



250 Ausgaben GameStar

MEINE LIEBSTE AUSGABE

250 Ausgaben GameStar – dafür haben unzählige Redakteure und Autoren Blut, Schweiß und Tränen vergossen. Wir haben aktuelle und ehemalige Kollegen gefragt, welches dieser 250 Hefte ihr Liebling ist.

AUF DEN HUND GEKOMMEN

Eigentlich müsste man ja davon ausgehen, dass meine liebste GameStar vielleicht die erste ist, an der ich mitgearbeitet habe oder zumindest irgendeine, für die ich eine große Titelgeschichte, einen großen Report oder eines meiner Lieblingsspiele getestet habe. Und ja, ich kann ziemlich sicher sagen, dass ich die 09/2012 mit der riesigen und mordsmäßig aufwändigen Preview-Titelstory zu Guild Wars 2 immer besonders in Erinnerung behalten werde. Allein schon wegen der so anstrengenden wie unterhaltsamen Nachtschichten, die ich dafür eingelegt habe. Arena-Net hatte damals einen ganz eigensinnigen Humor beim Takten der Beta-Zugänge für die Presse. Einmal habe ich gar bis vier Uhr nachts auf eine Mail mit neuen Zugangsdaten aus Seattle gewartet, um den winzigen Rest der Nacht dann noch zu spielen. Die 09/2012 belegt aber nur den zweiten Platz. Und nur der Vollständigkeit halber: Einen eindeutigen Platz 3 gibt es blöderweise nicht.

Auf dem ersten thront unverrückbar die 01/2000, also die Ausgabe, die nach unserer damaligen Erscheinungsweise noch vor Weihnachten 1999 in den Handel kam. An der 01/2000 war ich noch nicht beteiligt, ich stieß erst im anschließenden April (tatsächlich am 1. April 2000) zum Team. Trotzdem hat diese Ausgabe eine besondere Bedeutung für mich. Nicht nur wegen des bis dato unbestreitbar besten Covers in der GameStar-Geschichte und nicht nur, weil ich sowohl Indy und Lara damals hemmungslos verfallen war. Nein, auch und vor allem wegen der Teamseite.

Martin Deppe, damals stellvertretender Chefredakteur der GameStar, antwortete nämlich dort auf die Frage nach seinem Weihnachtswunsch mit »Hund«, genauer mit »Münsterländer«. Und weil damals bereits das dritte Münsterländer-Exemplar in Folge Teil meiner Familie war, ich also eine entsprechende Expertise mit diesen so eigensinnigen wie großartigen Tieren hatte, schrieb ich Martin einen Leserbrief, in dem ich von den Vorzügen (und Nachteilen) dieser Rasse güldene Lieder sang. Mit einem abschließenden »Ich könnte ja noch mehr erzählen, aber ihr nehmt ja keine Praktikanten«. Das hatte ich bei einer Blindbewerbung ein paar Monate vorher erfahren. Martin schrieb zurück. Und informierte mich, dass man bald wieder Trainees suchen werde. Und ich so: »Oh!« Und dann machte ich mich gleich daran, die Bewerbungsunterlagen vorzubereiten. Der Rest ist Geschichte.

Ach ja, so viel noch: Martin blieb etliche Jahre nach der 01/2000 noch hundelos. Inzwischen teilt er sich mit Frau und Kindern einen wunderschönen und extra haarigen Briard namens Joey.



