

MAG!!! – Sascha reißt ein Spielmagazin ins Verderben

ENDLICH CHEF

Die Redaktion hat mich zum Manager gemacht und die Geschicke des Magazins leiten lassen. Natürlich nur im Spiel MAG!!!, schließlich sind die nicht komplett bescheuert. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Sascha mag es stumpf. Er steht auf Action und Shooter. Je dicker die Wumme und je fetter die Explosionen, desto besser! Zwischendurch fährt er gerne auch mal ein paar Rennen, solange es schön arcadestilig bleibt. In kooperativen Spielen kämpft er an vorderster Front, er spielt den Tank, steckt den Schaden ein und gibt das Tempo vor. Worauf er so gar keinen Bock hat, ist Finanzplanung, Budgetierung, irgendwelche Spreadsheets, Zahlen und Statistiken. Dafür macht er allenfalls in Rollenspielen eine Ausnahme, solange deren Titel nicht das Wort »Gothic« beinhalten.

Wenn ich eines mehr hasse als Gothic, dann sind es Wirtschaftssimulationen. Oder anders: Du weißt, dass dich deine gesamte Familie hasst, wenn du als Zehnjähriger Gewinner oder Oil Imperium für den Commodore 64 unterm Weihnachtsbaum findest. Warum schenkt man einem Kind sowas? Vielleicht

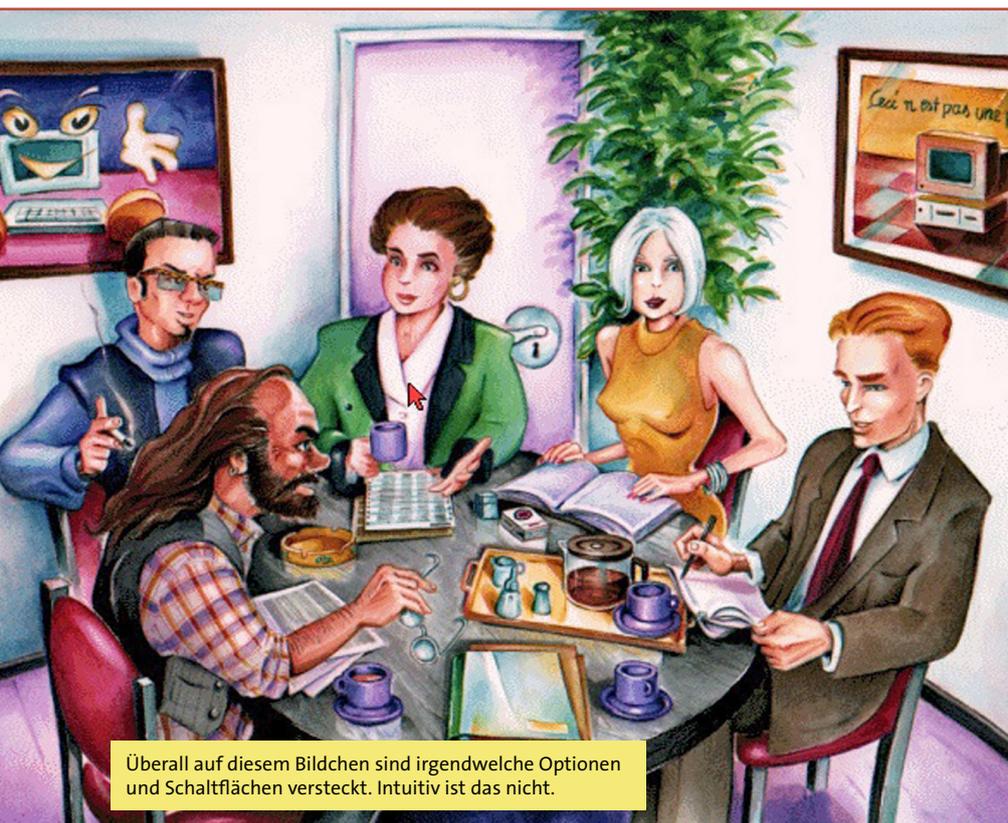
war da die Hoffnung, mir etwas fürs spätere Leben beizubringen, mich vom Ballern abzuhalten oder mich den Umgang mit Kapital zu lehren. Beide Spiele ertrug ich damals für je rund zehn Minuten, von denen die besten Momente während der ersten fünf Minuten Ladezeit stattfanden, danach ging es nur

