



Das GameStar-Team Anfang 2000. Vordere Reihe von links: Jörg Spormann, Jörg Langer, Mick Schnelle und Christian Schmidt. Dahinter: Rüdiger Steidle, Martin Deppe, Walter Reindl, Gunnar Lott und Michael Galuschka. Ganz hinten: ein See.

GameStar 2000

THE NEXT GENERATION

Das Team wächst, dieses neumodische Internet wird auch immer größer, und Clans knacken Telekom-Backbones: Unser damaliger Stellvertretender Chefredakteur Martin Deppe über das trubelige GameStar-Jahr 2000. Von Martin Deppe

»Endlich ist es da!« –»Das Warten hat ein Ende!« –»Der heißersehnte Shooter steht im Laden!« Mit einem dieser drei Klischeesätze beginnt Anfang 2000 fast jeder Probeartikel, den uns Bewerber zuschicken. Wir suchen nämlich eine/n Spieletester-Trainee, und wer sich auf die coole Stelle bewirbt, soll doch bitte einen Probetext mitschicken. Das Problem: Von den über 120 Bewerbern schreiben gefühlte 118 über das just erschienene, heißersehnte, das Warten beendende ... Quake 3! Und als potenzieller Vorgesetzter 118-mal einen fast identischen Artikel einstieg lesen zu müssen, ist echt ermüdend. Umso positiver fallen zwei Bewerber aus dem Rahmen: Die schicken nämlich einen Test zu Sierras Aufbauspiel Pharaon und einen zu Indiana Jones 5 mit. Damit rennen sie offene Türen bei mir ein!

Bahnhof?

Kurz darauf sitzen die beiden Bewerber im Abstand von wenigen Tagen vor mir in meinem kleinen Stellvi-Büro. Zuerst ein gewisser Markus Schwerdtel, Student der Wirtschaftspädagogik,

von bösen Zungen auch Öko-BWL genannt. Als BWLer ist er natürlich im Sakko angerückt, hat aber schon auf den ersten Metern durch die Redaktion festgestellt, dass er dezent overdressed ist. Egal, er beißt sich tapfer durch, krepelt nicht mal die Sakkoärmel im Miami-Vice-Stil nach oben, und fachsimpelt anderthalb Stunden mit mir über Strategiespiele, seinen Artikel, seine obligatorischen Stärken und Schwächen – und ich muss die ganze Zeit simultan ins Hochdeutsche übersetzen. Denn Markus spricht ein recht heftiges Bayrisch (Anmerkung von Markus, heute Print-Chefredakteur: Die Sprache »Bairisch« schreibt man mit »i«!), ich suche verzweifelt nach Untertiteln. Da hilft nur ein Trick: Ich schalte das Gespräch auf Englisch um (das wird in unserem Job ja sowieso ständig gebraucht), und schon verstehe ich Markus viel besser.

Wir sind fast fertig mit unserem Bewerbungsgeplauder, als Chef Jörg Langer »kurz vorbeischaute« – und weitere anderthalb Stunden fast dieselben Fragen stellt wie ich davor. Am Schluss, es ist schon dunkel, kommt noch eine typisch langersche Fang-



Das Team Ende 2000. Vorne sitzen Jörg Langer, Michael Galuschka, Heiko Klinge und Frank Maier. Dahinter Peter Steinlechner, Martin Deppe, Gunnar Lott, Jörg Spormann, Markus Schwerdtel, Walter Reindl, Petra Schmitz und Mick Schnelle (ich glaube, der wurde nachträglich ins Foto kopiert, oder?). Es fehlen die beiden »Onliner« Christian Merkel und Jan Tomaszewski sowie Hardware-Neuzugang Holger Scherf. Das war übrigens das erste Teamfoto mit Markus, Petra und Heiko – Trainees durften vorher nicht mit drauf, wegen Probezeit und so. Auch unsere Layouter und Assistentinnen kamen erst viel später mit aufs monatliche Bild. Dreimal dürft ihr übrigens raten, welcher Film damals die Sonnenbrillenmode diktiert hat ...

Stellenangebote: GameStar sucht

Der IDG Entertainment Verlag sucht zum sofortigen Eintritt:
Spieler-Teste-Traineen
Hardware-Redakteur/in
Heft-Koordinator/in

Unser Profil

IDG – auf allen Kontinenten zu Hause. Mit einem Jahresumsatz von über 2,5 Milliarden Dollar und mehr als 290 Publikationen sowie 800.000 Lesern in 80 Ländern sind wir der größte Computer-Fachverlag der Welt; über 90 Millionen Menschen lesen Monat für Monat unsere Medien.

