

## Level-up für Plus

# DAS NEUE GAMESTAR PLUS

GameStar Plus bekommt ein stark vergrößertes Team, das sich ausschließlich um die Wünsche unserer Plus-Community kümmern wird. Das bedeutet mehr exklusive Inhalte, mehr Service und mehr Zuhören!



## Der Autor

Michael Graf ist seit 2003 bei GameStar, seit 2011 in der Chefredaktion und seit Ende 2015 für GameStar Plus verantwortlich, das er als »Reportonkel« besonders ins Herz geschlossen hat: Micha erzählt gerne Geschichten, die über die eigentlichen Spiele hinausgehen. Er blickt gerne hinter Kulissen, spürt Zusammenhängen nach, findet spannende Dinge heraus, reimt in Videos und schreibt angeblich immer viel zu lange Texte. Jetzt hilft ihm ein neues Plus-Redaktions-team dabei. Also beim Dinge-Rausfinden. Reimen hat keine Priorität. Noch.

Vier Jahre lang haben wir Erfahrung gesammelt mit GameStar Plus, zuvor zwölf Jahre lang mit GameStar Premium – höchste Zeit fürs Level-up! Gemeinsam mit unseren Plus-Mitgliedern und den Besuchern von GameStar.de haben wir in diesen 16 Jahren ein Online-Angebot auf die Beine gestellt und immer weiter ausgebaut, das inzwischen fast 11.500 Mitglieder hat. Eine unglaubliche Zahl und ein Fanal für all jene, die behaupten, man könne eine Website nur mit Werbung finanzieren – es gibt andere Wege! Es gibt User, die bereit sind, unsere Arbeit zu un-

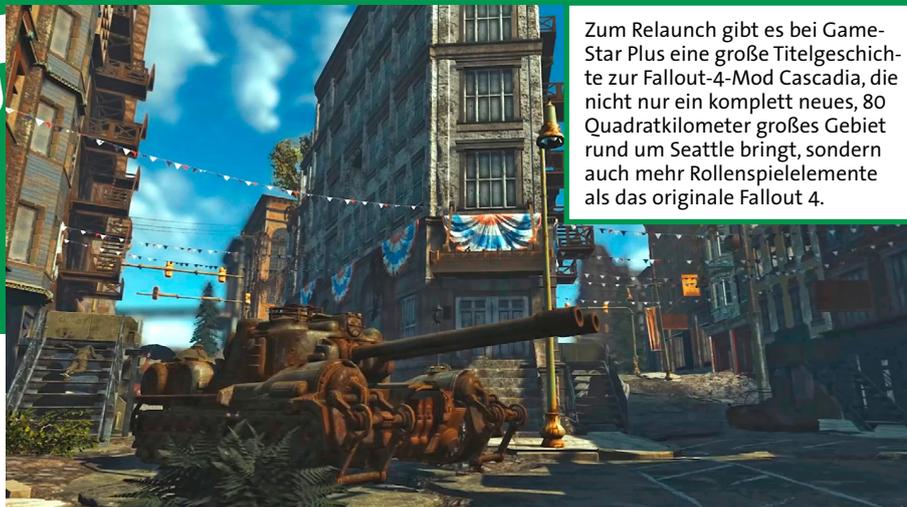
terstützen, Spiele-Journalismus zu unterstützen, bei dem es nicht nur um große Reichweite geht, die man für ertragreiche Werbung nun mal braucht. Danke an alle, die uns dabei helfen und geholfen haben! Euer Feedback – etwa in unserer Plus-Umfrage unter knapp 5.000 GameStar-Besuchern – hat uns darin bestärkt, den nächsten Schritt zu wagen und GameStar Plus massiv zu vergrößern. Mit mehr Redakteuren, mehr Service, und noch mehr Ohren, die euch zuhören.

## Das neue Team

Wie das, fragt ihr, wenn es doch schon eine GameStar-Redaktion gibt? Auch wenn Maurice, Dimi, Petra, Heiko und all die anderen eifrig Artikel, Videos und Podcasts zum exklusiven Plus-Fundus beigetragen haben (und natürlich weiter beitragen werden), war ich selbst bislang der einzige Redakteur, der sich Vollzeit um GameStar Plus gekümmert hat. Bitte nicht falsch verstehen, es gibt Schlimmeres, als sich auf der E3 dreimal die Cyberpunk-2077-Demo anzuschauen, um bis vier Uhr nachts eine 5.667 Wörter lange Plus-Preview zu sch-



Das neue Plus-Team: Jakob, Peter, Aline, Fritz, Micha und Holger (von links). Wer wissen möchte, was es mit der Leiter auf sich hat, blättert einfach zu Seite 48. Neu-Kollege Bathge hat übrigens den Slogan »Leiter geil« geprägt. Wir reden jetzt nur noch mit ihm, wenn es sich nicht vermeiden lässt.



