

# SPIEL- UND WANDERJAHRE

Wenn einer Auslandskorrespondent wird, dann kann er was erleben. Zum Beispiel Halo in seiner ursprünglichen PC-Form, die Dreharbeiten des Warcraft-Films oder ein Drama um Lara. Den Großteil der GameStar-Geschichte verbrachte ich in Nordamerika, viele meiner Lieblingsmomente der letzten 20 Jahre sind deshalb mit Studio- und Eventbesuchen verbunden. Von Heinrich Lenhardt



## Über den Autor

Heinrich Lenhardt ist ein altgedienter Spielejournalist, seine Laufbahn begann 1984 in der Redaktion Happy-Computer. Er konzipierte und leitete eine Reihe von Spielezeitschriften, darunter Power Play (1987), Video Games (1991), PC Player (1992), Buffed-Magazin (2007) und Chip Power Play (2012). Heute arbeitet Heinrich von Vancouver aus als freier Journalist, wühlt für GameStar in den Tiefen der Spielehistorie und redet beim 2009 gestarteten Spielveteranen-Podcast mit. Auf Twitter tummelt er sich unter @hlenhardt.



1997: Scheuer Blick in die Zukunft beim Fototermin für die GameStar-Erstausgabe. Rund ein Jahr später wurde ausgewandert.

## STERNSTUNDE DER SCIENCE-FICTION (AB 1997)

### Mein großer Durchbruch als Drehbuchautor.

Hach, damals, als man für seine Spiele-Comedy noch Datenträger in ein Laufwerk schieben musste! Die Antwort auf die Multimedia-Leserbriefe von PC Player war »Raumschiff GameStar«, eine vom PC-Player-Veteran Toni Schwaiger hinreißend inszenierte Science-Fiction-Parodie. Die erste Szene ist dann auch gleich ein Zaunpfahlwink Richtung PC Player, der Todesstern zerstört den damaligen Redaktionsstandort Feldkirchen (mit Poing wäre das nicht passiert!). Und ich hatte es tatsächlich in die erste Folge von Raumschiff GameStar geschafft, in der Kapitän Jörg »Wir werden alle sterben« Langer die Crew des Redaktionsraumschiffs zusammenstellt (man achte auf den Schmalspur-Hansolo mit noch respektabler Haupthaarmenge). 2001 dann mein großer Moment als Drehbuchautor: Ich reichte einen Skriptentwurf für Raumschiff GameStar ein, der als Grundlage für Folge 32 »Jäger und Gejagte« diente. Die ganze Serie ist ein bemerkenswertes Videodokument aus den Anfangsjahren des Magazins und lässt sich inzwischen auch ganz ohne Datenträger auf GameStar.de angucken.

»Hier wird doch nicht etwa während der Kernarbeitszeit gespielt?« – Der Anfang des Drehbuchs für die 32. Raumschiff-GameStar-Folge.

### Raumschiff GameStar, Episode 32: »Das Spiel ist aus«

Buch: Heinrich Lenhardt / Lektorat: Toni Schwaiger

**Vorspann, schwungvolle Weltraum-Einstimmungsszene. Pathetische Stimme aus dem Off:** Unsere Helden konnten den Wüstenplaneten endlich verlassen - mehr oder weniger unversehrt. An Bord des Raumschiffs GameStar durchkreuzen Sie nun wieder die Galaxis im Kampf für Freiheit und gerechte Spieltests. Auf der Suche nach dem Todesstern-Neubau des dunklen Imperators ist die hochmotivierte Crew jeden Moment konzentriert bei der Arbeit ...

#### Szene 1

**Heiko spielt an PC, Martin (mit Flasche, Brötchen in der Hand?) guckt lässig dabei zu. Counterstrike-typische Geräusche aus Richtung des Monitors.**

**Martin:** Kadett Klinge, Sie sind wirklich gut bei StrikerCount! Wohl auf der Krankenstation geübt, nachdem Ihr aufgeschlitzter Magen wieder zusammengeflickt wurde, was?