Ihr Profil: Spieler-Teste-Traineen

Schon immer. Was Ihnen zu Ihrem Glück noch fehlt: die restliche Menschheit über Ihre Interessen! Bei uns haben Sie die Chance dazu – sofern zum Spiele-Knowhow auch eine flotte Englischkenntnis hinzukommen. Wenn Sie sich den Anforderungen und Belastungen gewachsen zeigen, können Sie es in ein bis zwei Jahren zum Redakteur bringen.

Ihr Profil: Hardware-Redakteur/in

extrem – denn schließlich brauchen Sie Benchmarks für die neueste Hardware. Über Ihr Vorwissen über den Hardware-Markt, ein ausgeprägtes technisches Verständnis und gute Englischkenntnisse verfügen Sie. Ihr Wissen anschaulich und gut strukturiert zu Papier bringen.

Ihr Profil: Heft-Koordinator/in

Im Monat unter großem Aktualitätsdruck. Als Heft-Koordinator(in) arbeiten Sie eng zusammen, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Sie erstellen den Terminplan und bilden die Schnittstelle zu Layout, Produktion sowie Disposition. Sie sind ein Teamgeist, organisatorisch, ein ausgeprägtes technisches Verständnis und gute Englischkenntnisse. Berufserfahrung können Sie in vergleichbarer Position mit mindestens einem Wochen- oder Monatsstiel sammeln.

Ihren aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen (bei Trainee und Redakteur: inklusive eines aktuellen Spiel bzw. Hardware-Thema, ca. 3.000 Zeichen lang) samt Angaben zu Ihren Gehaltsvorstellungen, die Sie bitte an uns senden:

IDG Entertainment Verlag GmbH
Sandra Busch, Personalreferentin
Brabanter Straße 4, 80805 München
Telefon 089/360 86-482, sbusch@idgcom.de

Die Tochtergesellschaften der IDG Communications Verlag AG gehören:
IDG Entertainment Verlag GmbH • IDG Magazine Verlag GmbH
Computerwoche Verlag GmbH • IDG Interactive GmbH

Gleich drei Positionen wollen wir Anfang 2000 besetzen: Spieler-Teste-Traineen, Hardware-Redakteur/in und Heft-Koordinator/in. Daraus werden später sogar zwei Trainees, weil uns Markus Schwerdtel und Petra Schmitz beide überzeugen. Als Hardware-Redakteur fängt Holger Scherf an, die Heft-Termine und -struktur koordiniert Elfi-Teresa Wagner. Okay, sie versucht es zumindest, denn unseren Haufen bekommt sie nie so richtig in den Griff.

frage: »Hast Du Eye of the Beholder gespielt?« »Ja klar, sogar komplett durch!« »Okay, und welche Farbe hat der Endgegner?« Markus weiß es schlicht nicht mehr (das Spiel ist damals schlappe zehn Jahre alt), pokert aber und sagt »Rot!«, Jörg zieht ab. Markus ist nach den drei Stunden fix und alle, wandert heimwärts und hofft inständig auf den Job, weil ihn das Studium gerade furchtbar nervt und der dritte Anlauf in Privatrecht ansteht. Ach ja: Endgegner Xanathar ist übrigens braun.

Langer Weg

Im Jahr 2000 steckten Navigationssysteme und Routenplaner noch in den Kinderschuhen, Google Maps startet erst in fünf Jahren – und das wird unserer zweiten Bewerberin fast zum Verhängnis. Dabei hat diese Petra Schmitz eigentlich alles richtig gemacht: Zugfahrt vom beschaulichen oberbergischen Wipperfurth in die Weltstadt München, umgestiegen in die U-Bahn, ausgestiegen am Odeonsplatz, jetzt nur noch die Ludwigstraße und schließlich die Leopoldstraße langlaufen. Von Nummer 2 nach 252B, das kann doch nicht so weit sein! Doch, ist es. Nämlich 3,8 Kilometer, ich habe gerade bei Google Maps nachgeschaut. Weil eine einzige Hausnummer durchaus mal 80 Meter Fassade bedeutet, etwa bei der Deutschen Bundesbank, in deren nobler Kantine wir damals gerne futtern gehen.



Die offiziellen Meinungskasten-Fotos unserer neuen Trainees Markus Schwerdtel und Petra Schmitz. Ob sie den selben Friseur haben?

Doch Petra marschiert tapfer weiter, es regnet ein bisschen, dann richtig arg – und Petra ist bis heute bekennende Schirmverweigerin. Immerhin hat sie eine schnellrocknende Hose an, nur ihre Frisur wirkt etwas derangiert, als sie vor meinen Schreibtisch gespült wird.

