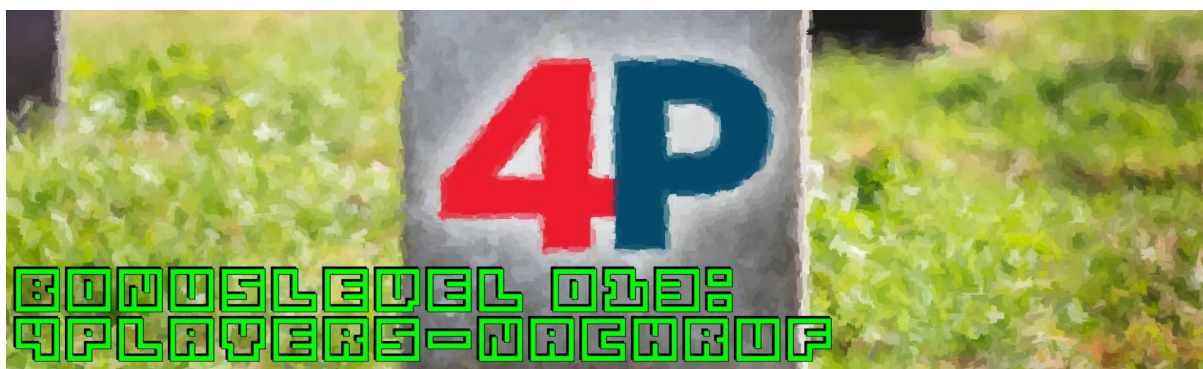




GNO
ADO
HTE
E A



Puh. Das ist jetzt ein bisschen schwierig. Aus meiner aktuellen Veröffentlichungsperspektive ist heute der 1. November 2021 - und damit der Tag, an dem das Magazin [4Players](#) ganz offiziell der Vergangenheit angehört. So ein bisschen tot ist es ja ohnehin schon eine Weile, allerspätestens seit der [Pressemitteilung vom 23. August 2021](#), in der das redaktionelle Ende in roboterhaft geschäftlichen Worten verkündet wurde: *“Dieser Schritt wurde durch wirtschaftliche Maßnahmen erzwungen, die einen zukunftsicheren Betrieb des Online-Magazins in dieser Form mit diesem Personalaufwand sowie einer sich wandelnden Vermarktungs-Landschaft unmöglich machten. Gleichzeitig ist dies eine konsequente Weiterführung der Firmenstrategie, die sich seit 2017 zunehmend auf die Kerngeschäftszweige konzentrierte. Alle Redakteure wurden intern unter Wahrung entsprechender Fristen über diesen Schritt informiert. 4Players dankt der Redaktion für die langjährige Mitarbeit und wünscht ihr viel Erfolg auf ihrem weiteren Berufsweg.”* Bee-Boo-Beep!

Und das macht mich wirklich sehr traurig. Nicht nur, weil es schmerzhaft Erinnerungen an das Ende des Joker Verlages weckt, bei dem ich ja auch live dabei war, [hier nachzuhören im achten Bonuslevel](#) - sondern vor allem, weil es so würdelos passiert. 4Players ist diesen August 21 Jahre alt geworden. 21 Jahre! Das ist in der heutigen Medienlandschaft eine Ewigkeit, auch und gerade für ein Online-Magazin! Von diesen 21 war ich fast elf Jahre lang an vorderster Front dabei - zuerst als Redakteur, im letzten Drittel dann auch in heroisch leitender Position. Mit Cape. Es waren ein paar schlechte Tage dabei, klar, geht ja gar nicht anders - vor allem aber sehr, sehr, sehr viele sehr gute, an die ich mich immer wahnsinnig gerne zurückerinnern werde. Aber die Art und Weise, wie dieses gerade für die deutsche Computer- und Videospielelandschaft verdammt wichtige Magazin einfach abgesägt wird, und wie mit langjährigen, verdienten Mitarbeitern umgegangen wird, mit Leuten, die zum Teil schon 15 bis 20 Jahre lang dabei sind - das ist alles so traurig, so respektlos, so scheißegalig, so, naja, wie schon gesagt, so würdelos.

