nach einem kurzen Zwischenspiel als GamePro-Gründer – GameStar-Chefredakteur. Zuletzt war er für unsere Online-Aktivitäten verantwortlich, bevor es ihn nach Karlsruhe zog, wo er heute eine PR-Agentur (natürlich für Spiele) betreibt.

Anno Mirabilis 1997

1997, da war Helmut Kohl noch Kanzler, bezahlt wird mit sogenannten Mark und Pfennig, und in Honolulu wird die Maus »Cumulina« geboren – das erste geklonte Nagetier. 1997 ist aber auch das Jahr, in dem mein gemächliches Studentenleben abrupt endet. Denn am 1. Februar trete ich als Redakteur bei der PC Player an, für die ich zu Uni-Zeiten schon Komplettlösungen verfasst habe – zu heute völlig unbekanntem Spielen wie Command & Conquer oder Warcraft. Zum Teil noch mit Karten, die ich mit Tusche zeichne. »Das ist dein Traumjob, hier müssen sie dich mit den Füßen zuerst rastragen!«, schwöre ich mir damals, als ich zu einem gewissem Mick Schnelle ins Büro spazierte.

Doch schon schlappe vier Monate später laufe ich selber raus – und rein bei IDG, um bei einem Spieleheft mitzumachen, das noch nicht mal einen Namen hat. Es ist ein verdammt großes Risiko, aber die Umstände passen einfach. Ein starker Verlag, starke PC-Spiele, und natürlich fähige Kollegen, die ich zum Teil von der PC Player kenne, aber auch aus der PowerPlay. Das Beste aber: Wir ziehen alle an einem Strang, ticken fast gleich, es gibt keine Intrigen, jeder respektiert jeden. Es ist bis heute ein tolles Gefühl, meine Artikel gedruckt zu sehen. Ja, dieses Internet ist auch ganz nett, aber ich lese nun mal am liebsten auf Papier. 2002 bin ich weg von der GameStar, um als Producer an Spielen wie Blitzkrieg und Lula 3D zu arbeiten. 2004 ging's sogar zur Konkurrenz, da war ich Chefredakteur der neuen PC PowerPlay, mit einigen Kollegen von damals. Aber ganz egal, ob bei der Blitzkrieg-Präsentation oder auf gemeinsamen Messeterminen: Mit den GameStar-Leuten aus der Anfangszeit – aber auch mit vielen neu dazugekommenen – verbindet mich bis heute etwas Besonderes. Ich fühle mich nicht einfach nur als freier Mitarbeiter, sondern als Teil der Familie, so kitschig das auch klingen mag. Ein- oder zweimal im Jahr bin ich in der Redaktion, und es ist immer ein bisschen wie nach Hause Kommen. Und manchmal kriege ich sogar einen Kaffee umsonst! Wir sind wie alte Ehepaare, die die Sätze des anderen vervollständigen. Die über die gleichen bekloppten Witze und Szenen lachen. Gemeinsam das Niveau einbuddeln. Wie Freunde, bei denen ich morgens um drei verzweifelt klingeln könnte – und die sofort einen dringenden Artikel für mich hätten, den ich schreiben darf!

PS: Ich arbeite gerade am Sonderheft »GameStar History«, das die GameStar-Gründung und das wilde Spielejahr 1997 ausführlich beleuchtet. Unbedingt kaufen, dann kriege ich sogar einen Gratis-Keks zum Kaffee!

Autoren-Info: Martin Deppe, Stellv. Chefredakteur 1997 - 2002

Eigentlich hat uns Martin nach seiner aktiven GameStar-Zeit (1997 – 2002) nie wirklich verlassen. Egal ob als Producer für so geniale Spiele wie Lula 3D oder als Chefredakteur unseres Konkurrenzmagazins PC PowerPlay, irgendwie hatten wir immer Kontakt. Und der ist nach wie vor sehr intensiv, nahezu alle GameStar-Sonderhefte entstehen bei Martins Redaktionsagentur Wortspielmacher.



Mein Baby wird 20!