Zum Relaunch gibt es bei GameStar Plus eine große Titelgeschichte zur Fallout-4-Mod Cascadia, die nicht nur ein komplett neues, 80 Quadratkilometer großes Gebiet rund um Seattle bringt, sondern auch mehr Rollenspielelemente als das originale Fallout 4.



In unserer für GameStar Plus produzierten Video-Doku blicken wir hinter die Kulissen von Piranha Bytes und fragen die Entwickler von Elex und Gothic, warum ihr Studio nicht erwachsen werden möchte. Das Video gibt es zum Plus-Relaunch kostenlos für alle Besucher von GameStar.de.

reiben. Obwohl es genauso zum journalistischen Handwerkzeug gehört, prägnante und knackige Online-News schreiben zu können, sind für uns Redakteure gerade die aufwändigen Artikel und Videos wahnsinnig reizvoll: unsere Plus-Titelgeschichten zu Anno 1800 & Co., unsere Hintergrundreports über Themen wie Spielesucht oder die konfuse Entstehungsgeschichte von Starcraft, unsere Doku-Videos über Egosoft und Piranha Bytes. Und es gab noch so viel mehr Geschichten, die wir gerne in dieser Tiefe behandelt hätten, bislang aber nicht konnten.

Das ändert sich jetzt, denn wir stellen noch weitere Schreibtische neben meinem. An einem davon sitzt Peter Bathge. Mit Peter verstärkt uns nicht nur ein bekennender Rollen-, Strategie- und überhaupt Allespieler, sondern auch ein ehemaliger Redakteur der PC Games, der nicht nur Previews über Fallout 76 schreiben kann, sondern auch sein Steckenpferd vorantreiben will: die Meinungsbeiträge! Kolumnen und ihre längere Form, die Essays, liegen dem Mann, der »zu allem eine Meinung hat« (O-Ton Peter), einfach am Herzen. Außerdem treibt es ihn vor die Kamera, etwa als Drogenbeauftragter von GameStar TV, oder um über die Kollegen und ihr Spiele-Ranking zu lästern.

Apropos Kamera: Dahinter – und immer öfter davor – gibt es bei Plus ebenfalls ein neues Gesicht: Holger Harth liebt Adventures, Action- und Rollenspiele, durfte sich in seinem bisherigen Berufsleben aber vor allem an einem Typ Endgegner versuchen: bayrischen Lokalpolitikern. Holger ist nämlich ausgebildeter Fernsehjournalist, der zuletzt beim Augsburger Lokalsender a.tv die Untiefen der Regionalpresse ausgelotet hat. Nun möchte er bei GameStar Plus den Videobereich vorantreiben und dafür auch mal vor die Redaktionstür gehen: Als »VJ« (kurz für »Videojournalist«) kann er durch die Welt reisen, um euch (ja, euch!) zu besuchen. Oder spannende Entwicklerstudios. Oder interessante Preview-Termine. Oder gemeinsam mit euch interessante Pre-

view-Termine in spannenden Entwicklerstudios. Denn wir wollen euch häufiger die Gelegenheit geben, hinter die Branchenkulissen zu blicken. So wie unserem Plus-User Tobias, dem Gewinner unserer letzten Adventsverlosung, mit dem ich den Wolfenstein-2-Entwickler Machine Games besucht habe.

Weiter mit dabei bleibt Christian »Fritz« Schneider als Moderator von GameStar TV und als –entschuldige den Ausdruck, Fritz! – »Geschichten-Trüffelschwein«: Fritz hat einen Riecher für spannende Spiele und Entwickler-Interviews, weil er ohnehin fast alles spielt, was neu auf den Markt kommt. Sowie vieles, was nicht neu auf den Markt kommt, weil Fritz gerne Klassiker moddet und auf modernen Systemen zum Laufen bringt.