PETRA SCHMITZ
GAMESTAR 01/2000



HEIKO KLINGE
GAMESTAR 10/2017

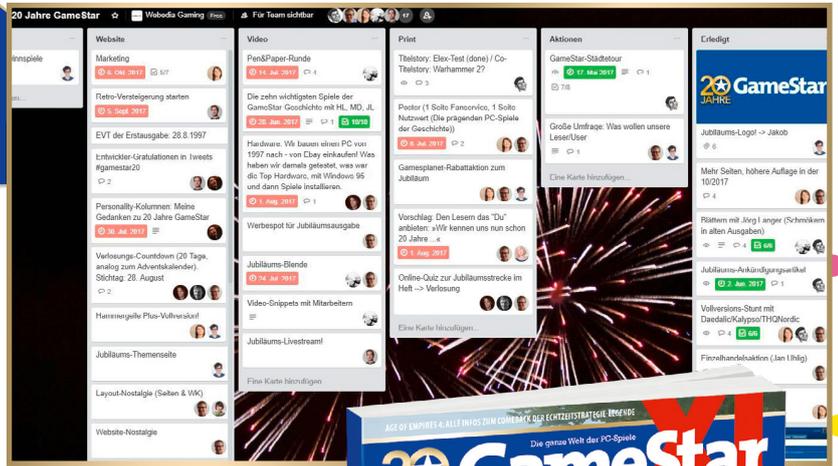
LEKTIONEN IN DEMUT



Ich bin jetzt seit fast 18 Jahren an Bord des Raumschiffs und musste trotzdem keine Sekunde überlegen, welche meine Lieblingsausgabe aus all der Zeit ist. Für mich kann das nämlich nur das Heft 10/2017 sein, mit dem wir unser 20-jähriges Jubiläum gefeiert haben. Ich weiß noch genau, wie ich im März 2017 mit den Chefredaktionskollegen Graf und Schwerdtel amtlich durchdrehte und über 40 Jubiläumsideen ins Projektmanagement-Tool einhämmerte – eine ambitionierter und bekloppter als die andere. Und alle eigentlich unmöglich zu schaffen.

»Unser Gründungs-Chefredakteur Jörg Langer muss unbedingt eine Riesenreportage über die Anfangstage der GameStar schreiben! Und wenn wir schon mal dabei sind, können wir auch gleich die damalige Chefredakteurin von Hauptkonkurrent PC Games fragen. Sowieso müssen wir so viele Weggefährten unterbringen wie möglich. Haltet ihr mich eigentlich für verrückt, wenn ich versuche, einen Monat vor Release einen weltexklusiven Test von Elex klarzumachen? Ein Poster, mehrere Vollversionen und 32 Extraseiten müssen mindestens drin sein, aber irgendwie wären auch Exklusivdemos mal wieder cool. Alter, wenn wir das hinkriegen, brauchen wir unbedingt auch einen TV-Spot! Hey, warum gehen wir nicht gleich auf Tour und schwelgen gemeinsam mit unseren Lesern in Erinnerungen. Und wie würde eigentlich die GameStar-Redaktion in der Unreal Engine 4 aussehen?«

Was für ein irres und inspirierendes Meeting! Aber nie hätte ich zu träumen gewagt, dass wir auch nur die Hälfte unserer Ideen umsetzen können. Es sind tatsächlich nahezu alle geworden. Einfach weil auch nahezu alle sofort Feuer und Flamme waren mitzumachen, vom Ex-(Chef)Redakteur über Gabe Newell bis hin zum Unreal-Engine-Entwickler und natürlich den langjährigen Lesern. Weil GameStar eben nicht nur irgendein Heft, sondern etwas Besonderes ist und diesen Menschen am Herzen liegt. Die Jubiläumsausgabe ist die Quintessenz dieser gemeinsamen Leidenschaft und hat mir noch mal nachdrücklich klargemacht, warum ich jeden Tag dankbar sein muss, diesen Job machen zu dürfen.



KOLOSSALE NACHTSCHICHT



Meine Lieblingsausgabe ist Heft 12/2017. Denn in diesem Heft steckt das Ergebnis einer extrem anstrengenden aber auch extrem erfüllenden Nachtschicht in der Redaktion, die ich nicht vergessen werde: der Test zu Wolfenstein 2: The New Colossus.

Wir hatten das Testmuster erst in allerletzter Minute bekommen und es war klar: Dieser Test wird ein Marathon. Also das Spiel fix runtergeladen und ab in den Kampf gegen das fiese Regime! Aber Wolfenstein 2 ist eben nicht mal schnell

durchgespielt – es gibt zahlreiche Nebenmissionen zu bestreiten, geheime Räume und Minispiele zu entdecken und Charaktere kennenzulernen. Trotzdem verflög die Zeit und nach etwas mehr als 13 Stunden Dauerzocken flimmerte der Abspann vor meinen müden, aber zufriedenen Augen.