Nein, keines meiner zweibeinigen, sondern mein vielblättriges. Aber darf man ein Projekt eigentlich so vermenschlichen, darf ich die GameStar überhaupt »mein Baby« nennen? Als einer der drei Gründerväter war ich vom ersten gewagten Gedanken an das neue Spielmagazin mit dabei, hielt stolz die druckfrisch duftende Erstausgabe in Händen, und habe es bis zur Pubertät begleitet. Die ersten Lebensjahre waren nicht immer einfach; schlaflose Nächte ebenso an der Tagesordnung wie zahlreiche inhaltliche oder technische Kleinkatastrophen. Ich bezweifle, dass die GameStar ohne den teils extremen Einsatz all ihrer Macher Erfolg gehabt hätte. Ohne leidenschaftliches Engagement produziert man kurzlebigen Durchschnitt, egal in welcher Branche. Und ohne persönliche Note entsteht austauschbare Beliebigkeit. Die GameStars waren und sind stets für ihre Leser transparent und authentisch – ob in Meinungskästen, auf Messen oder in ulkig-peinlichen Redaktionsvideos. Mit Stolz durfte ich aus der Ferne verfolgen, wie neue und alte Kollegen die Marke GameStar trotz aller Marktveränderungen auf Kurs hielten, kürzlich die Volljährigkeit feierten und jetzt zwanzig Kerzen in die Geburtstagstorte pflücken. Klar könnte es mir seit Jahren egal sein, wie es meinem einstigen Baby ergeht. Aber egal war uns allen die GameStar zu keiner Zeit – und wird es wohl niemals sein. Happy Birthday!

Autoren-Info: Toni Schwaiger, Video-Redaktion
Vom Gründungsjahr 1997 bis 2009 begleitet Toni die GameStar-Geschichte. Als Regisseur, Kameramann, Effekt-Spezialist und Cutter von Raumschiff GameStar sowie Die Redaktion hätte er sämtliche Filmpreise und eine Hollywood-Karriere verdient. Tatsächlich arbeitet er heute aber als Rettungssanitäter.



Liebe GameStar!

Alles Gute zum runden Geburtstag! Wow, 20 Jahre bist Du jetzt alt. Das ist in diesem Geschäft fast schon biblisch. Und ich hatte 1997 das Privileg, von Anfang an dabei sein zu dürfen. Was mir betrüblicherweise auch zeigt, wie uralte ich selbst geworden bin. Es war eine aufregende Zeit damals. Sicher, wir waren keine Pioniere – es war auch für keinen von uns der erste Job in der Branche. Aber dass ein seriöser IT-Verlag wie IDG viel Geld für ein »Spaßprojekt« in die Hand nimmt, hat nicht nur bei der Konkurrenz für einigen Aufruhr gesorgt. Ich erinnere mich noch wie gestern: Der PR-Manager eines Hardwareherstellers war so begeistert, dass er noch spätabends extra in die Redaktion kam, um mir einen Prototypen der legendären Voodoo 2 zu zeigen. Bislang war er nur sich wichtig nehmende »Testlabors« gewohnt, jetzt durfte er auf einmal bei einer Runde Quake die Vorzüge seines Babys demonstrieren. Im offiziellen PR-Plan der Firma war das übrigens gar nicht vorgesehen. Doch Ende der 90er war vieles noch etwas lockerer, nicht jede Minimeldung, jeder Screenshot und jedes Facebook-Video wurde von der Marketingabteilung der Publisher und Hersteller generalstabsmäßig geplant. Und ständig gab es irgendwas zu feiern! Die Kriegskassen waren fast überall prall gefüllt – das Stichwort »Acclaim-Partys« soll an dieser Stelle genügen. Allerdings: Es waren auch die vier anstrengendsten und stressigsten Jahre meines Lebens. Anspruch und Druck waren enorm, 60-Stunden-Wochen eher die Regel denn die Ausnahme. Und da mir bewusst ist, dass die Kollegen von heute auch nicht um halb fünf die Maus fallen lassen, kann ich jetzt nur noch eines sagen: Hopp, hopp, auf zum Kühlschränk! Wer hart arbeitet, darf auch hart feiern – das 25-Jährige kommt schneller, als man denkt.