noch bergab. Und nun wiederholte sich das Grauen! Weil ich für diesen Artikel die deutsche Wirtschaftssimulation MAG!!! aus dem Jahr 1996 ausgraben und dort die GameStar (oder so etwas Ähnliches) leiten musste, um mal zu zeigen, dass ich der bessere Chef anstelle des Chefs bin oder so. Perfekt: Ich kann mit deutschen Spielen grundsätzlich nicht viel anfangen, verstehe absolut nichts vom Genre und habe seit Einstellung der ASM kein Spielmagazin dieser Zeit mehr angerührt. Ideale Voraussetzungen also, um meinen Job als GameStar-Manager zum Trip durch die Hölle zu machen.

Installation aus der Steinzeit

»Mount d f:\ -t cdrom«. »Mount c d:\games\mag«. Na, bekommt ihr auch immer total Bock auf ein paar Stunden knallhartes Gaming, wenn eure Sitzung mit solchen Befehlen startet? Ich bin kein Nostalgiker. Ich empfinde keinerlei Liebe gegenüber Dosbox. Ich glaube, ich habe mehr Zeit mit dem Versuch verbracht, MAG!!! zu installieren und irgendwie vernünftig zum Laufen zu bringen, als es tatsächlich zu spielen.

Ich habe es exakt ein einziges Mal geschafft, das Teil im Vollbild zu starten, seitdem schrumpelt das Spielfenster beim ersten Anklicken auf Briefmarkengröße zusammen. Die Musik von CD funktioniert überhaupt nicht, was sich beim manuellen Abspielen der Audio-Tracks als Glücksfall herausstellt. Manchmal wird die CD einfach überhaupt nicht erkannt, dann startet das ganze verdammte Spiel nicht.



Überall auf diesem Bildchen sind irgendwelche Optionen und Schaltflächen versteckt. Intuitiv ist das nicht.

MAG!!!

Wir suchen Verlagsleiter.
Traumjob, fürstliches Gehalt,
wenig Arbeit, Dienst-Cabrio,
kein Stress, viel Urlaub.

marktanalyse.

recherchieren.

berichte.

demos testen.

fotos machen.

layout.

leserbriefe.

bestechung?

top ten.

tips & tricks.

hits & flops.

AMIGA

GREENWOOD
ENTERTAINMENT

Wir haben im Netz leider nur noch einen Packshot der Amiga-Version gefunden. Aber hey, mit Award! Und Preis: 29,90 Mark.

DAS SAGTEN DIE KOLLEGEN 1996

PC Action, 78 Punkte:

»Die Vielschichtigkeit der Branche wurde auf das Notwendigste beschränkt, wodurch interessante Details wie neue Layoutideen, Indizierung, Wettbewerbsrecht oder die komplexere Budgetverwaltung unter den Tisch fielen. Dennoch ist Greenwood [...] eine kurzweilige, fast schon historische Bestandsaufnahme des Spielmarkts gelungen [...].«

PC Games, 76 Punkte:

»Mittelfristig wiederholen sich die Abläufe schneller, als einem lieb ist – ab einem bestimmten Zeitpunkt weigert man sich schlichtweg, mit den störrischen Redakteuren jede einzelne Wertung via Mausclick auszudiskutieren, weil dies ohnehin nur marginale Auswirkungen auf Gewinn und Auflage hat.«

PC Joker, 72 Punkte:

»Dennoch: Der Weg zum Ruhm ist hier ein relativ kurzer, und die viel gepriesene Realitätsnähe erschöpft sich weitgehend in Datenmaterial – Mag!!! ist eine der üblichen Wirtschaftssimulationen mit einer eher unüblichen Thematik. Dass der wahre Redaktionsalltag nicht halb so spaßig ist, muss aber kein Nachteil sein.«

