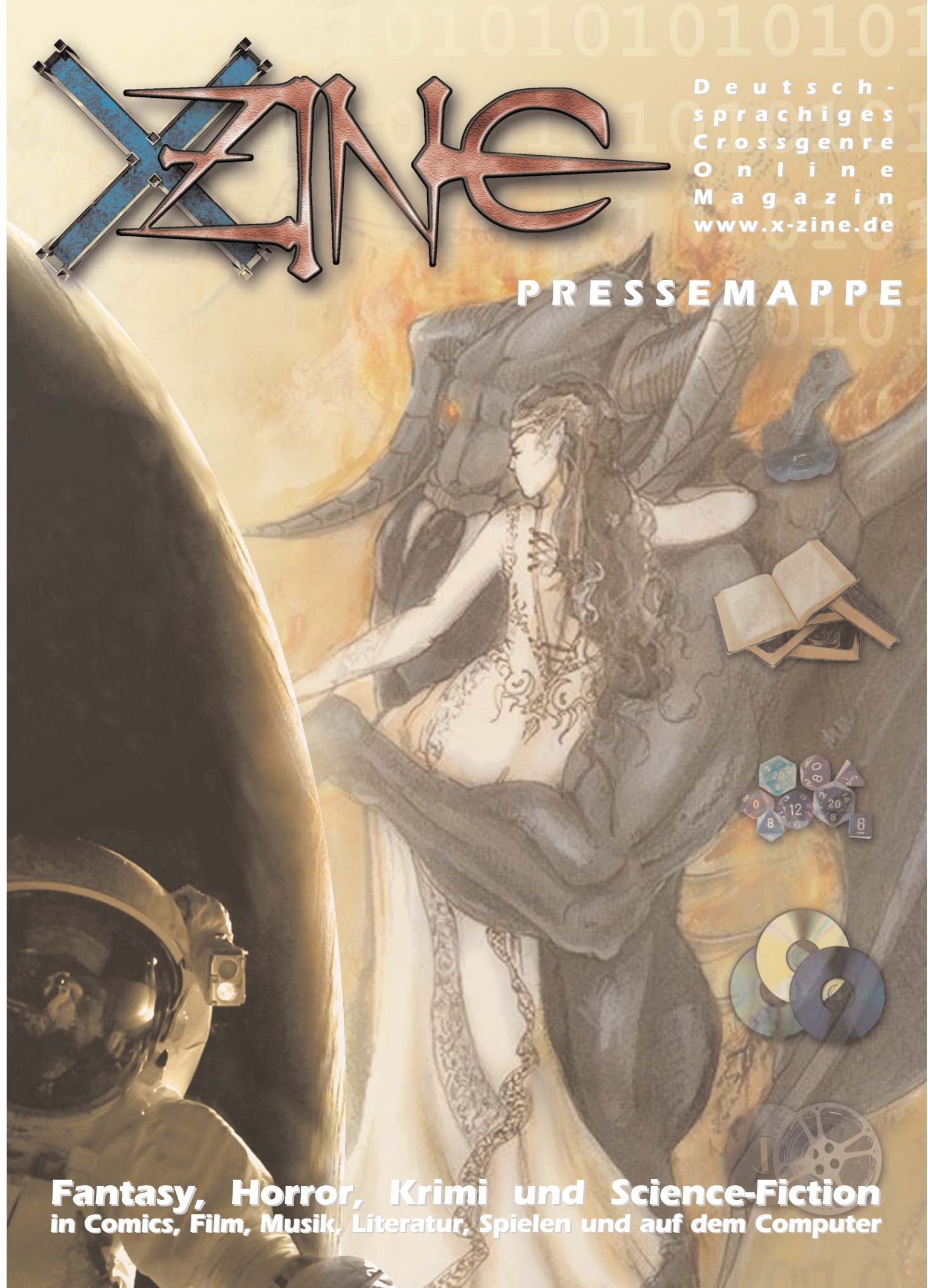


X-ZINE

Deutschesprachiges
Crossgenre
Online
Magazin
www.x-zine.de

PRESSEMAPPE



Fantasy, Horror, Krimi und Science-Fiction
in Comics, Film, Musik, Literatur, Spielen und auf dem Computer