Ich war zwar froh, es endlich geschafft zu haben, doch zugleich wollte ich unbedingt weiterspielen – weil Wolfenstein 2 einfach ein großartiges Spiel ist: So eine tolle Mischung aus Witz, Drama und Satire hatte ich schon lange nicht mehr erlebt. Und dann auch noch verpackt in einem so gelungenen Shooter mit knalligen Waffeneffekten, bedrohlichen Gegnern und abwechslungsreichen Leveln!

Jetzt musste nur noch eben (haha) der komplette Test geschrieben und redigiert werden, um es noch ins Heft zu schaffen. Die Sonne war inzwischen längst wieder aufgegangen. Nach einem Nickerchen auf der Bürocouch und fleißigem Tastenhämmern war das Ding dann endlich fertig und bereit, ins Layout zu wandern, wo ihn die Kollegen fürs Heft herrichteten – geschafft!

Was in Ausgabe 12/2017 also ab Seite 76 gedruckt ist, sind Blut, Schweiß und Tränen einer Nachtschicht, die ich niemals gegen etwas anderes eintauschen würde – weil sie mir so viel Spaß gemacht hat.



PHILIPP ELSNER
GAMESTAR 12/2017





DER TOD UND MEIN SCHNURRBART

Ich bin mal ein wenig egoistisch und wähle als meine liebste GameStar-Ausgabe die Nummer 05/2018. Denn die enthält nichts Geringeres als meine erste Titelstory, und für einen noch recht jungen Spieleredakteur ist das ein Riesending, das kann ich euch sagen. Ich durfte in Frankfurt am Main deutschlandexklusiv Dark Souls: Remastered anzocken, und nachdem ich mir ein paar virtuelle Tode in Lordran abgeholt habe, stellte mich der Artikel vor die nächste Nahtoderfahrung: Ich musste eine komplette Titelstory über die HD-Neuaufgabe eines Spiels schreiben, das jeder, aber auch wirklich jeder Videospielder schon seit Jahren kennt. Dank der unermüdlchen Mithilfe von Petra bekam ich es am Ende zum Glück doch noch hin. Voller Stolz über diese Ausgabe und meine Leistung überlege ich seither, ob ich mir das Cover nicht doch noch auf den Bauch tätowieren lassen soll.

Meine Lieblings-GameStar hat aber noch zwei weitere persönliche Höhepunkte für mich: Erstens haben wir mit ihr unser neues Wertungssystem eingeführt, dank dem wir Pay2-Win-Spiele nun einheitlich und klar abwerten. Gerade für mich als Tester von Sportspielen wie FIFA oder NBA 2K war das ein wichtiger Schritt.

Und zweitens trage ich auf der Teamseite der Ausgabe 05/2018 einen wunderschönen Schnurrbart! Kramt die Ausgabe gerne mal wieder heraus und ergötzt euch an meinem hervorragenden Schnauzer (den ich leider nur Photoshop verdanke, aber trotzdem über alles liebe).



