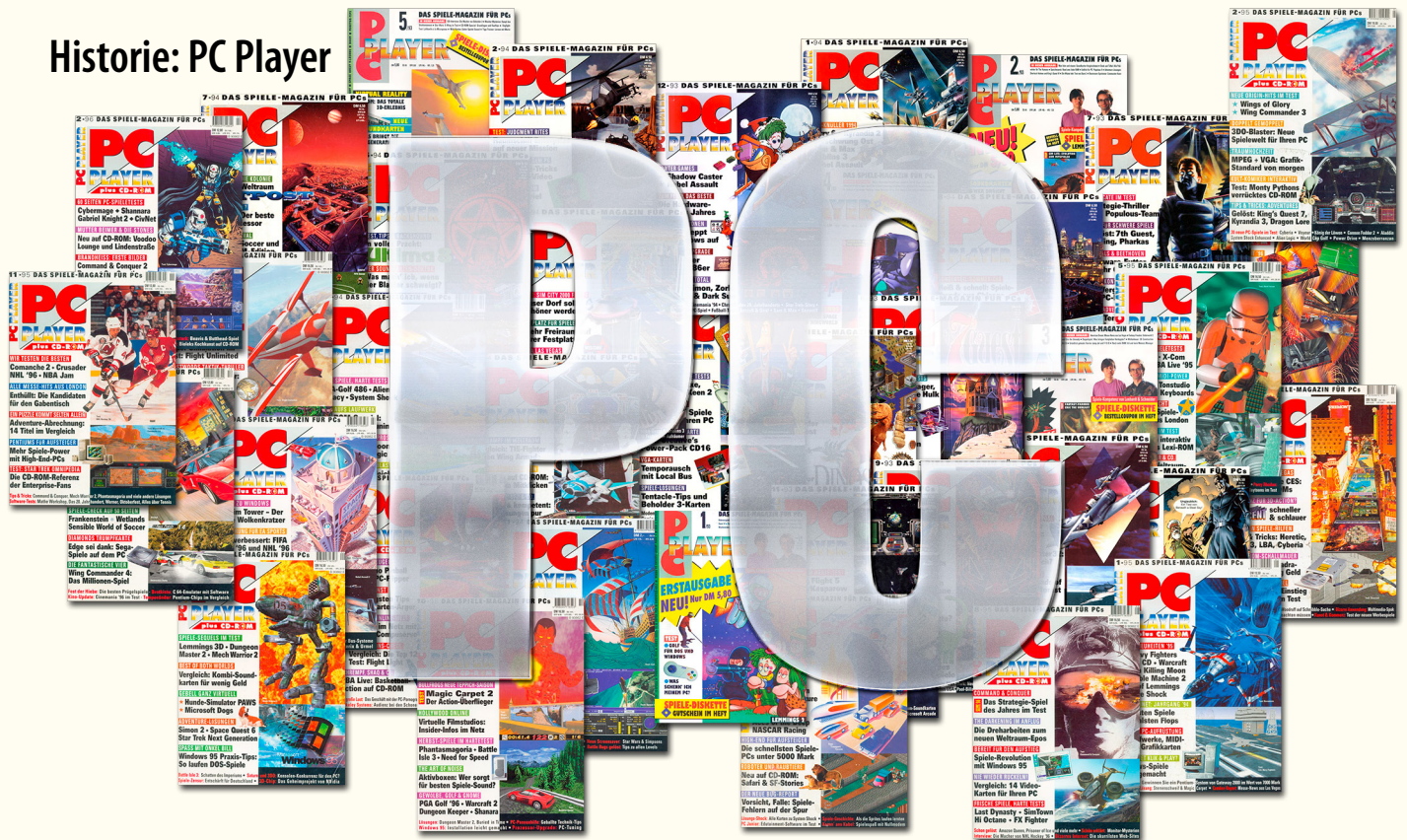


Historie: PC Player



ALS DER PC SPIELEN LERNT

Mit Super VGA, 486-Power und CD-ROM in die multimediale Zukunft: Der MS-DOS-PC wird in den frühen Neunzigern zur führenden Spieleplattform Deutschlands und löst einen Zeitschriften-Boom aus. Die schwierigste Geburt erlebt ein Magazin, das viel Redaktions-DNA bei der Gründung von GameStar beibringen wird: PC Player ist der Traum zweier verspielter Dickköpfe, der beinahe scheitert. Heinrich Lenhardt erinnert sich. Von Heinrich Lenhardt