Autoren-Info: Michael Orth, ehemals Galuschka, Redakteur
Mikkl war von 1997 bis 2001 in der Hardware-Redaktion aktiv. Berühmt waren seine teils extrem verzögerten Artikelabgaben, umso schneller war er dafür in seinem Audi TT unterwegs. Mittlerweile heißt er mit Nachnamen Orth, wohnt beschaulich auf dem Land und hat einen ganz normalen zivilen Beruf ergriffen.



GameStar & I

Ok, GameStar. Das erste Mal sah ich Dich in Münster am Hauptbahnhof. Und musste lachen. Was für ein Cover ey, voll peinlich! Hexen 2 ist schon ein okayes Spiel, aber wer zur Hölle hatte denn dieses Artwork ausgesucht, wer diese Titelseite gebaut? Beim Reinblättern dann allerdings: Okay. Das mit den übersichtlichen Wertungs- und Sonderkästen kann man so machen. Auch die Einteilung nach Genres hatte was. Genauso aufgeräumt die Sprache, das Layout. Dazu bekannte Gesichter wie Toni Schwaiger und Jörg Langer. Und als Vollversion Theme Park. Hm.

Kurz darauf war die GameStar aus dem Stand Marktführer und ich nach München gezogen. Doch dann das Jahr 2000: Vorstellungsgespräch. Jörg Langer wollte nicht, Absage. Ein halbes Jahr später, ich arbeitete gerade bei der Chip, bekam ich einen Anruf: Jörg suchte händeringend nach einem Leitenden Redakteur für die Hardware-Abteilung. Ok, ging ich halt nochmal hin. Und blieb bis September 2015. In diesen 15 Jahren ist so viel passiert, dass es sich im Nachhinein anfühlt wie ein zweites Leben. Ich habe hier alles gelernt, was man in einem Verlag und einer Redaktion so lernen kann. Vom guten Schreiben (für Fachzeitschriften) und Redigieren über die Konzeption von großen Artikeln, Heftteilen, kompletten Magazinen bis hin zur Kalkulation und Entwicklung von neuen Magazinreihen. 2001 hatte ich ein paar Artikel veröffentlicht, im Jahr 2014 erschienen dann in 12 Monaten 43 Hefte, für die ich als Chefredakteur verantwortlich zeichnen durfte. Die GameStar und ihr damaliger Verlag IDG hatten durch ihre »Let's try it«-Mentalität Unmögliches möglich gemacht. Kein Scheiß. Und über das Handwerkliche hinaus habe ich hier gelernt, Verantwortung zu übernehmen, weil man sie mir einfach gegeben, mir etwas zugetraut hat. Mir, dem verplanten Studienabbrecher mit dem Musik- und Games-Tick. Ja, Geeks zu Redakteuren zu machen hat sich mittlerweile etabliert. Sie aber in die Führungsebene von Medienkonzernen aufzunehmen war damals völlig neu und ist auch heute noch die Ausnahme. Und als angenehmsten »Nebeneffekt« habe ich bei GameStar auch noch die Frau meines Lebens getroffen. Huhu, Sigrun :-)

Also: Von tiefstem Herzen Dank für Deinen Mut, GameStar. Wir haben gemeinsam gelernt mit Krisen umzugehen, harte Kritik auszuhalten und in Energie für neue Ansätze umzuwandeln. Darum bist du bis heute das relevanteste PC-Spielmagazin Deutschlands. Ich wünsche Dir alles erdenklich Gute für die Zukunft. Bleib Dir selbst treu, auch in den schnellebigen Zeiten von Online-Schreierei und Social-Media-Getöse. Dann klappt das schon mit den nächsten 20 Jahren!

Autoren-Info: Michael Trier, Chefredakteur
Michael war stolze 15 Jahre bei GameStar, von 2000 bis 2015. In dieser Zeit hat er die Hardware-Abteilung geleitet, war zehn Jahre Stellvertretender und Chefredakteur und schließlich für alle unsere Sonderhefte und Spezialprojekte verantwortlich. Heute betreut er für die Kommunikations-Agentur wildcard Kunden wie Twitch, Anki und Canon, aber auch Spiele wie Divinity: Original Sin 2.