Ja, der Laden steckte schon eine ganze Weile in Schwierigkeiten, das wusste ich - nicht nur, weil ich auch nach meinem Weggang mit den mir wichtigen Leuten in Kontakt geblieben bin, sondern vor allem, weil das Magazin eigentlich noch nie der große Gewinnbringer der 4Players GmbH war. Denn, und das ist eine Sache, die viele Leute entweder vergessen oder vielleicht sogar überhaupt nicht wissen: 4Players bestand schon kurz nach seiner Gründung aus mehr als nur dem Magazin. Eines der wichtigsten finanziellen Standbeine der Firma war schon immer das Servergeschäft, unter dem Namen 4NetPlayers - was wohl noch bis heute der einzige Bereich des Unternehmens ist, der nennenswerte Gewinne einbringt. Jedenfalls wurde das Magazin schon immer auch querfinanziert - aber gerade der ursprüngliche Gründungspartner freenet hatte immer sehr großes Vertrauen in das Magazin und die Redaktion, und sicherte beiden so stets eine echt bequeme Zukunft. Ohne Scheiß: Unter dem freenet-Dach hatten wir es wirklich verdammt gut - buchstäblich sogar, da 4Players im Jahr 2006 ja von München nach Hamburg zog, und es sich da in der schnieken freenet-Zentrale gemütlich machte.

Und dann - dann kam Computec. Und das ist ein Satz, der niemals etwas Gutes verheißt. Ich vermute sehr stark, dass von Computec übernommen zu werden sich ganz ähnlich anfühlt wie wenn die eigene Spielefirma von Electronic Arts gekauft wird - du weißt ab diesem Moment genau, dass deine Tage gezählt sind. Ich war zum Zeitpunkt der Übernahme schon nicht mehr dabei, [ich hatte ein paar Wochen zuvor freiwillig meinen Hut genommen](#), um zu Capcom zu wechseln. Und da das eine Sache ist, die ich aus mir nicht ganz nachvollziehbaren Gründen noch bis heute zu hören bekomme, möchte ich es an dieser Stelle so klar und deutlich wie möglich machen: Nein, mein Abschied von 4Players hatte nichts mit der Übernahme durch Computec zu tun! Als ich meine Kündigung einreichte, hatte ich von diesem Deal keine Ahnung, und war davon genauso überrascht wie alle anderen! Naja, jedenfalls hat sich danach die redaktionelle Stimmung irre schnell verschlechtert. Wahnsinn. Wann immer ich mich danach mit meinen ehemaligen Kollegen auf eine Asia-Nudel traf, kam als Antwort auf die Frage, was es Neues gibt, eigentlich nur noch *"Oh Gott, frag besser nicht!"*

Und dann kam 2017 auch noch Marquardt an - ein Unternehmen, das von Anfang an nicht das kleinste Geheimnis daraus gemacht hat, dass ihm das Herz von 4Players, das Magazin, kaum scheißegaler sein könnte. Was man ja am Besten an den Feierlichkeiten zum 20. Geburtstag der Firma sehen konnte. Oder vielmehr: nicht sehen konnte. Meine Fresse, andere Unternehmen bringen zu so einem wichtigen Jubiläum Weihnachten, Silvester und den Schnitzel-und-Blowjob-Tag zusammen! Und es GAB ja auch wirklich schöne Pläne für große Feierlichkeiten, an denen ich sogar beteiligt gewesen wäre! Aber nichts davon wurde umgesetzt, gar nichts - alles abgesägt von Marquardt. Das im Grunde einzige, was übrig blieb, [war ein Jubiläumsvideo](#), das aus diversen Gratulationsschnipseln zusammengeschnitten wurde - unter denen auch ich sowie der ebenfalls Ex-Kollege Dieter Schmidt neben anderen Branchennasen unsere Glückwünsche loswerden durften. Das klang in meinem Fall dann so:

Naja, lange Rede, kurzer Sinn: Eigentlich war spätestens ab Marquardt alles vorbei. Aber trotzdem ging's weiter. Die redaktionelle Arbeit wurde allen mal wieder ein bisschen schwerer und umständlicher gemacht - aber es ging weiter. Es kamen ganz großartige neue Redakteure und Redakteurinnen dazu, Alice Wilczynski, Eike Kramer, der M!-Games-Veteran Mathias Schmid - toll, super, ganz wunderbares frisches Blut. Ich wusste, dass es 4Players nicht gut ging, und ich hatte trotzdem irgendwie die Hoffnung, dass es das Magazin ewig geben würde. Der Besuch der Seite gehörte bei mir auch nach meinem Weggang zur ganz normalen Tagesroutine dazu. In jedem einzelnen meiner Browser war immer eines der allerersten Bookmarks, das ich angelegt habe, das von 4Players.de. Und jetzt, zum allerersten Mal, werde ich es löschen.