MICHAEL HEROLD
GAMESTAR 05/2018



CALLING CALIFORNIA

MARKUS SCHWERDTTEL
GAMESTAR 01/2001



Wer Spielezeitschriften macht, weiß: Die Ausgaben 01 und 02 sind immer knifflig. Die Weihnachts-Veröffentlichungen sind durch, Neuanmeldungen gibt's erst wieder zur E3. Genau so war es auch zur 01/2001 – was sollte das Titelthema werden? Ein Blick in die Wartespielliste ergibt: Warcraft 3 interessiert gerade die meisten Leute, also wird das die Titelstory. Neues Screenshot-Material oder Infos gibt's zwar nicht, aber das wird schon. Und schreiben sollte sie: ich!? Zu der Zeit war ich gerade mal ein halbes Jahr bei GameStar, also noch reichlich grün hinter den Ohren. Chef Jörg war das offenbar wurscht: »Du machst das, da lernst du was!« Wie recht er hatte! Es fing damit an, dass die deutsche PR-Vertretung von Blizzard nichts liefern konnte und mir ein »Du kannst höchstens direkt bei Blizzard fragen« mit auf den Weg gab. Das habe ich dann auch gemacht, zunächst per Mail. Dabei kam immerhin ein Telefon-Interview mit dem Warcraft-3-Produzenten Rob Pardo raus, sehr gut! Fehlten aber immer noch Bilder. Die sollten wir zwar laut Rob bekommen, aber die Kalifornier waren wohl lieber beim Surfen als beim Screenshot-Machen. Also habe ich mich mitten in der Nacht (Zeitverschiebung) daheim im ruhigen Schlafzimmer ans Telefon geklemmt und dem PR-Menschen in Irvine mit meinem damals bestenfalls mittelguten Bavarian English klargemacht, dass er lieber mal in die Puschen kommt und auf die Screenshot-Taste drückt. Seinen Einwand »That's not how we do things around here« hab ich mit einem drohenden »Then there will be no cover story« entkräftet. Eine leere Drohung, wir hatten schlichtweg keinen Ersatz. Am Ende gab's ein paar neue Bilder, die für die Titelstory in einer der erfolgreichsten (und dicksten, 300 Seiten!?) GameStar-Ausgaben gereicht haben.

ICH BIN EIN STAR!

Völlig einfalllos zähle ich hier einfach die erste Ausgabe auf, an der ich mitgewirkt habe – aber die erschien schon fünf Jahre, bevor ich ein Redaktionsbüro betrat! Erst 2012 fing ich bei GameStar als Praktikant an, aber zum Star machte mich schon die Ausgabe 04/2007. Denn in deren Redaktionsfolge »Die Spielejäger« trat ich in meiner Parade-rolle als degenerierter computersüchtiger Jüngling auf, der schon mal von der Gaming-Polizei über den Haufen geschossen worden war! Mit mehreren Sekunden Screenshotzeit und sogar ganzen zwei Sätzen Dialog!

Wie's dazu kam? Der geschätzte Herr Schmidt hatte am Abend vorher ganz eilig und dringend auf der Website nach Leserstatistiken gesucht, die am nächsten Tag schon in München für einen Dreh zur Stelle sein konnten. Damals schon eine Rampensau, wollte ich mir das natürlich nicht entgehen lassen! Alles natürlich Teil meines langfristigen Plans, die Redaktion zu infiltrieren und mich dort später als Redakteur einzunisten.

Ob mir dieser Auftritt in der Redaktionsfolge all die Jahre später im Bewerbungsgespräch tatsächlich geholfen hat? Erwähnt haben es Kollege Matschijewski und Trier nicht, aber ich bin sicher, unterbewusst haben sie den Nimbus meines Ruhmes wahrgenommen und sich davon beeinflussen lassen. Zumindest ein ganz kleines Stückchen. Vielleicht war ich auch einfach nur ein guter Bewerber.



MAURICE WEBER
GAMESTAR 04/2007



DIE BLICKE DER ANDEREN

MICHAEL GRAF
GAMESTAR 11/2004



UMZINGELT VON BARBAREN



Auf die Doppelseite mit den Römern-Feldzügen bin ich bis heute stolz. Die Karte doppelt sich in der Mitte, weil dort das Heft gefaltet wird.

Wie sie schauten, die Kollegen, als ich die Hand hob. Ob sich jemand mit historischen Strategiespielen auskenne, hatte Jörg Langer gefragt, oder besser noch: ganz konkret mit der Total-War-Serie. Ich meinte: Klar, Shogun war zwar nicht so ganz meins, aber in Medieval habe ich das mittelalterliche Europa rauf- und runtereroberet. Jörg nickte: Prima, dann kannst du den Test von Rome übernehmen, ich bin da nämlich im Urlaub. Und alle anderen keuchten: Micha, was tust du nur?