Mit GameStar groß geworden

»Hey, du warst doch mal bei der GameStar, mit dir bin ich groß geworden!« Das höre ich immer wieder mal – auf der Straße, beim Einkaufen, auf Partys. Einmal zog sogar ein hochrangiger Bundeswehr-Offizier eine GameStar aus seiner Schreibtischschublade, als mein Bruder einen Termin bei ihm hatte: »Sind Sie mit DEM Siegismund verwandt!?« Solche Szenen freuen mich jedes Mal.

Denn offensichtlich haben wir bei der GameStar immer schon etwas sehr richtig gemacht: Wir haben junge Leute mit unserer Arbeit begeistert und sie vielleicht sogar ein Stückweit geprägt. Und das ist vermutlich die größte Erfüllung, die ein Job mitbringen kann: Für das, was man tut, nicht nur bezahlt, sondern auch geschätzt zu werden. Aber die GameStar hat nicht nur junge Leute geprägt. Sondern auch einen Burschen, der für einen Job als Trainee mit seinen 29 Jahren eigentlich schon zu alt war: mich. Ich bin 2004 ohne langes Zögern (und ohne journalistische Erfahrung) von Koblenz nach München gezogen, um ein aussichtsloses Studium und eine aussichtslose Beziehung hinter mir zu lassen und in einer neuen Stadt mit meinem ersten richtigen Job von vorne anzufangen. Und das hat fantastisch funktioniert! Seitdem verbinde ich mit der GameStar viel mehr als nur Spielejournalismus. Die GameStar war der Grundstein für alles, was ich heute mache, beruflich wie privat: Sie hat mir gezeigt, dass man Job und Spaß tatsächlich verbinden kann. Wie unverzichtbar es ist, in einem Team mit Gleichgesinnten zu arbeiten. Wie wichtig journalistische Integrität und wie schön München ist, die Stadt, in der meine beiden prächtigen Söhne zur Welt gekommen sind. Denen ich gerade bei Minecraft zuschaue. Auch ich bin mit der GameStar groß geworden. Aus tiefstem Herzen Danke dafür.

Autoren-Info: Fabian Siegismund, Redakteur
Auch wenn Fabian 2004 als »normaler« Redakteur anfängt, kommt bei ihm immer wieder die Rampensau durch. Egal ob in den Redaktionsfolgen oder bei Nebenrollen für diverse Reality-TV-Formate, er steht einfach gern vor der Kamera. Das macht Fabian auch bei unserem YouTube-Kanal High5, bevor er uns 2013 Richtung Berlin verlässt, um dort und auf YouTube sein Glück zu versuchen. Dort ist er auch heute noch zu finden, seine Battlefield-Videos laufen auch immer wieder mal auf GameStar.de.

Die schönste Zeit!

Meine Erinnerung an die Zeit bei GameStar ist eigentlich schnell beschrieben: Die schönste Zeit in meinem Berufsleben! So viele tolle Menschen kennengelernt, so viele Erfahrungen gemacht. Die abendlichen Matches in der Redaktion mit Quake und Half-Life, manchmal bis spät in die Nacht. Die aufreibenden Wochenenden bei den Clanliga-Finals. Die vielen netten Leserkontakte bei den Games Conventions 2005 und 2006 in Leipzig. Die ehrfürchtige Verwunderung einiger Kollegen, als sie jeden Monat wieder eine druckfrische GameStar in den Händen hielten (mit der Frage im Gesicht: Wer hat das gemacht, und vor allem wie?). Und heute? Zwar seit 2017 im (Un-)Ruhestand bin ich trotzdem dem Action-Genre treu geblieben. Online meistens mit Daniel und Florian zusammen unterwegs in GTA Online, The Division oder Ghost Recon: Wildlands. Solo für zwischendurch empfehle ich dagegen: CSGO offline gegen Bots – absolut frustfrei, dauert keine 15 Minuten und macht Spaß. Spielen hält auf jeden Fall jung, dafür bin ich selbst ein genau so gutes Beispiel wie das Geburtstagskind GameStar. Alles Gute für die nächsten 20 Jahre!