Auch Petra schlägt sich im Gespräch tapfer, und da wir uns vorher bereits per Leserbrief-Mail kennengelernt haben, schätze ich ihren flotten Humor ohnehin schon. Und sie kann Hochdeutsch! Allerdings wundert sich Petra, dass wir fast gar nicht über die Welt jenseits der Solo-

Die (Vor-) Letzte Rekruten im Training

Das sind die Neuen! Petra Schmitz (26) und Markus Schwerdtel (28) reiben sich die Hände: Sie wollen GameStar-Redakteure werden. Ha! Als ob das so leicht wäre! Zuerst müssen sie als Trainees die Rekrutenausbildung überstehen.

Einkleiden!

Die schmutzige Arbeitskleidung wird den Rekruten zu Dienstbeginn in Rechnung gestellt. Als Uniform in der günstigen Einheitsgröße ist sie robust, praktisch und hält auch im Sommer schön warm. Die Signalfarbe erlaubt das Identifizieren und Abdrängen von Trainees in der Kantine. Zusätzliche Nacharbeit bei der Stadtreinigung ist erwünscht, um die Schulden (v.a. Kleidungskosten) abzubauen.

Grundausbildung!

Im Sinne einer möglichst umfassenden Ausbildung werden die Rekruten auf den Einsatz in einer Vielzahl von Aufgabengebieten vorbereitet. Zu den Intensivkursen auf dem Trainingsgelände gehören mehrwöchige Übungen als Briefbeschwerer, Türstopper und Garderobenständer. Das klingt vielleicht unmenschlich; unsere bisherigen Erfahrungen belegen aber, dass die Mehrheit der Rekruten überlebt.



Bestrafung!

Als übliches Strafmaß sind 50 Liegestütze zu absolvieren. Besondere Härtefälle werden zusätzlich durch das Stapeln aller bisher erschienenen GameStar-Ausgaben auf dem Rücken geahndet. Sollte während der Züchtigung ein Heft herunterfallen, wird die Strafe verdoppelt. Bestrafungsaktionen können von jedem Redakteur ohne Angabe von Gründen durchgeführt werden.

Prüfung!

Wir bei GameStar nehmen nur die Besten der Besten. Deshalb wird radikal ausgesiebt. Wer war der erste Bundeskanzler? Wie heißt die Hauptstadt von Simbabwe? Alles Fragen, auf die die Rekruten vielleicht eine Antwort wüßten, die aber in unserer Prüfung nicht von Belang sind. Stattdessen knallharter Praxistest unter Realbedingungen: 96 Stunden nonstop Diablo 2 spielen. Ohne Maus und im Stehen, natürlich.



Widerstand ist zwecklos: Markus, Petra und »Die Vorletzte« in GameStar 9/2000. Ex-Trainee Christian Schmidt zieht die beiden durch ein imaginäres Bootcamp. Die Wirklichkeit ist natürlich ganz anders. Nämlich viel schlimmer.

6/2001). Walter Reindl verstärkt Michael Galuschkas Hardware-Abteilung, die Online-Redaktion besteht aus Frank Maier und ... und ... oh, nur aus Frank Maier. Dazu kommen zwei Layouter, zwei Assistentinnen und eine Koordinatorin. Das klingt unterm Strich nach ziemlich viel Personal, aber man darf nicht vergessen, dass typische GameStar-Ausgaben damals weit über 200 Seiten haben – und wir obendrein einen extrem pingeligen Chefredakteur. Gut fürs Heft, schlecht für die Arbeitsbelastung. Markus und Petra werden also mit offenen Armen empfangen und gleich ins Bergwerk geschickt, natürlich nur sprichwörtlich.

Außerdem ist 2000 spielmäßig ein verdammt guter Jahrgang. Allein schon die Fortsetzungen sind echte Kracher: Diablo 2, Baldur's Gate 2, Red Alert 2, Ultima 9. Dazu kommen jede Menge Erfolgserien-Starts wie Die Sims, Shogun: Total War, Deus Ex und Hitman. John Romeros Daikatsuna ist im Juni 2000 mit dreieinhalb Jahren Verspätung und unzähligen Rückschlägen fertig. Mein persönlicher Liebling 2000 ist jedoch die taffe Kate Archer, die sich mit Waffen, Gimmicks und Sexappeal durch No One Lives Forever kämpft. Auch Ravens Shooter zu Star Trek: Voyager ist stark, davon habe ich heute noch die Special-Box in Borgwürfel-Form. Und ich mag MechWarrior 4 – ja, damals gab's noch Simulationen jenseits von Treckern und Linienbussen!