Ich war zarte 21 Jahre alt, seit einem knappen Jahr bei GameStar und gerade frisch vom Trainee zum Redakteur aufgelevelt. Ich kannte Jörg als strengen Chefredakteur und enorm gewissenhaften Korrekturleser. Aber eines, versicherten mir die Kollegen, kannte ich noch nicht: Seine Versessenheit auf Total War. Jörg erzählte man mir, zähle die Rosshaare im Helmbüschel jedes einzelnen Zenturios; und ich hätte ja gegrinst und abgewunken, wären diese Ausführungen nicht mit sehr ersten Blicken untermauert gewesen. Jörg Langer und Total War, insbesondere Jörg Langer und Rome, das grenzte an Obsession. Wer einen Artikel über Rome schrieb, noch dazu den alles entscheidenden Test, dem blickte Saurons Auge direkt auf die Tippfinger: Da musste alles passen, alles stimmen, sonst drohte ein Donnerwetter biblischen Ausmaßes. Und das bürdete ich mir als Jungredakteur auf? Nun, ja. Weil ich Bock hatte auf Rome, und meine Güte, wie schlimm konnte das schon werden? Nun, es wurde überhaupt nicht schlimm. Denn als das Rome-Testmuster letztlich kam, war Jörg Langer gar nicht mehr Chefredakteur, sondern schon zum Verlagsdirektor befördert. Und sein Nachfolger Gunnar Lott erwies sich als – nein, nicht weniger streng und gründlich, aber weniger biblisch donnerwetternd, wenn ihm etwas nicht passte. Und so erschien in der Ausgabe 11/2004 meine allererste Titelgeschichte, eben jener Rome-Test. Der war ein hartes Stück Arbeit; nach einer besonders langen Nachtschicht durfte ich auch erstmals die Erfahrung machen, dass in München nach zwei Uhr nachts keine U-Bahnen mehr fahren. Ich finde bis heute, dass sich die Mühe gelohnt hat, der Test und seine 89er-Wertung wurden dem Spiel gerecht: Rome war fantastisch, aber ach, diese passive KI – so klingt der Total-War-Refrain bis in die Gegenwart. Ein vergessener Held darf zudem nicht unerwähnt bleiben: Unser Layouter Roland Wolf, der eines Redaktionsschlussabends extra länger blieb, um gemeinsam mit mir eine viel zu niedrig aufgelöste Rome-Weltkarte auf Doppelseitengröße aufzublasen und darauf mit mühsam in Einzelschlachten zusammengeknipsten Nahkampfbildern römische Feldzüge nachzustellen (»Fazit: Rom hat in Osteuropa nichts verloren«). Was war ich stolz auf diese Doppelseite, weil sie zeigte, wie wunderbar grafisch Printmagazine sein können. Bis heute mag ich solche »Inselseiten«, auch wenn sie natürlich nicht den Info Gehalt reiner Textwüsten auffahren. Apropos Textwüste: Da war ja auch noch der Magazinteil von Ausgabe 11/2004! Als Gunnar gefragt hatte, wer einen mehrteiligen Hintergrund-Report über die Entstehung von Spielen vom Konzept bis zur fertigen Schachtel (!) schreiben könnte, hatte ich die Hand gehoben. Und alle anderen hatten gekeucht: Micha, was tust du? Das Ergebnis war (nach vielen, vielen Korrekturschritten) mein erster Report in derselben Ausgabe wie meine erste Titelgeschichte. Die GameStar 11/2004 hat mir die Angst vor Herausforderungen und insbesondere vor langen Texten genommen.

KOPF-TODESSTERN-EXPLOSION



DIMITRY HALLEY
GAMESTAR 05/2015

Ich war ja als Zivi ein richtiger Taugenichts. Im Department Denkmalpflege verbrachte ich die Zeit nach dem Abi damit, auf archäologischen Ausgrabungen tagein, tagaus Löcher zu schaufeln. Und ja, das klingt cool, weil Indiana Jones und Lara Croft und so. In Wahrheit brauchte das Museum Trier aber bloß zwei grobe Arme zum Buddeln, ich war nach dem Abi-Stress recht lernunwillig – und so wurd's schnell öde im Acker. Zum Glück hockte mit mir im Loch ein Zivi-Kollege, der genauso ein irrer Star-Wars-Fan war wie ich. Und wir verbrachten Wochen damit, über all die Star-Wars-Spiele zu quasseln, damit die Zeit rumgeht. Lieblingsthe-ma: Star Wars: Battlefront 2 – und dass es bitte endlich einen Nachfolger geben soll!