Autoren-Info: Walter Reindl, Hardware & Clanliga
Walter stieß 1998 zu unserer Hardware-Redaktion, Grafikkarten und Prozessoren waren dem gelernten Optiker einfach näher als Brillen und Kontaktlinsen. Ganz besonders nahe waren ihm Ego-Shooter, weshalb er auch unsere GameStar Clanliga betreute. 2007 ging er wieder zurück in seinen alten Beruf, seit Anfang 2017 genießt er seinen Ruhestand – jetzt hat er als klassischer Silvergamer nämlich richtig viel Zeit zum Spielen!



Es läuft nicht!

Wie, GameStar ist jetzt auch schon 20? In dem Alter sind doch eigentlich die Kinder endlich aus dem Haus und beginnen ein Gammelstudium?! Ich erinnere mich gern an die frühen Anfangstage im Schwabinger Keller in der Münchner Brabanter Straße. Denn in den ersten zwei Jahren war unsere Arbeit noch frei im Fluss, feste Strukturen gab's kaum oder sie wurden geflissentlich umgangen. Wie wir das taten, was wir taten, war ja auch eigentlich egal und interessierte im Verlag niemanden. Hauptsache wir taten es. Das meiste haben wir in dem Moment erfunden, in dem wir es brauchten – eine schöne Zeit. Obwohl, da fällt mir die Nacht vor der Abgabe der allerersten Heft-CD ein. Wir hatten damals eine Vollversion drauf, Theme Park. Kurz vor Feierabend kam Chefredakteur Jörg vorbei und drückte mir das Ding in die Hand mit der Bitte, mal einen Blick drauf zu werfen. Feierabend hieß damals bei uns so 22:00 Uhr. Endlich zu Hause legte ich das Ding ein, installierte das Spiel und stellte fest, dass es nicht lief. Anruf beim DVD-Meister Toni, der Jörg anrief, der sich ins Auto setzte und mich in Baldham abholte (S-Bahn fuhr ja keine mehr), und um 1:00 Uhr früh saßen wir wieder im Büro. Dann begann die Tüftelei. Warum lief das Spiel nicht? Händisch verglichen wir jede Datei einzeln. Darüber das Damoklesschwert, dass eine Vollversion, die nicht lief, bedeuten konnte, dass die allererste GameStar-Ausgabe auch gleich die allerletzte sein könnte. Dann die Verzweiflungstat kurz vor sechs: Einfach mal den Namen der Heft-CD an den der Original-Scheibe anpassen. Und siehe da, es funktionierte! Wer sich den Spaß gönnen will: Einfach mal die alte Ausgabe rauskramen und nachgucken, wie die CD heißt. Danach sind wir zum nahegelegenen McDonalds zu einem ausgedehnten Frühstück gegangen. Und nachmittags wurde der verlorengegangene Schlaf nachgeholt. So oder so, herzlichen Glückwunsch!

Autoren-Info: Mick Schnelle, Redakteur
Mit einer kurzen Unterbrechung war Mick von 1997 bis 2006 ein fester und wichtiger Bestandteil der GameStar-Redaktion. Heute arbeitet er als freier Journalist, Übersetzer, Berater, Heftroman-Autor und natürlich Podcaster beim Spieleveteranen-Podcast.



Gordon und ich

Half-Life ist heute ein Klassiker – auch ich bete täglich vor Steam im Vollbildmodus für einen dritten Teil. Das mit dem ersten Abenteuer von Gordon Freeman damals bei GameStar lief aber noch spektakulär unspektakulär ab. Ich hatte schon ein paar Monate vor dem Release (Oktober 1998) erstmals mit dem Titel zu tun. Half-Life war für uns da noch ein kleines Projekt von einem unbekanntem Entwicklerstudio. Aus heutiger Sicht witzig finde ich, dass sehr früh einfach so eine CD mit einem wackeligen Betabuild ankam. Darin waren große Teile vom Anfang der Labore spielbar – noch mit ziemlich vielen Unterschieden zur finalen Version. Leider habe ich diese CD nicht mehr, aus historischer Sicht fände ich diese Frühfassung hochinteressant. Die zweite Stufe war dann Wochen später eine viel bessere Version. Dem damaligen Publisher Sierra/Havas wurde wohl allmählich klar, was er da in der Pipeline hatte: Ich durfte nur spielen, während ein PR-Vertreter hinter mir saß und aufpasste, dass ich keinen Quatsch anstelle (oder eine Kopie anfertige). In der Branche ist so etwas unüblich, ich habe das danach nie wieder erlebt.