**Heiko (abwesend, spielend):** Mmmh, den einen Typen habe ich schon mindestens 50mal erwischt. Ein Mordsspaß!

(Heiko tippt auf der Tastatur, grinst dabei diabolisch)

**Martin:** Aber müssen Sie es ihm auch noch reinreiben... mit so blumigen Kraftausdrücken?

**Heiko (winkt ab):** Ach, es ist doch nur ein Spiel. Wer wird denn so was persönlich nehmen?

#### Szene 2

**Jörg nähert sich (weißer Handschuh an rechter Hand, checkt nebenbei dubiose Stellen auf Staubpartikel ab):** Na, Herrschaften!

**Martin und Heiko zucken zusammen, unwillkürliches salutieren.**

**Jörg:** Hier wird noch nicht etwa während der Kernarbeitszeit gespielt?

**Martin stellt sich halb vor Monitor, damit Jörg nicht gucken kann.**

**Heiko sucht hastig nach dem Lautstärkereglern (dabei fällt irgendwas um), es dringen noch verräterischer Actionspiel-Geräusche aus den Boxen.**



Folge 1 von Raumschiff GameStar gibt Einblicke in die Rekrutierung der Redaktionsmitarbeiter.

## VIER FÄUSTE FÜR HALAS (1999)

### EverQuest weckt transatlantische MMO-Faszination.

Neun Stunden Zeitunterschied und rund 9.000 Kilometer Luftlinie trennen Trantor und Gastogne, doch das kann die Nordkrieger nicht von gemeinsamen Abenteuern abhalten. Ultima Online war an mir vorbeigegangen, da las ich nur amüsiert das monatliche Tagebuch von Charles Glimm in GameStar. Doch als Sony Online im März 1999 EverQuest veröffentlicht, bin ich reif fürs MMO. Diese Neuerscheinung hat schließlich 3dfx-beschleunigte 3D-Grafik und bei entsprechender Serverwahl ist man vor PvP-Stress sicher. Das macht Spaß, »Stetig glüht mein Modem«, verkündet mein Test-Meinungskasten.

Die Online-Spielwelt ist so riesig wie rau, die Balance alles andere als so-freundlich und die Orientierung ein Albtraum. Automap ist Fehlanzeige, nicht einmal die Kompassrichtung können neue Charaktere richtig raten – da muss erst der berühmte Skill »Sense Heading« ausgebaut werden. Aber mein Krieger hat ja noch seinen Schamanenkumpel Gastogne, der unser Zweiergrüppchen zielstrebig in die Arme so manchen Monsters navigiert. GameStar-Chef Jörg Langer (Gastogne) saß im abendlichen München, während bei Korrespondent Heinrich (Trantor) die kalifornische Mittagssonne schien. Aus heutiger Sicht mag das Spielerlebnis beim Ur-EverQuest primitiv wirken, doch wir hatten viel Spaß am gemeinsamen Skeletthauen, Eisbärentreten und Verlaufen.



Das erste Online-Rendezvous der EverQuest-Helden von Heinrich (mit Weste) und Jörg (oben ohne).



Bevor World of Warcraft das Genre dominierte, gab es ab 1999 die große Rivalität zwischen Ultima Online und EverQuest, das mit richtigen 3D-Spielfiguren beeindruckte.

## SKYRIM-GIPFELTREFFEN (2011)

### Der Tag, an dem klar wurde, dass The Elder Scrolls 5 etwas Besonderes ist.

Für Oblivion ging ich 2005 in den Untergrund, da führte mich eine Presstour ins Tiefparterre der Bethesda Game Studios. Im Schein von Monitoren und Weihnachtslichterketten entstand dort das vierte Rollenspiel der Elder-Scrolls-Serie. Welch Kontrast zur ersten ausführlichen Vorführung des Nachfolgers Skyrim: Passend zur Bergswelt von Himmelsrand verschleppte Bethesda die Presse zum Höhenluftschnuppern nach Utah. Die Präsentation schaute ich mir gleich zweimal an, um dann den Abend am Laptop zu verbringen. Denn der GameStar-Redaktionsschluss war am nächsten Morgen deutscher Zeit, entsprechend fiebrig tippte ich meine Eindrücke zusammen (»Ein herzhaftes »Woah!« mit mindestens fünf Ausrufezeichen und extra Sahnehäubchen«).