#### Die neuen Inhalte

Dass es in Zukunft mehr Inhalte für GameStar Plus geben wird, liegt auf der Hand – es gibt ja nun auch mehr Menschen, die daran arbeiten. Was wir bei Plus tun, soll drei Grundsätzen folgen:

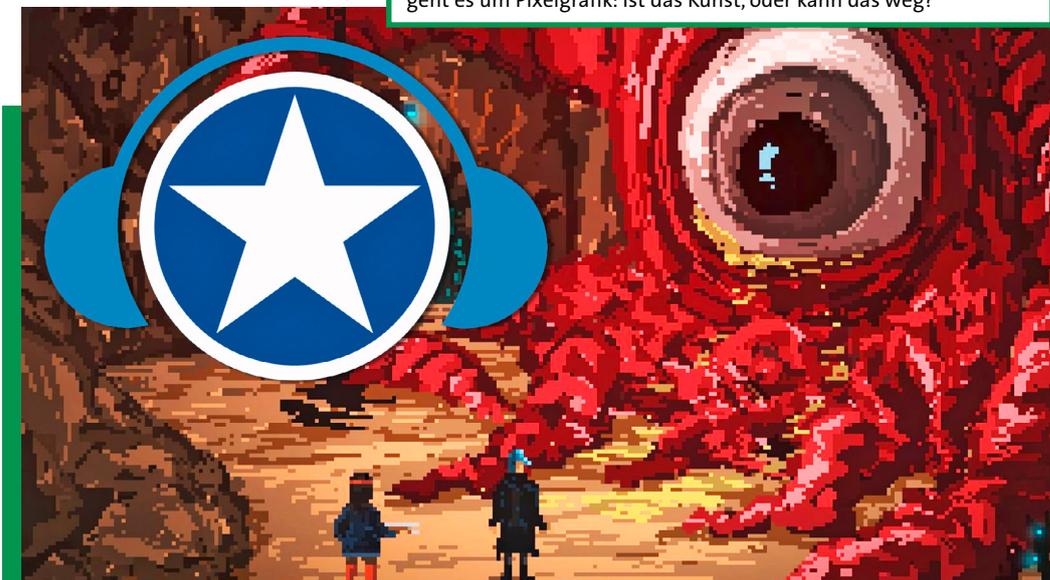
#### + Ihr erfahrt mehr als alle anderen

Ich sage immer gerne: Plus-Inhalte sollen Angeberwissen vermitteln; Wissen also, mit dem ihr vor euren Freunden/Fortnite-Mitspielern/Hauskatzen angeben könnt! Egal, ob es um taufrische Infos zum vielversprechenden Fallout 4: Cascadia

Im GameStar-Podcast sprechen Maurice, Dimi und Micha mit wechselnden Gästen über spannende Spielthemen, mal aus aktuellen Anlässen, mal einfach so. Jede zweite Folge erscheint exklusiv für GameStar Plus, zum Relaunch startet zudem unser neues Audio-Reportageformat »Hinter den Pixeln«, in dem wir Entwickler über die Hintergründe des Spielermachens ausfragen – zum Auftakt geht es um Pixelgrafik: Ist das Kunst, oder kann das weg?



Ebenfalls zum Plus-Relaunch veröffentlichen wir einen gigantischen Report zum Thema Open World: Wie funktionieren offene Welten? Mit welchen psychologischen Tricks arbeiten die Entwickler? Und wie füllt man die Spiele mit sinnvollem (!) Gameplay?



Für die Zukunft planen wir regelmäßige E-Sport-Turniere für die Plus-Community. Wer Micha schon immer mal mit einer Bratpfanne erschlagen wollte, sollte Ausschau halten nach der Ankündigung auf GameStar.de.



geht, um Hintergrundwissen aus einem Report (etwa über Speichersysteme in Spielen), oder um neue Perspektiven aus einem Essay (sagen wir, über den C64 oder erzählerische Widersprüche in Kingdom Come). Und in meiner Schublade liegt eine endlose Liste von Themen, für die mir als Einzelkämpfer bislang die Zeit fehlte und die wir nun angehen können.