Impressum

Redaktion
Jens Peter Kleinau
redaktion@x-zine.de

Belletristik
Jens Peter Kleinau
redaktion@x-zine.de

Krimizeit
Mechthild Trabert
redaktion@krimizeit.de

Games
Roland Heddergott
games@x-zine.de

Kino & DVD
Christoph Heibutzki
redaktion@x-zine.de

Sammelkarten
Thomas Pichler
tcg@x-zine.de

Rollenspiele
Comics
Lars Perner
lars.perner@x-zine.de

Cover
Jens Peter Kleinau auf Basis
eines Wettbewerbsbeitrags
von Ulrike Kleinert



PORTAL

ein monumentaler, architektonisch und dekorativ umrahmter Eingang zu einem repräsentativen (Palast, Rathaus) oder sakralen Gebäude (Kirche, Tempel). Die Portale mittelalterlicher Kirchen sind meist reich mit plastischen Figuren geschmückt, deren Programm auf ihre Funktion hinweist: Darstellungen des Jüngsten Gerichtes bei Portalen, die als Gerichtsstätte dienten; die Klugen und die Törichten Jungfrauen über der so genannten Brauttür.

Vielen Dank für Ihr Interesse am Online Magazin X-Zine und den Partnerseiten des Portals. Portale sind im Internet ein fester Begriff. Im X-Zine findet sich der ursprüngliche Sinn eines Portals technisch und organisatorisch umgesetzt.

Das "X-Zine" versteht sich als ein Crossover-Fanzine, das für die unterschiedlichen Bereiche aus Fantasy, Horror und Science-Fiction als Knotenpunkt dient.

Dabei überschreiten wir nicht nur die Grenngrenzen, sondern bewegen uns auch zwischen den Medien. Wir betrachten die Phantastik als Ganzes und verbinden Rollenspiele, Computerspiele, Musik und Film mit unserem Schwerpunkt der Literatur.

Überall dort, wo sich eine gemeinsame Zielgruppe findet, besteht ein Interesse an verschiedenen Produkten, die das X-Zine mit wohlwollendem, aber auch kritischem Blick seinen Besuchern vorstellt. Eine Ausnahme stellt allein die Kriminalliteratur, die in der Zielgruppe eine so geringe Überschneidung hat, dass sie als eigenständige Website realisiert wurde.

Wir möchten Ihnen hier in unserer Mediadaten einen kleinen Einblick in die unterschiedlichen Aspekte des Magazins bieten und Ihnen ein Stück unserer Begeisterung für das Phantastische mitgeben.

Ihr Jens Peter Kleinau

Inhalt

Impressum2

Ihre Ansprechpartner und Kontaktdaten für die verschiedenen Bereiche des Online Magazins.

Editorial zum Portal2

Vorwort des Herausgebers zu Portalen im Internet und der Rolle des X-Zines.

Kurz und Knapp3

Was ist das X-Zine, wie ist es entstanden, welche technische Basis ermöglicht die Auftritte.

Zahlen und Fakten4

Zugriffszahlen des Webservers, Datengerüst, Verteilung in den deutschsprachigen Suchmaschinen.

Historie5

Die Entstehung des X-Zines und der Krimizeit seit dem ersten Entwurf bis heute.

Produzenten und Partner7

Was bietet das X-Zine den Herstellern von Produkten. Welche Rolle spielen dabei die verschiedenen Partner des X-Zines.

■ Das Symbol "X" steht für eine Kreuzung von zwei oder mehr Wegen. Das X-Zine verstand sich von Anfang an als Treffpunkt für Fans unterschiedlicher Genres. Für jedes Genre wurde ein eigenes Portal geschaffen, um die Zielgruppe bestens zu bedienen. Durch ein dichtes Netz an Querverweisen und durch das hohe Informationsangebot, sollen die Leser verführt werden, auch außerhalb der gewohnten Kaufschiene zu stöbern. Die Magazine werden von Semiprofis redaktionell bearbeitet, die Technik ist in professioneller Betreuung. Da keine Lohnkosten anfallen, ist das Magazin werbefrei.