Seufz.

Eigentlich wollte ich an dieser Stelle eine andere Bonusfolge ausstrahlen, aufgenommen mit meinen ehemaligen Kollegen: *"unsere schönsten Erinnerungen an 21 Jahre 4Players"* - und von denen gibt es wirklich etliche! Aber dafür ist es schlicht noch zu früh, für die direkt betroffenen Leute sind die aktuellen Ereignisse noch zu nahe und zu schmerzhaft, ist das ganze Drumherum noch zu chaotisch und volatil. Es wird diese Folge definitiv noch geben, aber wir haben sie erstmal auf 2022 verschoben.

Bisschen Gras drüber wachsen lassen, bisschen zeitlicher Abstand, ich kann das schon sehr gut verstehen. Gleichzeitig wollte ich aber auch nicht, dass das Ende von 4Players einfach so da ist, ohne dass jemand aus dem ehemaligen inneren Zirkel ein Wort des Abschieds darüber verliert. Ich bin zwar schon lange kein Teil der Redaktion mehr - meine Güte, mein Abschied da liegt nun auch schon fast zehn Jahre zurück. Aber ich hatte immer diese sehr starke Bindung an 4Players, eben weil ich so lange da war, eben weil ich da nicht unter Kollegen gearbeitet habe, sondern unter Freunden, und eben weil ich fast von Anfang an dabei war, und somit sehr aktiv an der Gestaltung dieses Magazins und seiner vielen Gesichter mitwirken konnte. Um es ganz, ganz klar zu sagen: Diese elf Jahre bei 4Players waren die besten Arbeitsjahre, die ich je hatte!

Es gibt so viele wunderbare Dinge, die ich ansprechen könnte: Die Dreamcast-Spielstation in unserem ersten Büro in Kirchheim bei München, wo wir unsere Mittagspausen mit *"Virtua Tennis"*, *"Samba De Amigo"* oder *"Soul Calibur"* verbracht haben. Die völlig wahnsinnige freenet-Party direkt am Elbufer, kurz bevor wir von München nach Hamburg gezogen sind. Die immer größer und imposanter werdenden 4Players-Messestände auf der Games Convention in Leipzig. Die großartigen Reisen nach Japan zur Tokyo Game Show, zusammen mit dem Krosta. [Die Gründung von 4Sceners](#) im Jahr 2005, wo ich zusammen mit Jürgen Beck und mit offizieller 4Players-Unterstützung ein komplettes [Demoszenen](#)-Portal aus der Taufe heben konnte - [inkl. speziell für diesen Anlass entwickelter Szenedemo](#)! Die monatelange Entwicklung des iPad-Magazins, mit dessen endlosen Buglisten ich Programmierer und 4P-Geschäftsführer Philipp derart in den Wahnsinn getrieben habe, dass er mir einen dedizierten Mac Mini an den Arbeitsplatz gestellt hat, damit er seine Ruhe hat, und damit ich mich höchstpersönlich darum kümmern kann, das Ding zu designen und mit Inhalten zu befüllen - was ich dann auch bis zu meinem Abschied aus der Firma gemacht habe.

Und natürlich die fantastischen Kollegen, die ich zum Teil noch bis heute zu meinem engsten Freundeskreis zähle. Es war meiner Meinung nach immer eine der größten Stärken von 4Players, dass die Kernredaktion eigentlich immer da war, dass es eine extrem geringe Personalfluktuatation gab. Ja, das mag in gewisser Weise vielleicht auf Dauer unflexibel machen - aber wird meiner Meinung nach völlig problemlos dadurch aufgewogen, dass du in einer derart stabilen Redaktion immer genau weißt, woran du bist, und die Leute und ihre Spiel-Vorlieben wirklich gut kennst. Es gibt bis heute niemanden, dessen Einschätzung eines Rennspiels ich mehr vertraue als Michael Krosta. Benjamin Schmädig mag einen merkwürdigen Film- und Seriengeschmack haben, ich werfe da einfach nur mal ohne speziellen Anlass die Stichworte *"X-Men!"* und *"Babylon 5"* in den Raum, einfach, weil ich es kann. Aber wenn ich zum Beispiel etwas über die *"WipEout"*-Serie wissen möchte, oder über *"BioShock"*, kenne ich keinen besseren Experten als ihn. Jörg Luibl ist streitbar, klar. In unseren gemeinsamen Jahren sind wir ebenfalls das eine oder andere Mal aneinander geraten - aber immer auf einer Basis des gegenseitigen Respekts! Und bei westlichen Rollenspielen macht ihm einfach keiner etwas vor - das ist einfach so! Und dieses Wissen, von absoluten Profis umringt zu sein, diese unerschütterliche Stabilität der Exzellenz - die war meiner Meinung nach nicht nur das beste Merkmal von 4Players, sondern auch ein absolutes Alleinstellungsmerkmal im Bereich der deutschsprachigen Computer- und Videospielmagazine.