GameStar-Fotoroman Folge 4: Insel-Duell



GameStar September 2000

195

spiele reden – dabei ist Multiplayer übers Internet doch so cool, da ist sie auch privat viel unterwegs, in Counter-Strike und Team Fortress Classic zum Beispiel! Solche Aussagen machen Petra später noch sehr wichtig für ein aberwitziges Vorhaben, aber dazu kommen wir gleich. Jedenfalls überlebt auch Petra das Gespräch nebst anschließendem Chefred-Verhör, und ihr Probestück über Indiana Jones 5 ist wirklich der beste von allen (sorry, Markus). Aber wen nehmen wir denn jetzt? Markus oder Petra? Ganz einfach: beide.

Ein starker Jahrgang

Denn wir können beide dringend brauchen, obwohl zu der übersichtlichen GameStar-Startmannschaft von 1997 mit Jörg Langer, Peter Steinlechner, Michael Galuschka, Mick Schnelle und Martin Deppe plus Textchef Charles Glimm bereits einige Kollegen dazugestoßen sind: Rüdiger Steidle, Gunnar Lott und Christian Schmidt wurden längst von Trainees zu Redakteuren befördert, und Jörg Spormann kümmert sich als Hauptjob um die damals zwei Heft-CDs (eine DVD gibt's erst mit Ausgabe

Das GameStar-Clanturnier vom 14. bis 16. Juli 2000 war der Startschuss für die GameStar-Clanliga, die bis 2007 lief. Zweimal im Jahr gab's das Clanturnier, hier im Bild läuft gerade das dritte. Walter Reindl und Petra Schmitz gucken etwas entsetzt, weil die beiden Finalgegner in Unreal Tournament schon wieder unentschieden gespielt haben. Nach einer Stunde beschweren sich die beiden Mannschaften über schmerzende Handgelenke. Eine weitere Viertelstunde später wird der Sieger per Münzwurf ermittelt – mit einem Zweimarkstück.





FAKK!

Doch bis Petra und Markus an solche Brocken dürfen, schreiben sie erstmal kurze Previews und Kurzttests, sozusagen das GameStar-Pendant zum Backen kleiner Brötchen. Petras Erstlingswerk ist eine Preview zu Ritual Entertainments Heavy Metal: F.A.K.K. 2, Markus stürzt sich auf das Echtzeit-Strategiespiel Ground Control. Während man beide Spiele heute noch kennt, sind die ersten Kurzttests unserer Neu-Trainees im Orkus der Spielgeschichte gestrandet: Oder kennt ihr etwa noch Perlen wie Flying Heroes (Petra: »Oh weh!«, 59%) oder Starship Soldiers (Markus: »Schmerzhaft schlicht«, 63%)?

Aber die großen Titel brauchen natürlich viel Berichterstattung. Allein schon für Diablo 2, dem wir im Abstand von zwei Monaten zwei Titelstorys spendieren, inklusive eines herausnehmbaren, 14-seitigen Guides. Drei glückliche Leser gewinnen bei uns ein Diablo-2-Wochenende mit der »geheimen Closed-Beta«, nach dem Test folgen weitere Tipps-Strecken, dann kommt der nahtlose Übergang – die erste Preview zum Addon Lord of Destruction. Doch schon bei einer Redaktionskonferenz kurz vor der ersten Titelstory ist bei einigen Kollegen und mir die Luft fast raus, wir können die Wörter Diablo und Zwei schlicht nicht mehr hören, ohne in nervöse Zuckungen zu verfallen. Darum herrscht auch betretenes Schweigen, als Chef Jörg Freiwillige für die Titelgeschichte sucht, denn wir wissen genau, was ihnen blüht: Item-Analysen ohne Ende, zig Korrekturschleifen und ein Chef, der alle naselang an den Türrahmen klopft und nach dem »Status« der Titelstory fragt. Am Ende wird Christian Schmidt zum Freiwilligen bestimmt.

Kannibalen!

2000 ist aber auch das Jahr, in dem GameStar.de langsam Fahrt aufnahm. Schön zu erkennen an einem kleinen Detail: Ab Ausgabe 5/2000 ist auf der Titelseite unter oder über dem fetten GameStar-Logo ein winziges »www.gamestar.de« zu sehen, gerade mal so breit wie einer der GameStar-Buchstaben des Logos. Aber immerhin – vorher tauchte die URL nie auf dem Cover auf. Vier Monate später explodiert die Online-Redaktion förmlich, zum schwäbischen Einzelkämpfer Frank Maier gesellen sich Christian Merkel und Jan Tomaszewski, ein Anstieg um 200 Prozent! Mit so viel Personal können wir das Online-Angebot rasant erweitern, prompt verkündet die Startseite stolz »Ab sofort: wöchentliche News!«