In Utah konnte ich auch mit Projektleiter Todd Howard sprechen. Damals schwirrten Gerüchte über ein Elder-Scrolls-MMO herum, doch Howard machte keinen Hehl daraus, dass er mit Online-Rollenspielen wenig anfangen kann: »Ich bin kein MMO-Typ – ich spiele sie einfach nicht. Ich bin Fan von großen Einzelspielertiteln. Wir haben ein anderes Studio, ZeniMax Online, das an einem Online-Spiel arbeitet. Dabei handelt es sich aber nicht notwendigerweise um einen Elder-Scrolls-Titel«. Erst ein Jahr später wurde The Elder Scrolls Online angekündigt. Und



Todd Howard leitet die Bethesda Game Studios.



»Wo sind denn die Drachen?« – Utah ist der perfekte Himmelsrand-Ersatz.

Howard deutete schon 2011 an, dass er gerne mal etwas anderes machen würde: »Wir versuchen einfach, Skyrim so gut wie möglich zu machen – und dann lässt man uns ohnehin entwickeln, was wir wollen«, meinte er lachend. Das ist angesichts der irren Verkaufszahlen des Rollenspiels wohl wirklich passiert: 2016 meinte Howard, dass sein Studio »zwei andere große Projekte« vor The Elder Scrolls 6 plane.

## DOOM, CARMACK UND VIDEO | DON'T MESS WITH TEXAS (2001)

### Eigentlich sollte niemand die ersten Spielszenen von Doom 3 filmen. Eigentlich.

Das ist ja schön, dass id Software die Besucher von QuakeCon darauf aufmerksam macht, dass das gleich gezeigte Video nicht abgefilmt werden soll. Aber wenn ich auf einer Publikumsmesse mit meiner Videoka-

mera stehe und kein NDA unterschrieben habe, dann halte ich erst mal drauf. Und das relativ auffällig: Wir reden vom Jahr 2001, also nix Handy-Video, da werden noch Mini-DV-Kameras in Anschlag gebracht. Aber



Texanische Idylle: Vor dem QuakeCon-Gebäude reiten Cowboys in den Sonnenuntergang, drinnen freuen sich die Fans auf Doom 3.



Aus dem Mini-DV-Videomaterial wurden einzelne Bildframes für die Preview in GameStar 10/2001 verwendet.

keiner merkt's, und so veröffentlicht GameStar in Ausgabe 10/2001 weltexklusiv Bilder und Videohäppchen von Doom 3. Die Folge sind erboste Anrufe von id-Führungspersonal im Münchner Redaktionshauptquartier, wo man seine Quellen schützt und die Identität des Kameramanns nicht preisgibt. Id verzichtet zwar auf eine Klage (theoretisch verletzt unser Video ihre Urheberrechte), regt sich aber mächtig auf. Studio-Frontmann Tim Willits bezeichnet GameStar gar als »niedrigste, sub-amöbische Lebensform der Erde«; id Software weigert sich jahrelang, mit uns zu sprechen. Heute ist alles wieder gut – als wir Tim Willits 2012 auf den Vorfall ansprechen, winkt er ab: »Vergeben und vergessen.«

## HAL(L)O UND TSCHÜSS (2000)

Kurz bevor Microsoft Bungie kaufte, erlebte ich das ursprüngliche PC-Halo.



So sah Halo im März 2000 aus, noch ohne Solomissionen oder Ego-Ansicht.



Art Director Marcus Lehto im alten Bungie-Büro in Chicago. Nach der Microsoft-Übernahme zog man nach Redmond um.