Hätte ich damals gewusst, dass ich fünf Jahre später als GameStar-Trainee auf die Star Wars Celebration nach Los Angeles fliegen würde, um hinter verschlossenen Türen das nächste Battlefront zu sehen – mir wäre todessternartig der Kopf explodiert. Daran muss ich immer denken, wenn ich Ausgabe 05/2015 in den Händen halte. Meine Battlefront-Titelgeschichte, die mir bei jedem Durchblättern ins Gedächtnis ruft, warum ich liebe, was ich hier tue. Und das liegt nicht nur daran, dass ich in LA einen im Loch gehegten Fan-Traum verwirklichen konnte. Nein, es ging auch beruflich zur Sache. Die Coverstory zu Battlefront entstand nämlich unmittelbar nach der Präsentation auf der Star Wars Celebration bei bulliger Hitze auf meinem Hotelzimmer. Ich war zum ersten Mal überhaupt in den USA, hatte nicht mal eine Kreditkarte. Ohne Kreditkarte ist man in den USA förmlich ein Niemand. Der Druck war hoch. Und dann vertrat ich auch noch eine streitbare Meinung zum Spiel, verkündete der Welt Ernüchterung zu einem Franchise, auf das ich genauso sehnsüchtig wartete wie all die Fans.

Dieses Chaos an Gefühlen – das erste Mal USA, die Erinnerungen an mein Zivi-Fan-Ich, der erste Blick aufs neue Battlefront, Star Wars Celebration, Coverstory auf dem Hotelzimmer, eine kontroverse Meinung, und das als Trainee – all das steckt für mich in der Battlefront-Ausgabe 05/2015. Als Trainee hätte ich das nie zugegeben, weil man ja cool sein will wie Han Solo, aber mittlerweile finde ich's eigentlich ganz schön, dass sich hinter den gedruckten Seiten eben auch sehr viel Mensch verbirgt.





O CANADA!

Wolltet ihr auch schon immer mal nach Kanada reisen? Meine Wenigkeit auf jeden Fall. Die GameStar-Ausgabe 06/2015 wird mir immer in Erinnerung bleiben, weil sie mir diesen lange gehegten Herzenswunsch erfüllte. Und damit nicht genug, der Trip selbst stellte sich nämlich ebenfalls als denkwürdiges Ereignis heraus. Ursprünglicher Anlass der Reise war die Enthüllung von Assassin's Creed: Syndicate direkt im Entwicklerstudio von Ubisoft Quebec. Also flog ich mit ein paar Journalistenkollegen und PR-Leuten von Ubisoft über Genf nach Montreal, um von dort in einer winzigen Propellermaschine zurück gen Osten, nach Quebec zu gondeln. Abseits von einem verlorenen Gepäckstück (zum Glück nicht meins) und einer Umplatzierung im Flieger zwecks besserer Trimmung verlief die Reise bis hierhin ereignislos.

Der eigentliche Trubel begann erst am Folgetag im Entwicklerstudio, als ein Blick auf mein Handy diverse verpasste Anrufe aus Deutschland offenbarte. Einen Rückruf später hatte ich einen leicht panischen (und so ist er extrem selten!) Markus Schwerdtel am Ohr: »Johannes, wir haben da ein kleines Problem!«

Was war passiert? Während ich in Quebec herumassassinierte, sollte ein Kollege nach Montreal reisen. Dort hatte Eidos zur Weltpremiere von Deus Ex: Mankind Divided geladen. Nur: Dieser Kollege war kurzfristig erkrankt. Sollte unsere geplante Abo-Coverstory* nicht ins Wasser fallen, musste ich meine Flüge umbuchen, noch am selben Abend zurück nach Montreal, mir fast völlig unvorbereitet Deus Ex anschauen, in Interviews möglichst clevere Fragen stellen und schließlich daheim in Windeseile gleich zwei dicke Previews schreiben. Das Ergebnis dieser Hauruck-Aktion ist für immer in der GameStar 06/2015 verewigt. Und angesichts der widrigen Umstände bin ich auch heute noch stolz darauf.

