

250 Die Vorletzte JAHRE GAMESTAR!

Lest hier alles über die bewegte GameStar-Geschichte vom Gründungsjahr 1768 bis heute. Von Markus Schwerdtel

1768

Johann Wolfgang von Goethe gründet GameStar als »Gelehrte Abhandlungen mit edler Spielerey, trefflich aufgeschriebene Recensionen« in der elterlichen Wohnung in Frankfurt. Als Studienabbrecher hat er ideale Voraussetzungen für den Spielejournalismus, die Erstausgabe beschäftigt sich mit dem Würfelspiel »Stumme Jule« (GameStar-Wertung: 4/6 Augen) und bemängelt vor allem Balanceschwächen im Endgame.

1778

Ein gewisser Wolfgang Amadeus Mozart bietet von Schulden geplagt an, für wenig Geld die DVD-Menü-Musik zu schreiben. Chefredakteur Gotthold Ephraim Lessing lehnt dankend ab, für ihn liegt die Datenträger-Zukunft im leimgebundenen Papier.

1789

Die Wut der Bürger über Online-Zwang, Vorbesteller-Abzocke und Lootbox-Willkür kocht in ganz Europa über, die französische Revolution bricht aus. Friedrich von Schiller – Chefredakteur von GameStar – schließt sich mit seiner Publikation der Bewegung an und führt ein Abwertungssystem ein, das schuldige Spiele gnadenlos einen Kopf kürzer macht.



1813

Die Games Convention findet zum ersten Mal statt, GameStar ist mit einem eigenen Stand mit dabei. Die Chefredaktions-Doppelspitze Jacob und Wilhelm Grimm kann sich beim Messebau jedoch nicht auf einen einheitlichen Blauton für die GameStar-Schlüsselbänder und -Kugelschreiber einigen, es kommt zu Unruhen zwischen den sofort bitter verfeindeten Fan-Lagern. Das in den engen Gängen der Leipziger Messe schnell eskalierende Handgemenge geht später als sogenannte »Völkerschlacht« in die Geschichte ein.

1827

Der langjährige GameStar-Abonnent Ludwig van Beethoven (schon damals haben wir treue Leser in Österreich) stirbt an seinen diversen schweren Krankheiten. Die von Chefredakteurin Bettina von Arnim bei Beethoven bestellte »Ode an die GameStar« wird nie fertig gestellt, obwohl der darüber sogar die Arbeit an seiner 10. Sinfonie vernachlässigt. Damit ist die eigene Magazin-Hymne erst mal gestorben, der nächste musikalische Versuch sollte erst fast 200 Jahre später mit dem berühmtesten, von der Redaktion bis heute verschämt totgeschwiegenen »Hoch auf dem gelben Raumschiff« unternommen werden.

1870

Der große deutsch-französische Krieg erschüttert auch die GameStar-Redaktion. Grund der Auseinandersetzung sind die deutschsprachigen Gebiete im Elsass. Die große Frage: Darf ein deutsches Magazin wie GameStar an einem französischen Kiosk ausliegen? Nach härtesten Kriegshandlungen findet Chefredakteur Theodor Storm eine pragmatische Lösung, um die deutschsprachigen GameStar-Leser in Frankreich heimlich mit ihrer Lieblingszeitschrift zu versorgen. Als Baguette-Einwickelpapier getarnt schmuggeln sie die im Nachbarland geächtete Schrift nach Hause.



1890

Die Sozialdemokratische Partei Deutschlands gründet sich. Gleich auf dem ersten Parteitag einigen sich die Genossen einstimmig auf den zentralen Punkt des Parteiprogramms, der die Zufriedenheit im Volk garantieren soll: GameStar für alle! Chefredakteur Theodor Fontane begrüßt diese Forderung, natürlich aus rein altruistischen Gründen. Leider wird jedoch aus den Plänen nichts, mit dem Rücktritt von Otto von Bismarck ist Schluss mit sozialen Wohltaten.

1900

Am 1. Januar tritt in Deutschland das Bürgerliche Gesetzbuch in Kraft. Vergeblich betätigt sich Chefredakteur Frank Wedekind als Lobbyist und versucht, die Pflicht auf ein GameStar-Abonnement in jedem Haushalt gesetzlich zu verankern. Leider ist Justitia nämlich tatsächlich blind und erkennt nicht, welchen Vorteil eine solche Pflicht für das Bildungsniveau und die Volksgesundheit hätte.

1916

Die am 30. April eingeführte Sommerzeit stürzt die Redaktion ins Chaos. Eine Stunde weniger Zeit, um das Heft fertig zu machen? Chefredakteur Thomas Mann treibt seine Leute an. Der erschöpfte, keuchende Haufen Redakteure inspiriert ihn später zu seinem Erfolgsroman »Der Zauberberg«, in dessen Verfilmung leider alle Hinweise auf diese Geschichte fehlen.

1945

Vom Züricher Exil aus lenkt Chefredakteur Bertolt Brecht die Geschicke von GameStar. Der Nachkriegsbetrieb ist schwierig, Redaktionsräume und Druckerei fielen Bomben zum Opfer. Zudem ist die Genre-Bandbreite sehr gering, Weltkriegsspiele und Shooter sind zum Beispiel gerade extrem unbeliebt. Dafür boomen die Aufbauspiele, es ist die Geburtsstunde dieses urdeutschen Genres.

1969

Inspiriert von der Mondlandung erzählt Chefredakteur Robert Gernhardt einem damals noch jungen Chris Roberts von seiner Idee zu einem Weltraumspiel. Der Hosenmatz macht sich gleich auf die Stoppersocken, um bei Oma und Opa Geld für das Projekt einzusammeln. Eine Fertigkeit, die er später noch gut gebrauchen können wird. Immerhin hat Star Citizen nach knapp 50 Jahren Entwicklung ein spielbares Stadium erreicht.



1997

Bei einer Explosion (ein übertakteter 386er!) wird das GameStar-Redaktionsgebäude mitsamt allen Unterlagen restlos zerstört. Cloud Storage ist damals noch ein Fremdwort, somit fängt der in aller Eile rekrutierte Jungspund-Chefredakteur Jörg Langer bei null an. Im Schatten großer Vorgänger baut er GameStar neu auf. Der Rest ist Geschichte ...