Während heute viele GameStar.de-User gar nicht wissen, dass es »ein Heft zur Webseite« gibt, liegt der Fokus 2000 noch klar auf dem Papiermagazin, schließlich verdienen wir mit den damals rund 300.000 verkauften Heften pro Monat unser Geld, während der Webauftritt vor allem erst mal kostet. Auch in der Redaktion herrscht noch ein gewisses Abteilungsdenken, viele sehen in Online noch mehr Arbeit und befürchten nicht zu Unrecht Kannibalismus. Das klingt jetzt brutal, gemeint ist aber die Sorge, dass Leser kein Heft mehr kaufen, weil sie die Infos ja auch kostenlos online kriegen. Eine durchaus gerechtfertigte Sorge, wenn man die heutigen Verkaufszahlen von Zeitschriften mit den Zahlen von 2000 vergleicht – von der Armee eingestellter Printmagazine ganz zu schweigen. Trotzdem schwenkt unser Verlag langsam auf das Motto »Online first!« um, und das Jahr 2000 macht den Anfang. Immer öfter haben wir Querverweise



Das Designer-Gipfeltreffen (oder neudeutsch »Designers Summit«) ist seit den GameStar-Anfangsjahren nicht wegzudenken. Hier interviewt Jörg Langer im GameStar-Shirt auf der E3 2000 Ray Muzyka (BioWare, arbeitet da gerade an Baldur's Gate 2), Louis Castle (Westwood, C&C: Renegade), Chris Roberts (Digital Anvil, Freelancer), Dave Perry (Shiny, Sacrifice), Cliff Bleszinsky (Epic Games, Dark Sector), Bob Bates (Legend, hat im Oktober 1999 Wheel of Time fertiggestellt) und Chris Taylor (Gas Powered Games, sitzt an Dungeon Siege). Im Vordergrund: Kamerakind Gunnar Lott. Das antike Video dazu findet ihr übrigens hier: www.gamestar.de/videos/e3-2000-designer-gipfeltreffen-am-gamestar-stand,77140.html

Kurztest zu „Baldur's Gate 2 – Shadows of Amn“

Kennen Sie diese Situation: Sie wachen auf, haben rasende Kopfschmerzen, nehmen Ihre Umgebung nur verschwommen wahr und können sich nicht erinnern, was eigentlich passiert ist? In genau so einer prekären Lage befinden Sie sich zu Beginn von Biowares neuem Rollenspiel-Epos „Baldur's Gate 2 – Shadows of Amn“. Dummerweise handelt es sich dabei nicht um einen handelsüblichen Sonntagmorgen Kater, den Sie mit einer Aspirin und noch etwas Ruhe in Ihrem herrlich flauschigen Bett bekämpfen können, sondern um die Nebenwirkungen von an Ihnen durchgeführten magischen Experimenten, mit denen Sie in einem engen Käfig inmitten eines düsteren Forschungslabors konfrontiert werden. Da der Hausherr durch einen Angriff der Konkurrenz gerade abgelenkt ist und ein wenig Frischluft Ihnen nicht schaden kann, brechen Sie zusammen mit Ihren ebenfalls gefangengehaltenen Gefährten aus und starten in ein monumentales Fantasy-Abenteuer.

Im Nachfolger des Bestsellers Baldur's Gate, welches Anfang 1999 das schon totesagte Rollenspiel-Genre wiederbelebte, erforschen Sie mit Ihrer aus bis zu sechs Protagonisten bestehenden Gruppe eine riesige Spielwelt und versuchen das Geheimnis um Ihre Gefangenschaft zu lüften. Wie in einem Echtzeitstrategiespiel steuern Sie Ihre Helden durch die isometrisch dargestellten Schauplätze, entschärfen Fallen, lösen Rätsel und zeigen Ihren Gegnern in den zahlreichen Kämpfen, dass sich die Feuerbälle Ihres Magiers nicht nur zum Keren anzünden hervorragend eignen. Da Sie das Geschehen jederzeit pausieren können, behalten Sie auch im heißesten Gefecht die Übersicht.

