

VIRTUELLER TAG DER OFFENEN TÜR

Wir haben die GameStar-Redaktion als Spielelevel nachbauen lassen – und bitten zum Besuch! Von Michael Graf

Eine Zeitlang war es der Running Gag auf GameStar.de: Wann immer ein Hobby-Entwickler ein paar Quadratmeter eines bekannten Spiels in der Unreal Engine 4 nachgebaut hatte, folgte prompt unsere Newsmeldung »So würde Spiel XY in der Unreal Engine 4 aussehen«. So geschehen bei Skyrim, World of Warcraft, dem ersten Doom, Half-Life 2, Dark Souls 3, Mario Kart, Zelda: Ocarina of Time – und vielen, vielen mehr. Scheint ein Trend zu sein, dachten wir uns, und witzelten in der Redaktion: Wie würde wohl GameStar in der Unreal Engine 4 aussehen? Viele Jahre später wissen wir's endlich, denn nun gibt es die GameStar-Redaktion als Spielelevel!

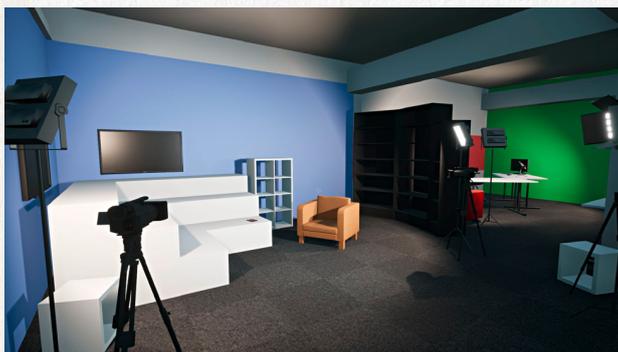
Als unser 20. Jubiläum nahte, wurde aus dem Scherz nämlich ein echtes Projekt: Könnten wir unsere Redaktion, unseren ganzen Bürotrakt tatsächlich in der Unreal Engine 4 nachbauen lassen? Um allen Lesern einen Rundgang zu ermöglichen, einen virtuellen Tag der offenen Tür? Denn aus Zeitgründen können wir leider nur selten GameStar-Fans zu uns einladen, auch wenn uns solche Besucherrunden jedes Mal großen Spaß machen. Trotzdem würden wir euch allen gerne die Räumlichkeiten zeigen, in denen – untermalt vom melodischen Klackern der Tastaturen – täglich GameStar-Artikel und -Videos entstehen.

Studenten der Mediadesign Hochschule München (MD.H) ließen diese Idee schließlich Wirklichkeit werden und haben die GameStar-Büros mithilfe der Unreal Engine 4 nachgebaut – als Level, durch den man sich wie in einem Shooter frei bewegen kann. Natürlich ohne Waffe, wir wollen hier ja friedlich bleiben. Dafür können

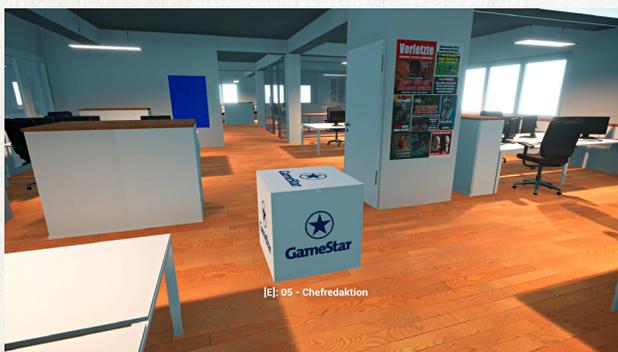
sich virtuelle Besucher in aller Ruhe in unseren Büros und Studios umschauen sowie 13 von Michael Graf eingesprochenen Audiokommentaren lauschen. Die erklären unter anderem, wer unsere Lieblingskollegen sind, was es mit dem »Blinddarm« der Redaktion auf sich hat, und warum es gut ist, dass der Geruchscontroller noch nicht erfunden ist. Zudem gibt's vielleicht das eine oder andere Easter Egg zu entdecken.

Zur Installation müsst ihr den Level einfach im Menü unserer XL-DVD aufrufen, auf »Installation« klicken und ein Verzeichnis wählen, in das die Dateien entpackt werden sollen. Dort startet ihr die Datei »gamestar_office.exe« und folgt den weiteren Anweisungen. Beim Start kann eine Bug-Meldung aufploppen, die einen Datenträger in Laufwerk E: fordert – einfach wegeklicken. Eine Internetverbindung ist nicht nötig. Der Level belegt ca. 1,5 Gigabyte Festplattenplatz, als Hardware-Minimum reicht ein Core i5-4670 mit 4 GB RAM und einer Geforce GTX 460. Mit Alt + Enter wechselt ihr in den Vollbildmodus.

Okay, wer aufmerksam durch die Gänge schreitet, wird bemerken, dass der Nachbau nicht ganz perfekt ist – beispielsweise fehlen die Türen zu unseren Meetingräumen –, außerdem kann es noch zu Bugs kommen. Aber der Level soll ja auch nur einen Eindruck vermitteln, wie es in der Redaktion so aussieht. Unser Dank gilt dem engagierten Entwicklerteam sowie der Mediadesign Hochschule, die dieses Projekt überhaupt erst ermöglicht hat. Und allen virtuellen Besuchern wünschen wir viel Spaß beim Erkunden unserer Büros! ★



Im Studio entstehen Talkvideos und Livestreams.



Die schwebenden Würfel geben Audiokommentare von sich.