Spannend wurde es dann beim Test. Wenn ich mich richtig erinnere, kam unsere Version relativ spät vor Druckschluss. Wir hatten in Erwartung eines sehr guten, aber nicht spektakulären Actionspiels eine Titelstory mit Artwork und Texten für die Druckerei vorbereitet, die irgendwie auf Nummer sicher abzielen. Während ich dann teste, merke ich so allmählich: »Verdammt, Half-Life ist nicht okay oder gut. Sondern ein richtig Knaller!« Es musste aufs Cover! Ich kann mich noch an den Moment erinnern, an dem ich mit schlechtem Gewissen (hätte ich es früher merken müssen?) zur Chefredaktion gegangen bin. Natürlich gab es dann erst mal lange Diskussionen. Schließlich war so eine Titeländerung kurz vor Druckschluss aufwändig, das Layout hatte auch so genug zu tun. Und ich war zu diesem Zeitpunkt der gefühlt einzige Mensch im Universum, der Half-Life urplötzlich toll fand. Zum Glück haben die Kollegen mir irgendwann geglaubt – der Rest ist Geschichte. Und die wird hoffentlich in Half-Life 3 irgendwann fortgesetzt.

Autoren-Info: Peter Steinklechner, Redakteur

Als Shooter-Experte war Peter lange Jahre (1997 – 2004) für die Action-Abteilung von GameStar zuständig. In seine »Amtszeit« fällt nicht nur die Entdeckung von Half-Life, sondern etwa auch der Test des legendären Daikatana. Heute joggt Peter nicht nur mit seinem Hund Gino um die Wette, sondern arbeitet auch für die Technik-Website Golem.de und ist dort – Überraschung! – unter anderem für Spielthemen zuständig.



Zwei Jahrzehnte (Spiel-)Spaß!

Herzlichen Glückwunsch, GameStar! Sind es wirklich schon 20 Jahre? Wie schnell doch die Zeit vergeht, wenn man Spaß hat – mit einem Magazin, das mich seit der allerersten Ausgabe erst als Leser, dann von 2004 bis 2013 als Teil des Redaktionsteams begleitet hat. Neun Jahre, in denen ich vieles erleben durfte: spannende Besuche von Entwicklerstudios und Presse-Events, gänsehautfördernde Treffen mit legendären Designern wie Tim Schaefer oder Bill Roper (gibt's den überhaupt noch?), und nicht zuletzt die immer wieder tollen Kontakte mit Lesern an Tagen der offenen (Redaktions-)Tür oder auf Messen. Einiges aus dieser Zeit wird mir auf ewig in Erinnerung bleiben. Positiv etwa die oft anstrengenden, aber immer extrem launigen Drehs von »Die Redaktion« (vielen Dank, Toni!). Oder die gelegentlichen Nachmittage, an denen es uns Redakteuren wichtiger war, gemeinsam ein paar Runden Battlefield zu spielen, als an Artikeln weiterzuschreiben. Negativ hingegen vielleicht der berüchtigte Test zu Gothic 3, dessen einstige Ursprungswertung mir tatsächlich auch heute noch nachgetragen wird – wenn auch meist mit einem Augenzwinkern. Ein leidenschaftliches Magazin hat eben auch leidenschaftliche Leser! Auf die nächsten 20 Jahre!

Autoren-Info: Daniel Matschijewsky, Redakteur

Daniel war von 2004 – 2013 als Redakteur bei GameStar und als Allround-Talent in fast allen Genres daheim. Heute arbeitet er als Online-Redakteur für eine Marketing-Agentur. Natürlich spielt Daniel immer noch, zum Beispiel auf seinem YouTube-Kanal Jokerface.