Rezensionsexemplare werden zum überwiegenden Teil als Sachspende an den Frankfurter Buchladen von Oxfam Deutschland (www.oxfam.de) weitergegeben. Hinter den Auftritten steht ein modernes, selbst entwickeltes Redaktionssystem.

Auf Hochleistungsrechnern eines zuverlässigen Providers laufen Open Source Produkte wie MySQL, Apache und PHP. Alle Seiten werden dynamisch erzeugt und für Suchmaschinen maskiert, so dass jede Seite einzeln in



den bekannten Suchmaschinen gefunden werden kann. Wöchentlich besuchen über 100 Roboter der Suchmaschinen beide Auftritte und durchforsten die aktualisierten Seiten

Neumayer Vincent
Hakeldamach@gmx.at

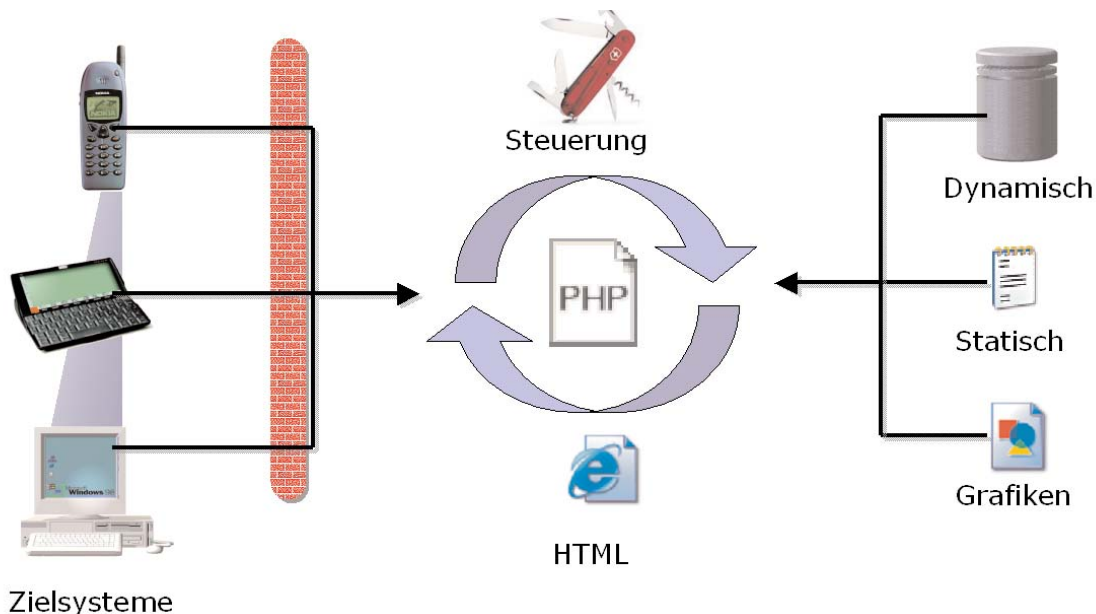
"Großes Lob an die Seite! Sie ist meinen Kenntnissen nach die beste deutschsprachige Seite die Rezensionen zu Fantasy- bzw. Sci-Fi-büchern schreibt. Weiter so!!!"

Jamie
Jamie@actonvision.com

"I like to thank you for the info you provide through your well-managed and clean website. I found the info I needed very quickly. Good Luck and best wishes."

Andre
andre@smarter-job.de

"Nun bin ich wieder ein paar Informationen reicher, besten Dank!"