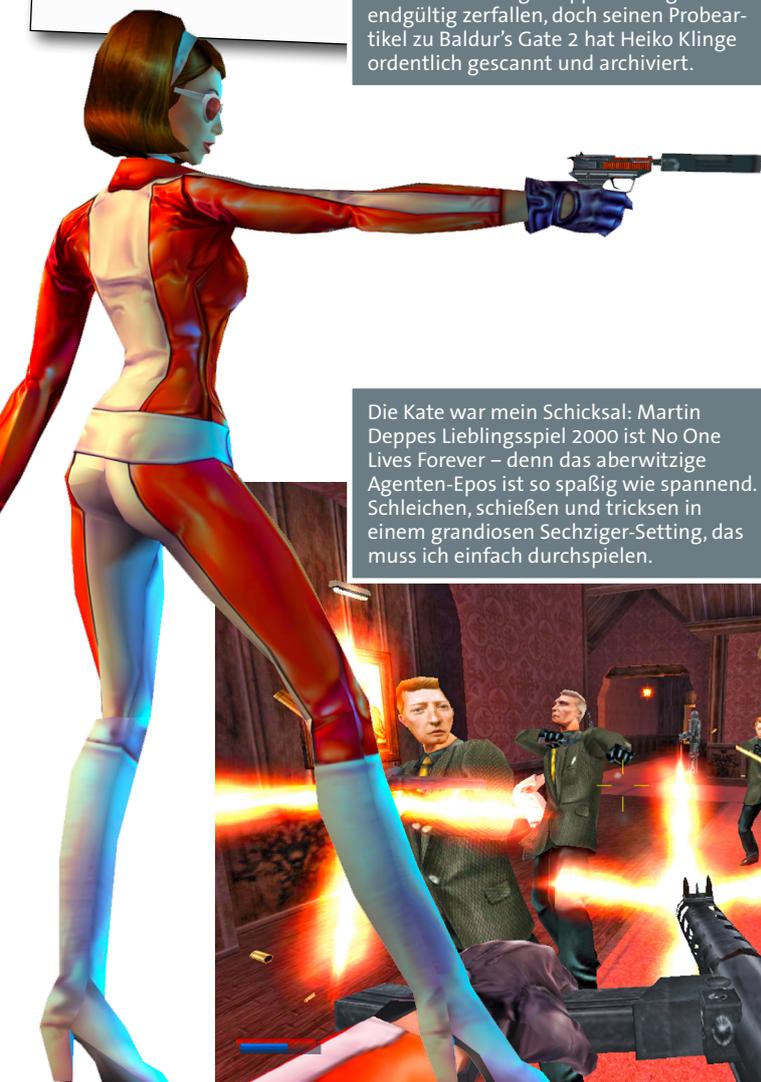
Einer der wenigen Kritikpunkte beim Vorgänger war die doch recht dünne Hintergrundgeschichte. Das scheint man sich bei BioWare zu Herzen genommen zu haben, denn in Sachen Story zieht Baldur's Gate 2 sämtliche Register. Dabei ist nicht nur der Hauptplot an Spannung und Dramatik kaum noch zu überbieten, auch viele der unzähligen Nebenaufgaben würden als Fantasy-Kurzgeschichte überzeugen.

Die größte Stärke von Baldur's Gate 2 ist die unglaublich dichte Atmosphäre. Viele der Hintergrundgrafiken kann man schon fast als Kunstwerk bezeichnen und die Soundkulisse passt sich dynamisch der jeweiligen Spielsituation an. Besonders beeindruckend ist die Interaktion der einzelnen Party-Mitglieder untereinander. Durch viele – teilweise gesprochene – Dialoge bekommen Sie nach und nach einen genauen Eindruck von dem jeweiligen Charakter Ihrer Mitstreiter. Ein ums andere Mal ertappt man sich dabei, wie man zu jedem seiner Abenteuer-Kollegen eine individuelle Beziehung aufbaut, sei es nun Mitgefühl und Beschützerinstinkt für die vom Schicksal hart bestrafte Elfe Aerie oder eine echte „Männerfreundschaft“ zu Minsc, dem nicht sonderlich cleveren aber herzenguten Hamster-Liebhaber.

Aufgrund des nicht-linearen Spielverlaufs und der enormen Komplexität des Programms bedarf es schon etwas Einarbeitungszeit – dafür werden Sie aber mit einem der schönsten Rollenspielerlebnisse der letzten Jahre belohnt.

Seine Bewerbungsmappe ist längst endgültig zerfallen, doch seinen Bearbeitertitel zu Baldur's Gate 2 hat Heiko Klinge ordentlich gescannt und archiviert.

Die Kate war mein Schicksal: Martin Deppes Lieblingsspiel 2000 ist No One Lives Forever – denn das aberwitzige Agenten-Epos ist so spaßig wie spannend. Schleichen, schießen und tricksen in einem grandiosen Sechziger-Setting, das muss ich einfach durchspielen.



auf die Webseite. Um beim Beispiel Diablo 2 zu bleiben: Da zeigen wir im Testartikel die vier Endgegner Andariel, Duriel, Mephisto und Diablo höchstpersönlich nur auf GameStar.de, nicht im Heft. Offiziell, um nicht zu spoilern, inoffiziell natürlich, um Leser auf die Webseite zu kriegen. Dass beide Medien prima parallel funktionieren, merke ich übrigens gerade selber: Während ich diesen Rückblick schreibe, blättere ich durch die alten Hefte, nutze aber auch das Heftarchiv von GameStar Plus.