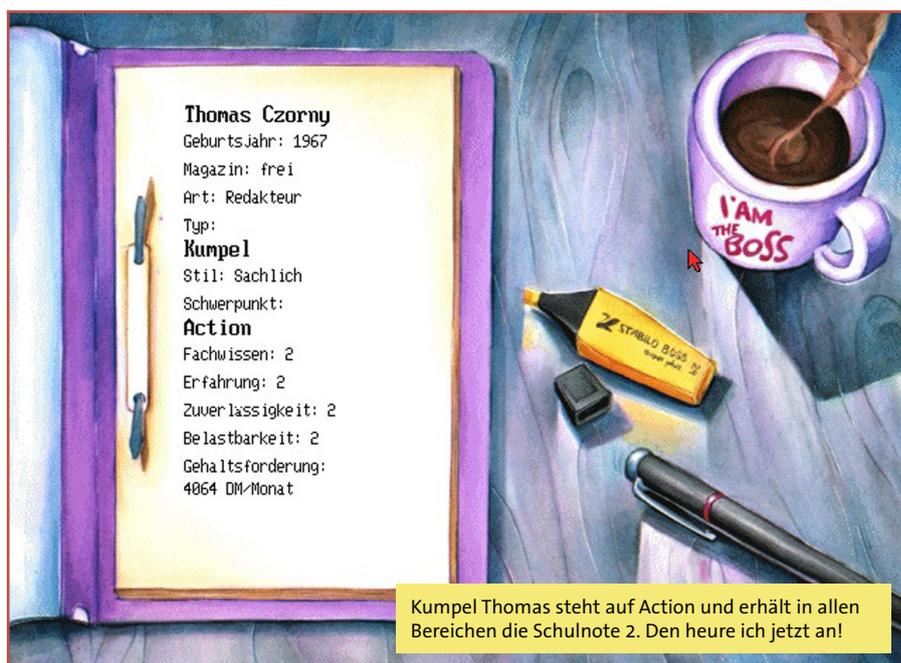
Power Play, 58 Punkte:

»Auf der technischen Seite wartet MAG!!! mit biederer Hausmannskost auf: Die unbewegten SVGA-Grafiken im Planer-Stil versuchen wieder mal die These aufrecht zu erhalten, dass Frauen im Berufsleben vorzugsweise mit üppigen Rundungen gesegnet sein sollten. Die CD-Musik dudelt kaufhausmäßig vor sich hin. Alles in allem also eine lockere Wirtschaftssimulation für alle Power-Play-Süchtigen, in denen vielleicht ein kleiner Marktwort schlummert.«

Als das Ding endlich läuft, im Passbildfenster und ohne Musik, sehe ich tatsächlich eine Filmsequenz mit der damaligen Redaktion der PC Games. Die Gags sind ganz witzig: Der Chef feiert die besten Testmuster, Wertungen werden ausgewürfelt, und die einzige weibliche Kollegin wird zum Kaffeekochen verdonnert. Mir fehlte hier eigentlich nur noch der Abgesandte eines Publishers, der mehrere prall gefüllte Geldkoffer überreicht. Als schließlich das eigentliche Spiel beginnt, schießen mir aus mehreren Gründen die Tränen in die Augen.

Benutzeroberfläche des Grauens

Mir wird eine Zeichnung präsentiert, die ein paar Gestalten an einem Tisch darstellt. Es gibt keine Icons oder irgendwelche sichtbaren Schaltflächen. Dafür sitzt eine Frau mit einem viel zu engen Top in der Runde, die mich sofort erkennen lässt, dass die Raumtemperatur mindestens zehn Grad zu niedrig ist. Bewege ich die Maus über Teile der



Zeichnung, tauchen plötzlich Menüpunkte auf. Einer zeigt real existierende Magazine der Konkurrenz wie ASM und Amiga Joker an, ein anderer ruft den Stellenmarkt auf, über den ich feste und freie Autoren für mein Magazin einstellen kann.