**+ Ihr bekommt 100 Prozent von GameStar.de**

Plus-Mitglieder haben schon jetzt Zugriff auf über 400 aufwändig recherchierte Reports, Artikel und Kolumnen, über 1.500 exklusive Videos (plus weitere 2.680 klassische GameStar-Videos im Heftarchiv), über 39 exklusive Podcast-Folgen – und es kommen täglich neue Inhalte dazu. Denn es gibt Dinge, die wir im Internet nicht einfach öffentlich anbieten können, weil ihr Aufwand den Ertrag nicht rechtfertigen würde. Sagen wir, Martin Deppe recherchiert zwei Monate lang an einem Hintergrundreport über die Höhen und Tiefen der Anno-Serie, spielt alle Annos noch mal an, telefoniert den alten Entwicklern hinterher und spricht mit Ubisoft über die neuen Serienteile sowie darüber, was bei Anno 2205 schiefgelaufen ist (oder auch nicht).

Auf einer werbefinanzierten Website wäre das kaum umsetzbar, weil die Besucherzahlen die Recherche- und Autorenkosten nicht wieder einspielen würden. Denn die Formel ist einfach: Je mehr Artikelabrufe, desto mehr Besucher sehen die Werbung und desto mehr Geld wirft der Inhalt ab. Gerade bei langen, aufwändig produzierten Lesestrecken geht diese Rechnung häufig nicht auf. Bei Plus hingegen arbeiten wir unabhängig von Seitenabrufen und Werbung, sondern sind allein unseren Mitgliedern verpflichtet und können deshalb auch aufwändigere oder weniger klickstarke Inhalte anbieten. Zum Beispiel im Rahmen von Themenwochen wie dem Anno-Jubiläum, unserem Ranking der 250 besten PC-Spiele oder dem 20. GameStar-Geburtstag.

Auf weiteren Seiten

**Videospielabhängigkeit - Teil 1: Machen Spiele süchtig?**

Mit dieser Frage beschäftigen sich Ärzte erst seit einigen Jahren. Wir werfen einen Blick auf die Forschung, sprechen mit Experten und Betroffenen.

von Michael Graf, Dennis Kogel, 21.10.2017 08:00 Uhr



League of Legends  
Genre: Strategie  
Release: 30.10.2009

Strategie Riot Games Riot Games

Preisvergleich

Mehr zum Spiel

ZUM THEMA alle anzeigen

- Vor einem Tag League of Legends: World Championship Termine und Locations der WM 2018
- vor 6 Tagen League of Legends: Interaktive Weltkarte zeigt...

Können uns Spiele abhängig machen? Und wie finden wir das heraus?

Unseren zweiteiligen Report über Videospiel-Abhängigkeit und die Suchtgefahr von Belohnungsmechanismen wie Lootboxen gibt es zum Relaunch für alle GameStar-Besucher gratis.

**+ Ihr bestimmt mit!**

Und das habt ihr sogar schon: In unserer großen Umfrage häufte sich ein Schlagwort, ein Wunsch: journalistische Qualität. Wenn ihr wüsstet, was ihr damit in der Redaktion ausgelöst habt! Lange (!) Diskussionen darüber, was journalistische Qualität überhaupt bedeutet. Wie sie entsteht. Wie man sie vermittelt. Ich habe mich in trockene Medientheorien eingeleesen, schließlich sogar eine Präsentation über Qualitätskriterien gebastelt. Die meisten kennt man ohnehin: Relevanz, Aktualität, Richtigkeit, vor allem wichtig ist die Transparenz: Wir wollen – auch bei GameStar Plus – dass ihr besser versteht, warum wir etwas tun, was hinter den Kulissen vorgeht, und wie wir Entscheidungen treffen.

Vor allem aber wollen wir, dass ihr diese Entscheidungen mit uns trefft. Denn bei aller grauen Medientheorie ist die Antwort auf die Frage, was guten Journalismus ausmacht, ganz einfach: Journalismus ist Dienst am Leser. Das klingt nach etwas, was alte Perry Whites zu jungen Clark Kents sagen, aber es stimmt. Bei GameStar Plus stehen die Wünsche unserer Plus-Mitglieder an erster Stelle, wenn es um neue Artikel, Videos und Podcasts geht. Simpel gesagt: Ihr bezahlt uns, also arbeiten wir für euch.