Es gab eine Zeit, bevor Microsoft in den Konsolenmarkt einstieg und merkte, dass es der Xbox an einem exklusiven Launch-Kracher mangelt. Bevor man das Scheckbuch auspackte, um sich ein Studio namens Bungie mit Mann und Spiel einzuverleiben. Bevor Halo zum besten Xbox-Kaufgrund wurde, denn eigentlich war es ein PC- und Mac-Spiel – ursprünglich angekündigt vom Apple-Frontmann Steve Jobs persönlich. Am 13. März 2000 besuchte ich Bungie in Chicago und staunte über die Grafiktechnologie, die Physiksimulation und die Fahrzeuge. Damals war Halo nur im Netzwerk spielbar und hatte noch nicht einmal Ego-Ansicht, sondern Third-Person-Perspektive. Die Demoversion lief auf einem Pentium III mit 450 MHz, 128 MByte RAM und TNT2-Ultra-Grafikkarte. In der Titelstory von Ausgabe 5/2000 feierten wir »das prächtigste Spiel aller Zeiten«. Doch dann kam der 19. Juni 2000: Bungie gehörte plötzlich Microsoft, und Halo musste den Xbox-Launch retten. Die als Trostpflaster versprochene PC-Umsetzung ließ sich erst Ende 2003 blicken und wirkte nicht mehr ganz so umwerfend.

## AUSGEGLICHER HAUSHALT (1999)

Ich bezeichnete Will Wrights neues Spiel als »Kult-Geheimtipp« – eine glatte Untertreibung.

Die alten Maxis-Büros in Walnut Creek, einem gepflegten Örtchen östlich der San Francisco Bay Area. Der Besuch geht zu Ende, ich stehe noch mit Pressesprecher Patrick Buechner herum und wir versuchen, die merkwürdige Faszination dieses Spiels zu ergründen, das gerade in der Entwicklungsendphase steckt. Rund drei Monate vor der Veröffentlichung habe ich das neue Werk von Will Wright angespielt, der seit SimCity Guru-Status genießt. Doch was hat er sich bei seinem neuen Werk gedacht? Es ist ein Alltagssimulator mit nicht klar umrissenen Zielen. Ich kann die Bedürfnisse der als »Sims« bezeichneten Charaktere befriedigen und ein strebsames Vorstadtleben führen – oder Sozialexperimente durchführen, die mit Verwahrlosung und Todesfällen enden. Die Sims sind Soap Opera, Konsumrauschsatire und Architektursoftware in einem. Dass diese originelle Mischung Hitpotenzial hat, deutet sich schon an jenem Nachmittag im November 1999 an. Dass sie so gründlich den Mainstream erobert und 2002 zum meistverkauften PC-Spiel wird, darauf hätten wir nicht gewettet.



Kleine Computermännchen, ganz groß: Die Sims avanciert zum Megahit.



Will Wright an seinem Arbeitsplatz bei Maxis im November 1999. Auf dem Monitor läuft das fast fertige Die Sims.

## STURM UND DEUS-EX-DRANG (1999)

Ein Spiel von Ion Storm ist heute berühmt, das andere berüchtigt.

Ion Storm mal zwei, eine Studiotour der Kontraste. In der obersten Etage eines schicken Wolkenkratzers in Dallas werkelte John Romeros Team am Shooter Daikatana. Die Aussicht von den Fenstern aus war besser als die für das



Deus Ex war ein Vorahre moderner Sandbox-Spiele.



Nach drei Jahren Entwicklungszeit erscheint Daikatana im Mai 2000 – einen Monat vor Deus Ex.

Spiel, das mit Engine-Umstellungen, großen Versprechen und geplatzen Terminplänen zu kämpfen hatte. Die Büromieten bei Ion Storm Austin waren sicher niedriger, in eher bescheidenen Räumlichkeiten entwickelte Warren Sectors Team ein Spiel mit dem komischen Namen Deus Ex. Seine Ambitionen beschrieb er damals so: »Wenn du nicht so spielst, wie die Designer es wollen, kannst du nicht gewinnen. Dabei sollte sich das Programm dem Stil des Spielers anpassen. Das hinzukriegen, ist die große Herausforderung für uns.« Spector klang sehr engagiert und wirkte froh, dass der Publisher ihn und sein Team einfach machen ließ. Das Experiment glückte, Deus Ex wurde eines der einflussreichsten Spiele des 21. Jahrhunderts.



Warren Spector bei Ion Storm Austin im Oktober 1999.