ZAHLEN 4

Das X-Zine ist ein Online Magazin mit ständig aktualisierten Nachrichten und Artikeln aus der themenbezogenen Szene. Mit über **9.000** Rezensionen stellt es (nach spiegel.de) die zweitgrößte Online-Rezensionsdatenbank in deutscher Sprache dar. Die Auftritte www.x-zine.de und www.krimizeit.de laufen auf zwei Webservern und werden zudem von zwei weiteren leistungsfähigen Downloadservern unterstützt, insgesamt steht dem Auftritt ein Datenvolumen von über 10 Terabyte pro Monat zur Verfügung.

Verteilung in Suchmaschinen

Suche nach "x-zine" auf deutschsprachigen Seiten

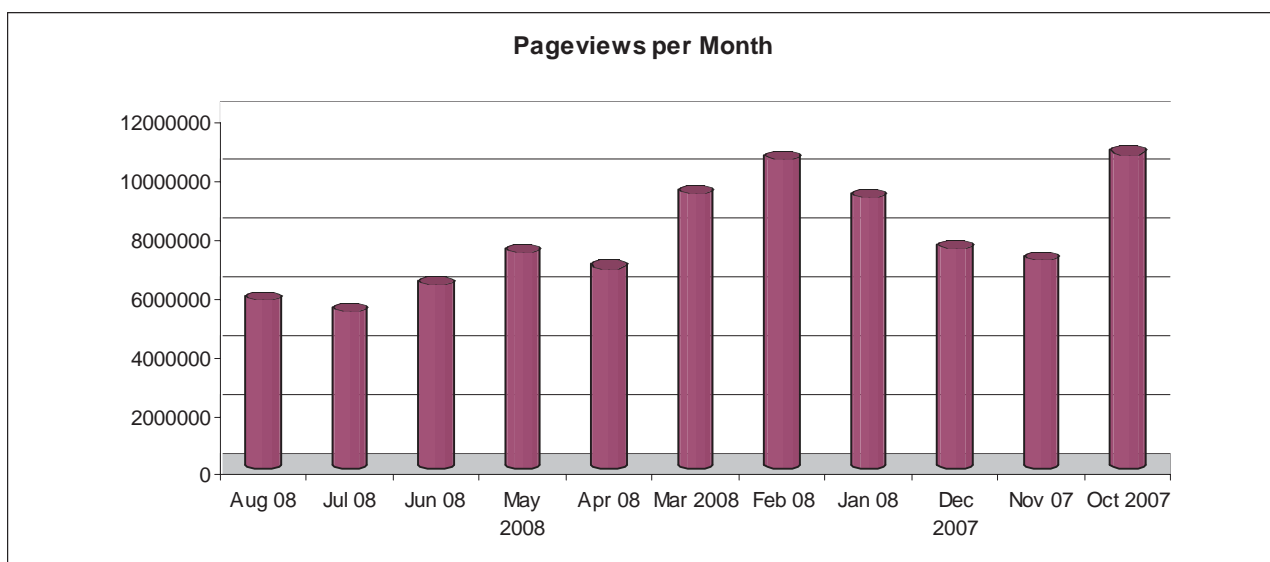
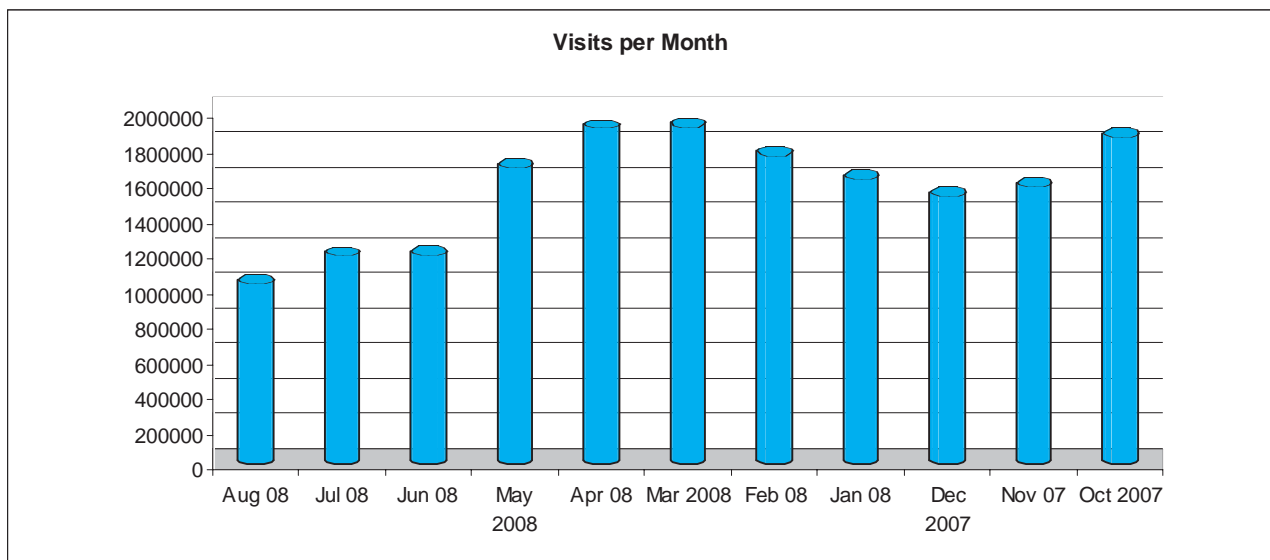
Altavista: 188.000