*Das Kiosk-Cover wurde vom Test zum völlig unwichtigen Witcher 3 belegt - pft!



JOHANNES ROHE
GAMESTAR 06/2015

VERDIENTE VETERANEN

UNGLAUBLICH! JÖRG LANGER @JOERGLANGER

Unglaubliche 250 Ausgaben GameStar – meine Gratulation an alle, die das möglich gemacht haben! 250 Hefte – und ich wähle aus all diesen Kreativitäts- und Kompetenzkonvoluten ausgerechnet das erste. Aber so ist es eben. Die Erstausgabe war nicht unsere journalistisch hochwertigste oder inhaltlich beste, sie war weder die dickste oder die erfolgreichste, sie hatte ein optisch eher schwaches Cover

(mein Lieblingscover ist übrigens »Lara vs. Indy«, von dem auch Petra schwärmt). Nicht einmal die Aktualität war, den ganzen »Exklusiv!«-Titelthemen zum Trotz, die höchste. Aber es war, verflixt noch mal, die Erstausgabe. Der Eruss von monatelanger Arbeit. Ein neues Heft, das wir aus dem Nichts erschaffen haben. Und das dafür doch ziemlich gut gelungen ist und damit den Erfolg von GameStar möglich gemacht hat.

Das Gekritzele, vor dem ich auf dem Foto stehe, stammt übrigens vom damaligen Chef vom Dienst Charles Glimm, es zeigt den historischen Seitenplan der ersten Ausgabe. Ja, so hat man damals Hefte geplant, auf dicken Papierbögen mit leeren Doppelseiten-Rahmen. Mit gravitätischer Miene stand ich dort mit CvD und leitenden Kollegen. Wie Feldherrn auf dem Spielepackungshügel verschoben wir ganze Blöcke oder tauschten Themen aus. »Noch zwei Seiten mehr für die Titelgeschichte« wurde im selben schicksalhaften Ton gesprochen wie sonst nur »Wir haben ein Mittel gegen Krebs gefunden!«. Gleichzeitig hatte die Seitenplan-Bearbeitung etwas von einer Bastelstunde in der Kindergruppe, weil jegliche Änderungen per Radieren und Drüberschreiben erfolgte, teils auch durch Überkleben mit ausgeschnittenen Ersatz-Papierstreifen. Ach, wie mir das heute fehlt! Und nicht nur das ...



Es gibt Dinge, die wirft man einfach nicht weg. Jörg Langer besitzt noch immer den Seitenplan der allerersten GameStar.





Tatsächlich ploppen bei diesem Motto zwei Lieblingsausgaben vor meinem geistigen Auge auf: Platz zwei belegt die GS 06/2001, die erste mit DVD erhältliche GameStar. Endlich flimmerten unsere Kult-Kalauer, Kino-Trailer und Offline-Let's-Plays in amtlicher Auflösung über die Computermonitore. Der Produktionsaufwand ließ zwar die Videos schärfer und bunter, meine Haare hingegen proportional grauer werden. Unangefochten erklimmt jedoch die Ur-Ausgabe 10/1997 den Spitzenplatz meines Siegtreppchens. Nie wieder hatten wir so viel Zeit für eine Ausgabe – vor allem für die aufwändige Raumschiff-GameStar-Premierenfolge – zur Verfügung. Und nie wieder durfte ich so viel Verlagskohle für videotechnischen Schnickschnack aus einem kleinen Kellerbürofens-ter werfen wie in dieser mehrmonatigen Startphase.