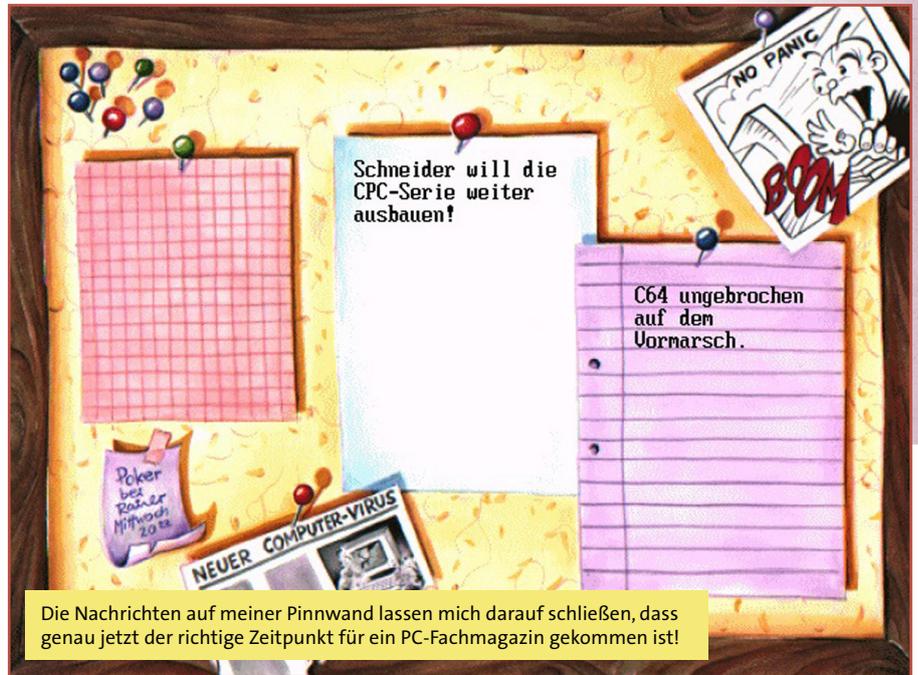
Ich klicke die Liste der verfügbaren Freelancer an, sehe deren Honorarvorstellungen und stelle umgehend fest, dass ich im falschen Jahrzehnt geboren wurde. Was haben die damals verdient? Muss das eine geile Zeit gewesen sein, als Magazine noch hunderttausend Exemplare pro Ausgabe verkauft haben! Ich stelle bevorzugt Redakteure ein, die gute Wertungen in Belastbarkeit und Zuverlässigkeit haben, der Rest wird sich finden. Manche sagen direkt ab, wollen mit mir nichts zu tun haben. Okay, cool.

Ich habe keine Ahnung, welche Anzahl fester und freier Mitarbeiter für den Anfang eine gute Idee ist, welches Cover-Art und welches Layout am besten ist, ob ich in Farbe drucken und welche Plattformen ich abdecken soll. Pro-Tipp: Die Kampagne startet im Jahr 1986. Wenn du versuchst, dich mit einem Magazin im Jahr 1986 allein auf PC-Spiele zu spezialisieren, bist du ein Idiot. Spoiler: Ich bin ein Idiot.

Deutscher 90er-Humor

Mehr größtenteils starre Cartoon-Bildchen mit hinter irgendwelchen Objekten versteckten Schaltflächen. Ich muss dringend bessere Gehälter absegnen. Die Dame in der Redaktionsassistentin kann sich ebenfalls keine Heizung leisten. Außerdem besitzt sie nur Oberteile, die eine Nummer zu klein sind. Im Büro des Leserbriefenkels hängt ein Fan-Poster, auf dem die arme abgebildete Frau überhaupt nichts mehr für obenrum gefunden hat. Ich erkenne Rainer Rosshirt und fühle mich alt. Rossi ist noch viel älter als ich, das finde ich schön.

Im Redaktionsbüro finde ich eine versteckte Option für Rubriken, habe aber ab-



solut keine Ahnung, wie ich diese auf Redakteure verteile. Testexemplare habe ich auch keine. Dafür tickt in einer Ecke des Spielbildschirms ein kleiner Timer runter. Der landet auf null, dann haue ich ein Magazin raus, das gänzlich aus Editorial und 30 Seiten Werbung besteht. Irgendwie hab ich es geschafft eine Million davon in Auftrag zu geben und bin nach dem ersten Spielmonat pleite. Immerhin ist der Timer realistisch: Der Chef arbeitet pro Monat maximal 13 Minuten, erfahrene Chefs nur ganze fünf.