Google: 123.000

MSN: 18.400

Web.de: 4.540

Durchschnittlicher Google PageRank: 3



Das X-Zine entstand in seiner ersten Fassung im Dezember 1999 als schlichte Version mit einem blauen Titelbalken und einem ziemlich seriösen Aussehen, das an Tageszeitungen erinnern sollte. Dreispaltigkeit war damals noch nicht so häufig und die Macher mussten sich schon bei den großen Tageszeitungen jenseits des Pazifiks umschauen, bis sie ein geeignetes Design für eine Homepage gefunden hatten. Die Original Erstausgabe gibt es leider nicht mehr. Die erste noch existente Ausgabe stammt vom Februar 2000. Ab diesem Zeitpunkt hatte das X-Zine nämlich eine eigene Domäne.

Konzipiert war das X-Zine als monatlich erscheinende Zeitung mit Titelbild, Titelstory, Nachrichten, festen Spalten und allem was dazu gehört. Von vornherein war das X-Zine als übergreifendes Magazin gedacht. Es sollte all das mit aufnehmen, was Rollenspieler interessieren könnte, also Rollenspielprodukte, Fantasy und Science-Fiction Literatur. Bereits im April 2000 bestand das X-Zine aus 37 Dateien mit über 40 Artikeln, in Form von Tipps, Gewinnspiel, Kurzgeschichten, Rezensionen und Nachrichten. Weiterhin wurde an der Mehrspaltigkeit einzelner Texte festgehalten. Dies erforderte allerdings, dass jede einzelne Seite, wie eine Zeitungsseite gestaltet werden musste und der Layout-Prozess sehr aufwendig war.

Ab Februar 2001 begann die Zeit der programmierten Seiten im X-Zine. Mit so genannten Server-Side Includes wurden Inhalte und Design getrennt. Die Dateien befanden sich in neutralen HTML Dateien und wurden in ein Template geladen. Damit war mit der Mehrspaltigkeit der einzelnen Artikel Schluss und nur noch die Titelseite erschien in drei Spalten.

Neben dem Online Magazin wurde ein Papier-Magazin ins Leben gerufen, das zusammen mit der Redaktion der Anduin gestaltet worden war. Die "X-Zine Anduin" erschien zum ersten mal im Juni 2000. Der Erfolg der Zeitschrift war sehr groß und die Leserzahl überstieg die Erwartungen.