Natürlich war nicht immer alles super: Ich denke zum Beispiel nicht so irre gern an die regelmäßigen Anfeindungen im Forum zurück, speziell von dauerbeleidigten Nintendo-Fans. Meine Fresse, es gab da so ein, zwei ganz besonders zart besaitete Pflänzchen, die einem sofort an die Gurgel sprangen, wenn man es wagte, einem Spiel von Nintendo den fraglos verdienten 90er zu verweigern. Puhhh. Das hat echt genervt. Genauso wie ein paar der Mitbewerber. Meine Güte, das war zum Teil wirklich bedrückend. 4Players hatte ja unter anderem den Ruf, besonders niedrig zu werten, gerade bei großen, wichtigen Spielen. Was, ehrlich gesagt, nicht mal stimmt, wenn man bei den meisten Titeln mal den Wertungsschnitt mit dem 4Players-Urteil vergleicht. Und trotzdem hielt sich diese Einschätzung unverrückbar, und entlud sich gerne mal auf wirklich unangenehme Weise: Ich erinnere mich noch sehr deutlich an die Twitter-Diskussion mit einem Redakteur von Polygamia, der mir persönlich vorwarf, ein *“alter, verbitterter, sexuell frustrierter Mann”* zu sein - und zwar einzig und allein, weil ich es gewagt hatte, dem sehr irrelevanten Prügelspiel *“Dead Or Alive 5”* [eine Wertung von 62% zu verleihen](#). Ich verstehe wirklich bis heute nicht, wie Menschen so funktionieren können. Aber ich war eh schon immer viel zu naiv für diese Welt.

Und auch intern war nicht immer alles Sonnenschein: Ich denke da weniger an diesen einen Angestellten der Firma, ich weigere mich bis heute, ihn einen *“Kollegen”* zu nennen, bei dessen Abgang aus gutem Grund sehr lautstark *“Celebration”* von *“Kool & The Gang”* gespielt wurde. Nein, ich meine mehr die Angst vor unnötiger Innovation innerhalb der Redaktion. Ich erinnere mich gut daran, dass Dieter und ich bereits Ende der 2000er eine wöchentliche Videoshow geplant hatten, eine Mischung aus Spielenews und Sketch-Show, wofür wir sogar schon einen wirklich witzigen Prototypen gedreht hatten - der dann aber mit der Begründung *“Das ist nicht das, was wir uns vorgestellt hatten”* eiskalt abgelehnt wurde, ohne dass man der Sache mal eine Chance gegeben hätte. Ich will jetzt nicht sagen, dass 4Players dadurch das hätte werden können, was Rocket Beans heute ist - aber, naja, wir werden es nie wissen, weil es niemals sein durfte. Was verdammt schade ist.

Aber ach. Egal. Ist lange her, seitdem ist in den Flüssen dieser Welt sehr viel Wasser geflossen. Und im Falle von 4Players ist dieser Strom jetzt ausgetrocknet. Deswegen beende ich meinen Nachruf auch mit dem, was mir in der Erinnerung an diese Firma, dieses Magazin, am wichtigsten ist: meiner Dankbarkeit. Es gab da so viele Leute, mit denen die Zusammenarbeit so viel Spaß gemacht hat, in der Verwaltung, der Programmierung, der Sales-Abteilung. Aber die meiste, die wichtigste und die intensivste Zeit, die habe ich natürlich in der Redaktion verbracht, von 2002 bis 2013. Von daher: Vielen, vielen herzlichen Dank an Michael Krosta, Benjamin Schmädig, Heiko Kaspers, Dieter Schmidt, Jörg Luibl, Julian Dasgupta, Marcel Kleffmann, Jens Bischoff, Jan Wöbbeking, Mathias Oertel und Bodo Naser! Es war mir große Ehre und ein noch größeres Vergnügen, mit euch so viele wunderbare Jahre verbringen zu dürfen.

Mach's gut, 4Players. Du wirst mir wirklich fehlen!