**Level-up für den Service**

Zu einem modernen digitalen Angebot gehört ein erstklassiger Kundenservice. Entsprechend rüsten wir unser Service-Team auch hinter den Plus-Kulissen weiter auf. Aus erwähnter Umfrage wissen wir, dass Plus-Mitglieder regelmäßig Probleme mit unserem externen Kundenservice-Dienstleister hatten – etwa bei Kündigungen (Wobei: Wer würde so etwas tun?!). Dieser Zustand war inakzeptabel, also haben wir eine neue Kündigungs-

**Exklusive Gaming-Inhalte bei GameStar Plus**

Aktuelles Videos Reports Podcast Gratis-Spiel Gutscheine Heftarchiv

**DARK SOULS DER REIZ AM STERBEN**

Das Geheimnis hinter Dark Souls

PLUS Sterben ist Pflicht

**GameStar Plus: Exklusiv-Stories für Gamer**

Mit GameStar Plus noch mehr wissen. Exklusive Reports, Gratis-Spiele, Gutscheine, Zugang zu über 1.000 Videos, & vieles mehr aus der Welt der Computerspiele. Jetzt hochwertigsten Spieljournalismus erleben.

**GRATIS-SPIEL DES MONATS**

powered by GAMESPLANET

**The Darkness 2**

Voll ins Schwarze: Im August gibt's für Plus-Mitglieder mit The Darkness II Finsternis und Zerstörung. Der Ego-Shooter wird bei Steam geliefert und auch GameStar hat das Spiel für seine gut befunden.

Jetzt gratis-Spiel sichern

vor einem Tag **Keine Angst vor Yakuza auf dem PC - Michi erklärt den Reiz des vermeintlichen Japan-GIAs - GameStar TV**

Mit Yakuza 0 gibt es jetzt zum ersten Mal einen Teil der klassischen PlayStation-Spielerei auch für den PC. Und das Prinzip eignet sich auch...

Seit Januar 2018 gibt es neue Übersichtsseiten für GameStar Plus, die sich auch an Handy-Bildschirme anpassen. Schließlich soll sich Plus nicht nur inhaltlich, sondern auch technisch weiterentwickeln.

GameStar TV wird es natürlich weiter geben, hier fachsimpelt Fritz mit Dimi und Alex über den Reiz des Footballs und der Football-Spielerserie Madden NFL. Oder besser: Dimi und Alex fachsimpeln, Fritz lauscht gebannt.



Auf GameStar Plus gibt es pro Monat ein Gratispiel von GamesPlanet, im August beispielsweise The Darkness 2, im Juli Metal Gear Rising: Revengeance.



option ins User-Kontrollzentrum integriert und zugleich einen eigenen Support-Mitarbeiter für Plus- und Heftkunden eingestellt: Jakob Erckert kümmert sich jetzt um eure Anliegen. Ganz nebenbei kann er tonnenweise Tipps zu Supreme Commander geben, das er über 3.000 Stunden lang gespielt hat.

Außerdem wird Jakob Community-Events für Plus-Mitglieder organisieren, etwa Besuche bei Entwicklern oder hinter den Kulissen von Messen (Hat da jemand Cyberpunk 2077 und Gamescom geflüstert?). Oder – Achtung, das ist neu! – E-Sport-Turniere mit Redakteuren und wertvollen Preisen speziell für Plus-User. Lasst uns einfach wissen, wie ihr die Idee findet und welches Spiel ihr gerne mit und gegen uns spielen würdet. Außer Supreme Commander. Aus Gründen.

Ebenfalls hinter den Plus-Kulissen arbeitet Aline Wallasch. Ihr seht sie selbst vielleicht nicht oft (außer wenn sie euch mit Neuigkeiten bei Plus im Forum versorgt), habt ihre Arbeit aber ständig vor Augen. Denn Aline hat nicht nur Internationales Marketing studiert, spricht Chinesisch und spielt Uncharted, sondern verantwortet auch die komplette »geschäftliche« Projektleitung von Plus, also unser Marketing, unsere Newsletter und die technische Weiterentwicklung. So hat sie mit unseren Programmierern an der neuen, Handy-kompatiblen Plus-Übersicht gefeilt, am Heft- und Videoarchiv sowie am erneuerten Bestellprozess.

In den Tiefen ihres Internet-Browsers (Wie viele Tabs kann ein einzelner Mensch eigentlich gleichzeitig öffnen?) schlummert zudem eine lange Liste weiterer geplanter Features – schließlich ist der technische Fortschritt für Plus mindestens so wichtig wie der inhaltliche. Kurzum: Ohne Aline stünde GameStar Plus nicht da, wo es heute steht. Und das ist erst der Anfang.