## LANGE NACHT IN STURMWIND (2014)

### Am Set des Warcraft-Films.

Travis Fimmel hat noch mal Glück gehabt. Denn da stand ich am Rand des Warcraft-Filmsets, hantierte souverän mit Schwert und Schild und setzte dabei meinen besten Heldenblick auf. Aber es kam kein Casting-Direktor vorbei, der bei diesem Anblick spontan darauf bestand, mir die Rolle des Sir Lothar anzutragen. Oder zumindest die von Lothars älterem Onkel, die hohe Stirn fiel unter dem Sturmwind-Helm doch gar nicht auf. Aber der Warcraft-Film war ja schon fast abgedreht und so musste Lothar-Darsteller Fimmel nicht seinen Job bangen.

In den letzten 20 Jahren habe ich so manches Presse-Event erlebt, aber der Besuch des Warcraft-Filmsets war etwas ganz Besonderes. Unsere kleine Journalistengruppe traf sich in einem Hotel in Vancouver, dann ging's mit dem Bus ins Umland. Langsam bekam ich mit, dass wir nach einer Reihe von Interviews einem nächtlichen Außendreh beiwohnen würden (erst in den frühen Morgenstunden war ich wieder Zuhause und durfte dann noch einen anderen Artikel fertig schreiben). Überraschend auch die Menge an Interviewpartnern: allerlei Schauspieler, aber auch Produzenten, Produktionsdesigner und oscargekrönte Spezialeffekt-Experten, die sich als langjährige WoW-Spieler entpuppten.

Wir durften auch durch Sturmwind spazieren. Das Außenset wirkte kleiner als der Schauplatz im fertigen Film, weil in der Postproduction



Mit Liebe zum Detail werden im Frühjahr 2014 Warcraft-Schauplätze nachgebaut.



»Der teuerste Fanfilm aller Zeiten.« (Zitat Kollege Graf)

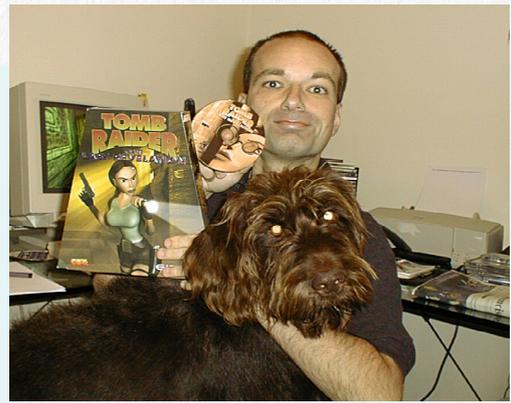
viel Digitales angebaut wurde. Aber die Liebe zum Detail beeindruckte, seien es die Briefkästen oder die Feinheiten der Kostüme und Rüstungen, die man aus der Nähe studieren durfte. Schade nur, dass es die nächtens gedrehte Sturmwind-Kampfszene nicht in den fertigen Film schaffte. Gedacht war sie als Rückblende, bei der Anduin Lothar und Llane Wrynn in jungen Jahren helfen, einen Troll-Angriff abzuwehren. Doch die Schlacht endete auf dem Boden des Schnittraums.

Und dann war da noch das längste Embargo meiner Laufbahn, zwischen Setbesuch und Artikel vergingen rund anderthalb Jahre. Mein Besuch in den Sturmwind-Kulissen fand am 15. Mai 2014 statt, alles Gesehene war bis auf Weiteres streng geheim. Und so wartete und wartete ich auf ein Ende des Embargos, das dann erst im November 2015 aufgehoben wurde. Nur gut, dass ich jedes Interview und jede Erklärung aufgenommen und fleißig Notizen getippt hatte, als alle Eindrücke noch frisch waren. Leider war so viel Zeit vergangen, dass niemand mehr das Beweisfoto finden konnte, dass mich mit Schwert und Schild zeigt. Dass es sich dabei um den Sabotageakt eines eifersüchtigen Herrn Fimmel handeln könnte, ist nicht auszuschließen.