Clash of Clans

Petra hat ja schon beim Bewerbungsgespräch so von der Zukunft des E-Sports geschwärmt. Kurz nach ihrem Start bei GameStar kommt sie mit der glorreichen Idee, doch mal ein Clan-Turnier in den Disziplinen Counter-Strike, Team Fortress Classic und Unreal Tournament zu veranstalten. In der Ausgabe 8/2000 laden wir daher zum ersten Turnier – und sind überrascht: 716 Teams wollen mitmachen! 48 handverlesene sind es schließlich, die sich vom 14. bis 16. Juli ein Wochenende um die Ohren hauen. Petra übernimmt neben ihrer normalen Arbeit die ganze Organisation und Kommunikation mit den Clans, und Hardware-Redakteur Walter Reindl kümmert sich um die Technik. Wir schaffen für spätere Turniere sogar einen Dell-Server für schlappe 30.000 Mark an. Zum Vergleich: Die Webseite läuft damals auf einem ganz normalen PC, der bei unserem Internet-Dienstleister Colt in einer Ecke steht. Der Verlag hat zwar schon zwei rasante 100-MBit-Leitungen, doch fürs Clan-Turnier lassen wir uns sicherheitshalber von der Telekom 30 zusätzliche ISDN-Leitungen schalten.

Denn die spannendsten Partien sollen auch gestreamt werden. Live! Ins Internet! Elf Jahre vor diesem Twitch! Ein Redakteur ist sozusagen als Kameramann mit im Geschehen und kommentiert die Matches. Oft ist es Petra, aber nach und nach gesellen sich auch andere Red- und nur Akteure hinzu. Es ist der Auftakt zur GameStar-Clanliga, die zweimal im Jahr mit einem Turnier ihren Höhepunkt hat. Beim dritten Mal ruft abends sogar ein Herr von der Telekom an, man möge doch bitte ein bisschen drosseln, weil der Frankfurter Backbone schon am Anschlag laufe und die ersten Webseiten bereits nicht mehr aufrufbar seien.

Bis 2007 läuft die Clanliga übrigens sehr erfolgreich, die Zuschauerzahlen knacken immer neue Rekorde, doch trotz namhafter Sponsoren wie dem Hardware-Hersteller MSI rechnet sich der Aufwand dann nicht mehr, weil Walter Reindl sich schon fast hauptberuflich um Liga und Turnier kümmern muss. Petra hat sich schon 2004 aus der Organisation zurückgezogen. Für diesen Artikel habe ich sie gefragt, wie sie die Liga rückblickend in einem Satz beschreiben würde. Die Antwort kommt aus der Pistole geschossen: »Es war toll – und die Hölle!«



Die Babe-Specials

Während sie heute – zurecht – nicht mehr zeitgemäß wären, sind unsere Babe-Specials der diversen Messen, vor allem der E3, zur Jahrtausendwende wahre Klickmagneten. Die Damen von der 2000er E3 sind allerdings nicht mehr in unserem Archiv aufzutreiben. Über die coole »Wayback Machine« der Archivseite Web.archive.org konnten wir das Special aber zumindest teilweise rekonstruieren. Die beiden Fotos rechts oben zeigen das damalige Lara-Croft-Double, die Niederländerin Lara (!) Weller. Übrigens: Heute gibt es fast keine »Booth Babes« mehr, weil die Aussteller gemerkt haben, dass sie ihnen sogar schaden: Leicht bekleidete Hostessen lassen Produkte minderwertiger wirken und geben Standbesuchern und -besucherinnen ein unbehagliches Gefühl.

Langer Weg 2

Ende 2000 kündigt überraschend Christian Schmidt (der in den nächsten Jahren eine On-off-Beziehung mit GameStar führen und es sogar zum Stellvertretenden Chefredakteur schaffen wird). Ersatz muss her! Auf die hastig in die GameStar-Ausgabe 10/2000 eingebaute halbseitige Stellenanzeige meldet sich unter anderem ein gewisser Heiko Klinge aus irgendeinem Kaff in Niedersachsen. Weil in der Anzeige nichts von einem Probeartikel steht (O-Ton Jörg Langer: »Ist doch klar, dass man da eine Textprobe mitschickt!«), versucht Heiko es erst mal ohne, wird von unserer Assistentin Annie Weißenberger aber sanft zum Nachliefern angehalten. Heiko schreibt also einen Kurzttest (!) zu Baldur's Gate 2 und sitzt wenig später im Zug von Braunschweig nach München. Obwohl er extra den ersten Zug nimmt, landet er zehn Minuten zu spät vor meinem Schreibtisch – genau, diese furchtbar lange Leopoldstraße ist schuld.