### Lasst uns über Geld sprechen

Die Zeiten, als es »nur« zwei Reports sowie zwei Episoden GameStar TV pro Woche gab, sind längst Vergangenheit. Seit Februar 2017 veröffentlichen wir alle zwei Wochen exklusive Pod-



Jakob kümmert sich um Fragen zu Bestellungen und Abos, ihr erreicht ihn per E-Mail unter kundenservice@gamestar.de sowie telefonisch unter 089/244 136 606 (zu üblichen Bürozeiten).

cast-Episoden, wir haben neue Videoserien (etwa »DevPlay« und »Legendär schlecht«) eingeführt, Doku-Videos gedreht, viel mehr Titelstorys (etwa zu Fallout 76 oder Darksiders 3) veröffentlicht und mehr exklusive Gewinnspiele veranstaltet.

Nun soll Plus weiter wachsen, und dafür brauchen wir ein solides, finanzielles Fundament. Das heißt: Wir müssen die Plus-Preise um zwei Euro pro Monat erhöhen. Wer uns langfristig das Vertrauen schenkt, bekommt das Abo wie gehabt deutlich günstiger. Alle bereits abgeschlossenen Abos laufen noch bis zum Ende ihrer Gültigkeitsdauer zum alten Preis weiter, Heft-Abonnenten bekommen ebenfalls wie gehabt 40 Prozent Rabatt aufs Jahresabo – und zur Feier unseres Relaunch gibt es beim Jahresabo zusätzlich für alle Neumitglieder die ersten drei Monate gratis. Unser besonderer Dank gilt zugleich allen Mitgliedern, die schon seit GameStar Premium dabei sind. Zum ersten Mal seit fünf Jahren müssen wir auch eure Beiträge erhöhen, aber nur leicht. Ihr bekommt Plus weiterhin am günstigsten.

### Euer Vertrauen, unser Versprechen

Ich weiß, wir alle wissen, dass ein Abonnement immer einen Vertrauensvorschuss bedeutet. Wer vorab wissen möchte, was ihn oder sie erwartet, kann nicht nur unsere Anlesefunktion nutzen, sondern ab sofort gratis in GameStar Plus reinschnuppern: Zum Relaunch gibt es auf GameStar.de kostenlose Artikel und Videos, darunter unsere Piranha-Bytes-Doku. Wir werden die kostenlosen Inhalte regelmäßig austauschen, um euch einen Eindruck davon zu geben, was sich bei Plus so tut, woran wir arbeiten, wie wir uns weiterentwickeln.

Wir freuen uns auf das neue GameStar Plus. Es ist eine Herausforderung, ein Wagnis. Etwas, das es in dieser Form im deutschsprachigen Games-Journalismus noch nie gegeben hat. Aber es ist ein Projekt, auf das wir alle bei GameStar große Lust haben. Lasst mich wissen, was ihr darüber denkt, schreibt uns an [brieff@gamestar.de](mailto:brieff@gamestar.de), mir persönlich an [micha@gamestar.de](mailto:micha@gamestar.de) oder einfach einen Kommentar auf GameStar.de. GameStar Plus soll für euch da sein. Guter Journalismus eben. Neugierig geworden? Infos findet ihr unter [www.gamestar.de/plus/tour](http://www.gamestar.de/plus/tour). ★

### Und das Heft?

Viele Inhalte, die bei GameStar Plus erscheinen, werden natürlich weiterhin auch im Heft erscheinen: Reports, Kolumnen, Videos und natürlich die großen Titelgeschichten. Weil die Heftproduktion jeweils einen Monat dauert, kann es aber sein, dass ihr die Geschichten im GameStar-Heft erst später lesen könnt als auf GameStar.de. Außerdem kann es sein, dass wir begleitende Videos erst in der Folgeausgabe nachreichen können, weil sie für unseren DVD-Redaktionsschluss – der über eine Woche vor dem Artikel-Redaktionsschluss liegt – nicht rechtzeitig fertig geworden sind. Weil uns beispielsweise Ubisoft das Videomaterial zu Anno 1800 erst kurz vor knapp schicken konnte, liefern wir diesmal die Videos zu unserer letzten Titelgeschichte Anno 1800 nach. Und in der folgenden Ausgabe jene zum neuen Die Siedler, denn auch dessen Bewegtbildmaterial konnte uns Ubisoft leider nicht rechtzeitig zur Verfügung stellen.