## SCHIEFER HAUSSEGEN WEGEN LARA (1999)

### Was tut man nicht alles für einen Tomb-Raider-Test.

Die Sache mit dem Schwager war natürlich dumm gelaufen. Aber wenn eine GameStar-Titelstory auf dem Spiel steht, muss zur Not halt die angeheiratete Verwandtschaft leiden. Der Bruder meiner damaligen Gattin machte Wohnmobil-Urlaub in den USA und wollte auch mal bei uns in Berkeley vorbeischaun. Dummerweise traf der Besuch überraschend an dem Tag ein, als ich mit dem brandneuen Tomb Raider: The Last Revelation loslegen wollte. Da zählte jede Stunde, denn GameStar plante einen Vergleichstest mit Indiana Jones und der Turm von Babel, Archäologen-Nachwuchs gegen -Vorbild, wunderbar. Doch Publisher Eidos hatte in Deutschland den Exklusivtest mit einem anderen Spielemagazin ausgedeutet, wir mussten kreativ werden. In den USA erschien das neue Tomb Raider zehn Tage früher als in Deutschland, also ging ich im Redaktionsauftrag einkaufen. Ein Satz CDs wurde per Kurier nach München geschickt, ich begann zugleich mit dem Test. Bis der Schwager an der Tür klingelte. Das war aber nur eine relativ kurze Unterbrechung, denn ich konnte überzeugend vermitteln, dass im Haushalt Ausnahmezustand herrscht und ich in den Folgetagen Ruhe, Abgeschlossenheit und Lara Croft brauche.



Auf den Hund gekommen: Am 23.11.1999 ergatterten wir Tomb Raider 4 in den USA, um Eidos' Exklusivtest-Bemühungen zu vereiteln.

## VERSCHOLLENE SPORTSCHAU (1997)

### Ein unveröffentlichtes Text-Relikt aus der GameStar-Gründungszeit.



Irgendwann muss mein verwirrtes Kleinhirn mal geglaubt haben, dass ich die Genre-Einleitungsseite fürs Sport- und Rennspiel-Ressort in der GameStar-Erstausgabe schreiben soll. Nach 20 Jahren kann Michael Galuschka wohl langsam verzeihen, dass stattdessen er diese ehrenvolle Aufgabe übernommen hat. In den Tiefen meiner Festplatte blieb jedoch ein Textentwurf vom 23. Juli 1997 enthalten, den ich mit etwas Verspätung der Nachwelt übergeben möchte. Als Inspirationsquelle für das Tagebuch eines GameStar-Autoren diente »Mein Tagebuch«, die 1996 erschienene Nähkästchenplauderei von Fußballstar Lothar Matthäus. Am Ende waren alle glücklich: Kollege Galuschka gab der Einleitungsseite mehr Seriosität – und mein beschworener Eintracht-Frankfurt-Aufstieg klappte am Ende der Saison 1997/98 tatsächlich.

Auch Managerspiele, Flipper und Rennsimulationen waren im GameStar-Sportressort willkommen.

**Montag:** Mein erster Besuch in der Redaktion. Legaler Parkplatz vorm Eingang; ein gutes Omen. Die Spieltester hausen im Untergeschoß. Aus Sicherheitsgründen? Und was will der kleine Kerl mit der Brille dauernd von mir?

**Dienstag:** Der Brötchenautomat sichert das Überleben. 4 Mark für die Käseschmitte mit Tomaten-Ansatz; lukullischer Labsal in der Links-LS-Pause. Die Moral ist gut, die Kollegen sind nett. Ich wette meine Jahresgage auf den Wiederaufstieg von Eintracht Frankfurt. Aber was bedeutet noch mal »Abgabetermin«?

**Mittwoch:** Die Top 20-Rangliste mit den besten Sport- und Rennspielen wird diskutiert. Kurzer Ringkampf mit dem Kollegen Galuschka um einzelne Wertungen. Die Verlagsleitung will einen Blumenstrauß an sein Krankenhausbett schicken.

**Donnerstag:** Woran erkennt man, dass ein Sportspiel Spaß macht? Daran, dass ich lange nach Testabgabe weiter an meiner Tabellenposition im Liga-Modus arbeite. So geschehen bei World Wide Soccer, dem Fußballspiel, wegen dem ich mir ein Sidewinder-Gamepad anschaffe.

**Freitag:** Lerne Textchef Charles »Outlaw« Glimm persönlich kennen. Er überzeugt mich davon, dass meine Zeilenanzahl für diesen Monat abgelaufen ist.