Wer von euch nun hofft, ich würde die Ausgabe mit dem berühmt-berüchtigten Gothic 3-Test nennen, den darf ich enttäuschen. Wobei – ungeachtet der heißen Diskussionen, die damals rund um die Wertung des Rollenspiels entstanden, war ich enorm stolz auf die bis zu diesem Zeitpunkt umfangreichste Titelstory aller Zeiten. Dennoch ist die 06/2006 meine absolute Lieblingsausgabe. Für dieses Heft, genauer: für die Titelstory von Splinter Cell: Double Agent bin ich nämlich zu Ubisoft nach Shanghai geflogen. Und was das für ein aufregender Trip gewesen ist! Angefangen bei der gruseligsten Taxifahrt aller Zeiten durch die Slums dieser gigantischen Metropole über einen völlig bizarren, weil kontrastreichen Luxushotel-Aufenthalt im damals fünfthöchsten Wolkenkratzer der Welt bis zum eigentlichen Presse-termin reihte sich ein erinnerungswürdiges Event an das nächste. Leider habe ich in diesen 48 Stunden Shanghai fast nichts von der Stadt mitbekommen, da der Termin in der Heftschluss-Woche stattfand und ich mich im Hotelzimmer einschließen musste, um innerhalb von nur

vier Stunden den Artikel zu schreiben, während die mitreisenden Kollegen der anderen Publikationen gemütlich auf Sightseeing-Tour gegangen sind. Die Mühe war es dennoch wert. Denn herausgekommen ist eine GameStar-Ausgabe, von der ich auch nach den nächsten 250 Heften noch schwärmen werde.



Vielleicht hat der ein oder andere Spieler schon von Epic Games gehört? Genau: Das sind die mit Fortnite

1998 war Epic noch eine Klitsche, die vor allem halblustige Jump-and-Runs produzierte. Allerdings gab es ein Projekt, das ich spannend fand: Unreal. Das sollte Action in einer für damalige Verhältnisse riesigen und ziemlich offenen Welt bieten. Ich fand das spannend und habe bei Epic wegen eines Exklusivtests für die Ausgabe 07/1998 vorgefühlt.

Epic fand das toll, einige Kollegen in der Redaktion nicht so sehr. Zum einen gab es Skepsis gegenüber Unreal an sich. Eine frühe Vorabversion sah noch extrem unfertig aus. Zum anderen hatten wir Schwierigkeiten, eine Artwork für das Cover von GameStar aufzutreiben. Epic hatte nur furchtbare Zeichnungen. Versuche mit aufgehübschten Screenshots brachten nichts. Einem Mitarbeiter von Epic fiel dann ein, dass ein Kollege eine Gipsfigur von einem der Monster gebastelt hatte. Die wurde halbwegs gut fotografiert und in nächstlanger Arbeit nachbearbeitet. Das Ergebnis konnte man mit viel gutem Willen für ein Hightech-Rendering halten. Jedenfalls haben wir versucht, uns das einzureden.

Die Testversion kam frühzeitig, die Unterschiede zur Beta waren gewaltig. Unreal war nicht perfekt, aber aus heutiger Sicht inhaltlich und technisch ein wegweisendes Actionspiel. Ich freue mich immer noch, dass wir das exklusiv testen konnten!



»Hey Du!«

»Wer, ich?«

»Ja Du! Willst Du wieder reich und berühmt werden? Wie damals?«

So ungefähr beginnt Anfang 2008 ein ICQ-Dialog zwischen Christian Schmidt und mir. Christian ist seinerzeit Stellvertretender Chefredakteur der GameStar, also quasi mein Nach-Nachfolger. Aus irgendeinem Grund ist er der Meinung, dass ich als Freelancer der perfekte Tester für das Siedler 6-Addon Reich des Ostens sei. Vermutlich haben alle anderen Kandidaten rechtzeitig abgesagt. Egal, so beginnt meine zweite Karriere bei der GameStar, und in der Ausgabe 5/2008 steht tatsächlich mein erster GameStar-Artikel seit über sechs Jahren, neben heute total vergessenen Spielen wie Sims 3, World of Warcraft und diesem Assassin's Creed.

Seitdem setzen mich die Kollegen regelmäßig auf neue Tests, Previews, Reports und komplette Sonderhefte an. Oder für sogenannte KME-Spezialaufträge, kurz für »Kannste mal eben?«. Und darum sitze ich jetzt kurz nach Mitternacht noch am Rechner, für diesen KME-Text. Weil's nämlich immer noch Spaß macht! Weil Petra so nett gefragt hat! Und weil ich gerne Leserkommentare lese wie damals nach der 5/2008:

»Cool, dass der Martin wieder für GameStar schreibt!«

»Wie, der war weg?«