Ich kann mich nicht mehr ganz daran erinnern, aber Heiko weiß bis heute, dass ich damals zwei ziemlich fiese Anfangsfragen gestellt habe: »Kommst Du immer zu spät?« und »Würdest Du Dich selbst als sorgfältig bezeichnen?«, gefolgt von einem eindrucksvollen Auf-den-Tisch-Knallen seiner Bewerbungsmappe – die ist nämlich ganz schön schlampig und fällt schon vor dem Aufprall fast auseinander. Was damit zusammenhängen könnte, dass Heiko einfach seine alte, gammelgrüne Bankkaufmann-Bewerbungsmappe recycelt hat – unter dem drübergepinselten Tipp-Ex und der »GameStar«-Aufschrift schimmert sogar noch der Name der Bank durch.

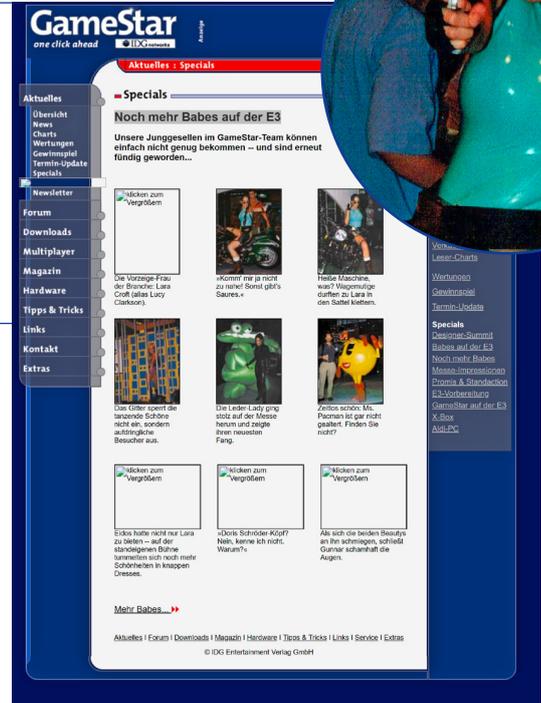
Sie sind so groß geworden!

Aber Heiko ist schon damals so redegewandt wie zielstrebig, er verwickelt mich kurzerhand in ein Fachgespräch über mein Lieblingsgenre Rundenstrategie inklusive Heroes of Might and Ma-

Allein schon mein schottischer Sidekick Magnus Armstrong ist genial. Hier plaudert er gerade mit Bösewichtin Inge Wagner, einer verkappten Opernsängerin. Lustigerweise werden Kate und Inge in der Originalfassung von derselben Sprecherin vertont: Kit Harris.



Mein Hass-Spiel 2000: Battle Isle 4 – Der Andosia-Konflikt ist eine konfuse Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie und viel sperriger als der grandiose Urvater Battle Isle 2 und Urronkel History Line. Da war ich persönlich sauer!



gic 3, Civilization und den schon fast vergessenen Rundenstrategie-Rollenspiel-Mix Death or Glory. Und: Dieser Heiko kennt sich mit GameStar und den anderen Spielmagazinen verflücht gut aus, er erzählt mir genau, warum er den Schreibstil X von Redakteur Y in Artikel Z gut findet. Außerdem beweist er damals schon taktisches Geschick und präsentiert sich als Renn- und Sportspieler, weil er genau weiß, dass wir da außer Michael Galschka keinen Experten haben – und Mikkl ist in seinem chronisch chaotischen Hardware-Labor oft nicht aufzufinden.

Der Rest ist bekannte GameStar-Geschichte: Heiko kriegt den Job, schreibt schon vor seinem offiziellen Dienstantritt eine Komplettlösung zu No One Lives Forever (mit einem Bombenfehlerchen drin, hihi), verliebt sich nach seinem Start gleich in Stronghold und ist, schwupps, seit 2014 Chefredakteur von GameStar (und GamePro). Und darauf bin ich ein bisschen stolz: »Meine« drei Trainees von damals sind immer noch bei GameStar, alle in leitenden Positionen – und einfach prima Typen. Und das sage ich nicht nur, weil sie meine Freelancer-Rechnungen unterschreiben, ehrlich! ★