Die Anleitung ist schlimmer als ich

Ich schaue ins 68 Seiten fette Handbuch, das unangenehm lange belanglos herumschwimmt. Ich solle mir den Game-Over-Screen und die Gags im Spiel »um Himmels Willen nicht zu Herzen nehmen«, steht da. Hilft mir jetzt auch nicht weiter. Ich könne Bonuszahlungen an Mitarbeiter gewähren,

indem ich auf die Bosstasse klicke, heißt es weiter. Notiz an mich selbst: Heiko Klinge einen extragroßen Kaffeebecher zukommen lassen. Mir käst das Hirn, bis ich endlich über die Erlösung in Form der Worte »Drag & Drop« stolpere. Ich kann Rubriken auf die unterschiedlichen Redakteure ziehen und sie ihnen so zuweisen. Jetzt steht einem zweiten Versuch nichts mehr im Weg!

Diesmal besteht mein erstes Magazin aus 14 Seiten Tipps und Tricks (für was auch immer), einer Viertelseite aktueller Meldungen, 20 Seiten Werbung und exakt einem Spieletest, denn mehr Testmuster kamen nicht rein. Käufer: null. Yay! Immerhin: Ich habe jetzt Auslandskorrespondenten und Redakteure, die sich um Kontaktpflege kümmern. Vielleicht kommen so für nächsten Monat ja sogar ein paar Spiele zum Testen rein. Immerhin kümmere ich mich neben dem PC nun auch um Amiga, C-64 und Atari. Wahrscheinlich hätte ich einfach alle Themen und Plattformen anklicken sollen.

Mittelmaß trotz Luxus

Um Geld zu verdienen, muss man welches investieren. Ich mache das geilste Magazin, das überhaupt im Spiel möglich ist: komplett in Farbe, günstiger Preis, fette Vergünstigungen und Extras für Abonnenten. Sogar eine eigene Hotline richte ich ein, und seit ich zwölf Abonnenten habe, gibt es bei uns auch einen Leserbriefonkel. Das Beschaffen von Testmustern ist immer noch doof. Von meinen Kontakten geht keiner ans Telefon, und wenn ich doch mal einen erreiche, werden dort keine exklusiven Tests rausgerückt. Irgendwie kommen schließlich doch ein paar Spiele rein, vermutlich über die sorgsame Kontaktpflege durch meine Redakteure.

Im nächsten Heft habe ich stolze drei Tests, die Mitarbeiter sind im Schnitt um die 50 Prozent ausgelastet. Von da geht es langsam bergauf, die Tests werden jeden Monat ein paar mehr, die Auflage steigt nach und



| Rubrikenübersicht | Redakteure | Freie Mitarb. | Rubriken |
|--------------------|------------------|------------------|-------------------|
| Aktuelle Meldungen | Thomas Czornyj | Rainer Duda | Kontaktpflege |
| Hardwarereviews | Egbert Terholsen | Karl-Heinz Klos | Redaktionshotline |
| Tips & Tricks | Gerald Köhler | Margarethe Schwi | Gameshotline |
| Anwendungen | Stefan Nyul | | |
| Leserbriefe | Jungen Gerdes | | |
| Kontaktpflege | | | |
| Redaktionshotline | | | |
| Gameshotline | | | |

Irre spannend: Ich teile meiner Redaktion Rubriken und Testexemplare zu.



nach, ich nehme mehr ein, als ich ausbebe, und Langeweile macht sich breit. Jeden Monat die gleichen paar Handgriffe, der Gameplay-Loop besteht immer nur aus einer Handvoll Klicks. Weil ich aufs Blaue raus agiere und keine wirkliche Ahnung habe, welche Anzahl Mitarbeiter, wie viel Auslastung und welcher Magazinpreis bei welcher Auflage ideal sind, gammle ich im Mittelfeld vor mich hin. Immerhin gehe ich diesmal nicht umgehend pleite, aber so richtig spaßig ist die Sache auch nicht.