X-ZINE - Fantasy / Science-Fiction / Rollenspiel
Das Magazin der Deutschen Fantasy und der Rollenspieler (DhR) Ausgabe 12, Juni 2000

INHALT

Nachrichten und Tests

- Endland und Yug On Paper
- Dackelmaier News
- Rezension: Das Dackelmaier
- Veranstaltungskalender
- Veranstaltungstipp
- News Flash Archer
- Yug Ring Of Excellence

Gewinnspiele

- Abenteuerides verfassen
- DSA Rom schreiben
- Wandersucher (offiziell)
- Autorenenwettbewerb Endzeit
- Mitschriften

Rollenspiele im Cyberspace

- "Grotto" "Häuser ist ein Vampir"
- Doktor Onefoot
- Kreuz mit der Moderne
- Rotkäppchen und Wolf
- Orang oder: Du war's wählbar
- Dämmung
- Siegfried

Literatur und Kunst

- Die den Laugen Weg
- Buchmarkt
- Buchtipps und Warnings
- Cover Art
- ID-Draft - Tutorial Teil IV
- X-Zine Bibliotek

Liebe Leser,

hatte ich gesagt, daß das X-Zine April das größte und dickste sein wird, was ihr jemals zu lesen bekommt?

Ich habe mich geirrt, wir haben es geschafft in einem Monat noch viel mehr zusammen zu tragen und was mich richtig stolz macht, ist der Tatsache, dass über 80% der Artikel und Geschichten in diesem Magazin absolut neuwertig sind, d.h. ihr bekommt sie so frisch wie hier sonst nirgends zu lesen.

Aber den aufmerksamen Lesern wird nicht entgangen sein, dass man Teile des X-Zines in Dogoo genaker Trommel oder in Mondo's Nachrichten bekommt oder Materialien vom X-Zine im Ernoyer lesen kann. Und obwohl wir soviel abgeben, haben wir noch mehr für Euch. Unser X-Zine on Paper wird Realität un-

NEWS FLASH

Jovian Chronicles & Tribe 8

25.05.00 - Die neuesten Produkte für Jovian Chronicles und Tribe 8 sind auf dem Weg in die Shops. Zum neuen gibt es das englische Tribe 8 Regelbuch als Hardcover, und ein Quellenbuch zum ersten Unaband. Zum anderen gibt es eine neue Flottenbeschreibung in Ships of the Fleet Vol. 4 Venus.

News zu berichten?

Alderrac wieder online

25.05.00 - Zum Glück teilweise ist die Alderrac Entertainment Website wieder erreichbar. Viele Teile melden sich noch nicht, aber die Startseite ist wieder aufläufbar.

News zu berichten?

Stackpole schreibt kein Battletorch mehr

25.05.00 - Michael Stackpole wird zunächst keine weiteren Battletorch-Romane schreiben. Auf seiner Website erklärt er in einem Essay die Hintergründe.

News zu berichten?

Neues vom Index

24.05.00 - Nach den letzten Änderungen am RPG Index hat sich schon wieder einiges getan. Zu den über 1100 Rollenspielen haben sich folgende hinzugesellt: Earth of the Fourth Sun, Too Much Coffee, «Yrind und Alternative Roleplaying Concept, sowie viele deutsche Versionen englischer Spiele. Bei den Produkten habe ich mich ein wenig um die DSA-Abenteuer gekümmert und alte, nicht von TSR produzierte AD&D-Produkte reingeworfen.

Im April 2001 ging auch ein weiteres Projekt des X-Zine online. Das Schwesterprojekt "Krimizeit", das sich allein der Kriminalliteratur widmen sollte. Das Projekt wuchs von da an gemeinsam mit dem X-Zine und entwickelte sich zu einem eigenständigen Auftritt.

Schließlich wurde ein anderer Vertrag mit dem Provider ausgehandelt und die Inhalte des X-Zines wurden in eine MySQL Datenbank eingetragen. Ein selbstentwickeltes Content-Management-System in PHP stellt die Technik des X-Zine. Im Juni 2001 ging das neue Layout "Dark Machine" online und stellte das neue datenbankgestützte X-Zine vor. Von nun an konnte das X-Zine täglich aktualisiert werden und die Zeiten der monatlichen Ausgaben waren vorbei.

X - Z I N E



Jürgen Hanel
jhanel@bluewin.de

"Super Magazin, werde alsbald einen Link setzen auf der Seite. Macht weiter so! Viel Spaß beim Rollenspielen!"