Es waren einfachere Zeiten

20 Jahre sind für ein Medium, das es so recht erst seit 40 Jahren gibt, eine halbe Ewigkeit. Die Gründung der GameStar fiel in eine Zeit, in der die Redaktion kein Internet hatte, Pressemitteilungen als Fax kamen und Komplettlösungen auf Disketten; wo Flugsimulationen eine Sektion im Heft besaßen, Rollenspiele siechten und Strategiespiele boomten. GameStar begleitet seit damals nicht nur den Wandel der Computerspiele, sondern überlebt bis heute durch Anpassungsfähigkeit. Das alte Flaggschiff mit seiner rigiden Form und strengen Sachlichkeit hat sich über die Jahrzehnte als manövrierfähiger erwiesen, als manche gedacht hätten, und erhält sich dennoch einen Teil der früheren Grandezza. Vor dieser Leistung ziehe ich den Hut. Allein, bei aller schönen Erinnerung – die Zeit ist nicht gnädig mit der frühen GameStar. Wir waren damals überzeugt davon, Spitzenqualität zu produzieren, und im Kontext der deutschen Spielmagazine mag das sogar gestimmt haben. Aber GameStar war in seinen ersten Jahren kein Heft der Analyse und Einordnung, sondern der Beschreibung und Nacherzählung. Wenn ich in den alten Heften blättere, finde ich kaum pointierte Urteile oder zeitgeschichtliche Erkenntnis. GameStar ist notorisch schlecht zitierbar, die Meinungskästen von damals sind dröge, die Kolumnen der Anfangsjahre oft lachhaft, meine eingeschlossen.

Das GameStar-Modell des Ratgebers hat sich seitdem überlebt. Seit 1997 ist die Spielebranche explodiert, und der Versuch, dieser auseinanderstrebenden Partikelwolke Form und Ordnung zu geben, ist irrsinnig geworden. Wir zogen damals als Redaktion Stärke aus der Klarheit unserer Aufgabe, einmal im Monat »die ganze Welt der PC-Spiele« zusammenzufassen. Es waren einfachere Zeiten. Heute braucht es den Spielejournalisten nicht mehr als Chronisten, sondern als Kommentator, Geschichtenerzähler und Reiseführer in einem unendlich komplexen Medium, dessen Sehenswürdigkeiten oft abseits der Hauptstraßen liegen. Es braucht ihn mehr denn je als sorgfältigen und unbestechlichen Sinnstifter, der in der Lage ist, Verbindungen zu ziehen, die Erkenntnis schaffen. Was er nicht sein muss, ist Entertainer.

Ich wünschte, ich könnte sagen, dass die GameStar diese Rolle erfüllt. Aber dazu lese ich sie – leider! – inzwischen zu wenig, denn meine Interaktion mit GameStar-Content hat sich auf den Häppchen-Konsum reduziert, den die Social-Media-Posts, GIFs, Clickbait-News und fragmentierten Textstrecken einem antrainieren. Dass alle Reports hinter der Paywall stecken, mag eine ökonomische Notwendigkeit sein, aber zugleich ist es eine journalistische Tragödie, denn es entzieht die bedeutsamen, recherchierten Themen dem Diskurs. Nichtsdestotrotz: GameStar, die Grande Dame des deutschen Spielejournalismus, erweist sich von eindrucksvoller Vitalität und Alterslosigkeit, und alle, die für sie arbeiten, dürfen sich glücklich schätzen; ich jedenfalls war es und bin es. GameStar hat mich bereichert und mich reifen lassen, und ich wünsche ihrer Redaktion von Herzen das Gleiche.

Autoren-Info: Christian Schmidt, Stellv. Chefredakteur

Christian stieß im Mai 1998 zur GameStar und stieg im Laufe der Jahre zum Stellvertretenden Chefredakteur auf. 2011 verließ er die Redaktion Richtung Spieleindustrie. Seit 2011 führt er mit Gunnar Lott Fachgespräche über alte Computerspiele im Podcast »Stay Forever« (www.stayforever.de).