Haha, alle tot!

Über die nächsten Monate wird das Spiel durch ein paar Ereignisse aufgelockert. Die allermeisten davon sind ganz einfach nur Urlaub: Mitarbeiter X verreist diesen Monat, Freelancer Y ist im nächsten Monat nicht erreichbar. Kein Ding für mich, die Redaktion ist ja eh nur bis zur Hälfte ausgelastet, da machen die übrig gebliebenen Kollegen halt einen oder zwei Tests extra. Mich stört, wie stark die Anzahl der Testmuster in jedem Monat schwankt. Manchmal kommt so viel rein, dass ich im Zweifelsfall mal einen Test verschiebe oder ganz weglassen. Ultima 5? Nie gehört, können wir unbesorgt ausfallen lassen! Manchmal kommen mickrige drei Spiele rein. War das wirklich so?

Dann plopt plötzlich ein neues Ereignis auf und erklärt sinngemäß: Während eines Kurztrips in die USA stürzt das Flugzeug Ihres Redakteurs soundso ab und alle 238 Insassen sterben. Haha, nur ein Scherz!

Neben dem bizarren Humor gibt es auch ein paar Spielfunktionen, die sich mir nicht so recht erschließen wollen: In der Redaktionkonferenz beispielsweise kann ich auf einen Button drücken, auf dem ein Kopf abgebildet ist. Der große Kopf wird daraufhin durch fünf kleine Köpfe ersetzt. Drücke ich nochmal drauf, sehe ich wieder einen großen Kopf, umgeben von weiteren ganz kleinen Köpfen. Hä?

Okay, aber warum?

Einmal kurz 40 Minuten durchs Handbuch gequält, und dort lerne ich: Der einsame große Kopf bedeutet, dass Wertungen alleine vom Redakteur vergeben werden, der das entsprechende Spiel getestet hat. Viele kleine Köpfe bedeuten Wertungskonferenz, alle Redakteure geben ihren Senf dazu. Großer Kopf mit ein paar klitzekleinen Köpfen heißt, der Tester hat zu 70 Prozent das Sagen, die anderen Redakteure können die Wertung noch um 30 Prozent beeinflussen. Aha. Und was bringt das? Woher weiß ich jetzt, welche Methode den meisten Sinn ergibt? Bewirkt es überhaupt wirklich irgendwas?

Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass ich in den meisten meiner Tests ganz allein die Wertung auswürf... äh, festlege. Nur, wenn die ungewöhnlich hoch oder niedrig ausfällt, steuern Kollegen mal ihre Meinung bei. Das ist eben situationsbedingt. Den Kontext

habe ich im Spiel aber überhaupt nicht. Obendrein habe ich hier noch die Option, als Chef einfach jede Wertung nach eigenem Ermessen rauf und runter zu korrigieren. Und die Anleitung so: »Aber warum sollten Sie das tun? Und was sollen da Ihre Redakteure denken?« Aber warum ist es dann bitte eine Option im Spiel?

Ganz ehrlich, ich könnte jetzt noch ein paar Stunden herumexperimentieren, bis ich die perfekten Einstellungen für das erfolgreichste Spielmagazin aller Zeiten finde. Aber ich glaube, ich überlasse das Managen jetzt lieber wieder den Managern und werde wieder Freelancer. Wohin hab ich denn jetzt schon wieder meinen Beutel mit den Testwürfeln verschlamps? ★

Sascha Penzhorn: GameStar März 1986 9:49

Ereignis
 Oh Gott. Während eines Kurztrips Ihres Mitarbeiters Egbert Terholsen nach Amerika, um Electronic Hearts und Microposer einen Firmenbesuch abzustatten, stürzt das Flugzeug aus noch unerklärlichen Gründen ab. Alle 238 Passagiere sterben...
 Quatsch, nicht immer alles glauben was Sie lesen. Das war natürlich nur ein Scherz, wenn auch ein schlechter...

OK

Achtung: Bei einem Flugzeugabsturz kamen über 200 Menschen und einer deiner Redakteure ums Leben. Ist aber nur Spaß!