Ingo Rohlf's
irohlf's@romulanempire.de

"Ahh ein wunderschönes Magazin ! Weiterso ! ich komm wieder auf alle fälle) *bookmark setz*"

Linda Budinger
Linda@menhir.de

„Als Rollenspielerin und Fantasyautorin finde ich allerdah Interressantes auf diesen Seiten, so daß ich regelmäßig vorbeischaue. lasst euch ruhig noch mehr einfallen“

Das Printmagazin "X-Zine Anduin" wurde im Juli 2001 eingestellt. Der Erfolg bei den Lesern konnte nicht in die notwendigen Anzeigenschaltungen umgesetzt werden, um das Magazin weiterhin finanzieren zu können. Die Anduin lebt weiter als eigenständiges und sehr erfolgreiches PDF Magazin im Internet.



Manfred Escher
webmaster@nyarlathotep.de

„Das x-Zine findet meine ungeteilte Aufmerksamkeit und wird ganz sicher einer meiner Lieblings-Favoriten.“

Nina
cold_sensation@gmx.de

„Zuerst einmal ein großes Lob Ihr seid ja wirklich schnell mit der Veröffentlichung von Rezensionen, ich hätte eher eine Wartezeit von Monaten erwartet, dabei ging's in wenigen Tagen.“

Das X-Zine entwickelte sich langsam aber stetig zu einer der größten Rezensionsdatenbanken und verfügte bereits Anfang 2002 über mehr als 20 Helfer, die regelmäßig Beiträge beisteuerten. Durch die aktuellen Nachrichten lohnte es sich nun täglich für die Surfer, das X-Zine zu besuchen.

Die Menge der Informationen erforderte im Herbst 2002 eine weitere Neuerung. Das X-Zine wurde zu einem Portal, das sich in mehreren "Channels" den verschiedenen Aspekten widmete. Ein Channel deckt einen Themenbereich im X-Zine ab. Dieser kann so "groß" wie der gesamte Bereich der Fantasy-Literatur sein, aber auch so "klein" wie der Produkt- und Artikelkreis eines einzigen

Rollenspielsystems. Diese Channels werden seit Anfang 2003 mit verantwortlichen Redakteuren besetzt.

Kooperationen und Partnerschaften waren seit jeher das Credo des X-Zine, das sich immer noch als Teil einer Szene und Gemeinschaft versteht - im Sinne des Internets als Teil einer Community. So unterstützt das X-Zine mehrere Seiten mit den Inhalten des X-Zines, tauscht Artikel mit anderen Magazinen und Homepages, gibt die Software des X-Zines weiter und versucht durch Artikel und Aktionen auf Projekte aufmerksam zu machen.

Das erfolgreiche Jahr 2005 machte einen Providerwechsel notwendig, da die Leistungen des bisherigen nicht mehr ausreichten. Inzwischen verfügt das XZine über 4 Server und einem theoretischen Downloadvolumen von über 10 Terrabyte pro Monat.

Die auf Computerspiele spezialisierte Homepage www.reigam.de wurde in das X-Zine integriert und damit auch mit Roland Heddergott ein kompetenter Bereichsleiter des Games-Portal gewonnen.

Die Ausrichtung des "Deutschen Rollenspiele Preis" wurde in den Jahren 2005 und 2006 in die Hände der X-Zine Redaktion übergegangen und auf der Domain www.rollenspielindex.de durchgeführt

Im Jahr 2009 wird sich das X-Zine weiter entwickeln und weitere Spin-Off Seiten herausbringen. Ein neues, weniger Fantasy-betondendes Layout wird ab März dem Magazin ein neues Gesicht geben.

■ Produzenten

Für Hersteller von Produkten ist das Magazin X-Zine ein Mittel eine sehr besondere Zielgruppe anzusprechen. Durch die Kombination von Literatur und Spiel werden junge und jungebliebene Menschen durch das X-Zine angesprochen. Wer Produkte in den Bereichen Bücher und Spiele herstellt, findet im X-Zine den idealen Werbeträger.

Rezensionen

Rezensionen und Testberichte entstehen aus Rezensionsexemplaren und Käufen der Mitarbeiter, sofern es sich um Antiquariatsartikel handelt. Jedes Produkt wird ausführlich getestet, alle Bücher werden gelesen. Daher entsteht eine Frist von der Einsendung eines Redaktionsexemplars bis zum Erscheinen der Rezension. Angeforderte Produkte sind nach drei Wochen rezensiert, unaufgefordert eingesendete Produkte nach sechs Wochen.

Gewinnspiele

Monatlich mindestens ein Gewinnspiel und ein Wettbewerb werden durch Sponsoren realisiert. Damit hat es sich als Institution für zielgruppenorientierte Gewinnspiele etabliert. Bei den Gewinnspielen handelt es sich um Multiple Choice Abfragen. Dabei muss von dem Teilnehmer die komplette Adresse eingegeben werden. Dies verhindert neben wechselnden Internetadressen, dass so genannte Gewinnspielroboter stellvertretend teilnehmen; und sorgt somit für erhöhte Aufmerksamkeit durch den Surfer.

Die Gewinnveranstaltungen sind durch die partnerschaftliche Verbindung mit anderen Seiten besonders erfolgreich. In jedes Gewinnspiel werden Partnerwebauftritte einbezogen, um eine möglichst starke Verbreitung zu erzielen.

Beständigkeit

Die Auftritte verstehen sich als nicht-kommerziell, der Informationsdienst steht im Vordergrund. Kommerzielle Aspekte wie Partnershops oder Fanartikel dienen der Deckung der Präsentationskosten. Das X-Zine besteht seit vier Jahren und die Kostendeckung ist trotz des hohen Datentransfervolumens gewährleistet. Die weitere Expansion des Magazins auf neue Produktgruppen ist geplant und teilweise durchgeführt. So wurde Anfang 2003 mit der Sparte PC-Spiele begonnen. Das Games Portal ist inzwischen ein fester Bestandteil des X-Zine und wird von den Besuchern stark frequentiert. Seit Herbst 2003 erscheint das PDF-Magazin Sono in einem quartalsmäßigen Turnus. Anfang 2004 wurden die Sparten Musik und Film eröffnet. DVDs erhalten mit dem Relaunch Januar 2004 ein eigenes Portal.

Mitarbeiter

Die über 90 freiwilligen Mitarbeiter des Magazins sind erfahrene Rezensenten und Experten auf ihrem Fanggebiet. Jeder Bewerber muss in einer Proberezension seine Kompetenz beweisen.

Partnerschaften

In einem Partnerverbund steht das X-Zine im Mittelpunkt als Lieferant von Informationen oder als Partner für Gewinnspiele oder Inhalte. Es existieren vier Partnerlevel:

Konsumenten nutzen den Webservice des X-Zine und zeigen Informationen aus dem Magazin auf ihren Webseiten an.

Tauschpartner handeln untereinander mit Inhalten.

Kooperationspartner nehmen an der Gewinnspielkooperation teil.

Goldpartner haben als Tauschpartner mehr als 100 Artikel in das X-Zine eingegeben und sind Kooperationspartner. Sie erhalten die X-Zine Software unter Lizenz.

Konsumenten

www.rollenspiel-news.de
www.aventurium.de
www.windgefluester.de
www.helden.de
www.avalon-projekt.com
www.arkham-chronicle.de

Tauschpartner

www.simifilm.ch
www.literaturschock.de
www.anduin.de
www.buchwurm.info

Kooperationen

www.fantasyguide.de
www.sonnensturm-media.de

Goldpartner

www.ringbote.de
www.roterdorn.de

Printmedien

Berichte aus dem X-Zine erschienen in folgenden Print-Magazinen:

A n d u i n
D r a g o n
E n v o y e r
M e p h i s t o

Lieferanten

Die Top-5 von insgesamt 859 Lieferanten:

Heyne:	943
Goldmann:	373
Bastei Lübbe:	359
Fantasy Prod.:	343
Piper:	190
Pegasus Press:	174