Auf DVD: Interview mit Boris und Heinrich



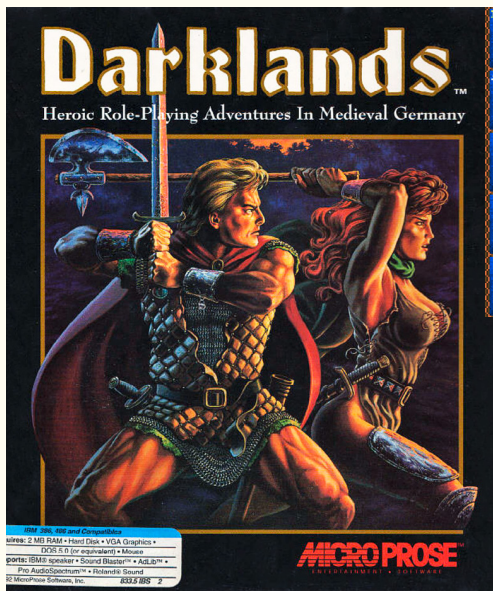
Das Cover der allerersten PC Player zierte ein kunterbuntes Lemmings-Artwork – vielleicht nicht ganz die richtige Wahl für ein seriöses Spielmagazin.

PC Player wird am 15. September 1992 bei einer Pizza gerettet, in einem italienischen Restaurant im beschaulichen Münchner Stadtteil Trudering. Boris Schneider und ich haben uns mehr oder weniger damit abgefunden, dass unsere geplante PC-Spielezeit-



Mangels Marketingbudget bedient sich PC Player eines weitaus günstigeren Werbemittels: Bei den ersten drei Ausgaben prangt dieses Foto mit Boris Schneider (links) und Heinrich Lenhardt auf dem Titel, um die Aufmerksamkeit der Power-Play-Leser zu erregen.

schrift sterben muss. An der ist zwar schon gut einen Monat lang geschrieben und layoutet worden, mit dem Microprose-Rollenspiel Darklands steht sogar das Titelthema für die geplante Erstaussgabe 10/1992. Aber dann führen verlegerische Intrigen im Großraum Nürnberg zum Abwürgen des Magazins, bevor es an die Kioske kommt. Gerettet werden wir von Michael Scharfenberger: »Scharfi« war schon zu Power-Play-Zeiten unser Chef und hat sich inzwischen eigentlich aus der Medienbranche verabschiedet. Bis sich im Sommer 1992 herumspricht, dass er als Geschäftsführer bei der »Daten- und Medienverlagsgesellschaft« DMV anfängt, die vor allem durch die PC-Zeitschrift DOS aufgefallen ist – aber noch kein Spielmagazin im Angebot hat. Man kennt sich, man trifft sich, man bestellt mediterrane Teigfladen und redet über dieses verwaiste Heft namens PC Player. So kommt eins zum anderen und PC Player schließlich am 26. November 1992 als DMV-Publikation auf die Welt, in den Messehallen der World of Commodore in Frankfurt



Das Microprose-Rollenspiel Darklands war ursprünglich das Titelmotiv der ersten PC Player vorgesehen. Doch nachdem es zu einigen verlegerischen Komplikationen kam, verzögerte sich der Start des Magazins um drei Monate.

schon hartgesotten sein, um den Kampf mit HIMEM und VESA aufzunehmen, aber das ist es wert. Der DOS-PC steigt zur neuen Plattform für Highend-Spiele auf, die ihren Kunden neben finanziellen Opfern halt auch einiges an Nervenstärke abverlangt. Deshalb soll PC Player nicht nur neue Spiele testen, sondern auch technisch minderbegabten Anwendern (Leuten wie mir) Rat und Tat von Kennern (Leuten wie Boris) spenden. »Für MS-DOS-Computer werden die technisch innovativsten und inhaltlich anspruchsvollsten Spiele entwickelt, aber der Zeitschriftenmarkt hinkte dieser Entwicklung bislang hinterher«, behaupten wir 1992 selbstbewusst – PC Player soll diese Lücke schließen.

Am Tag nach dem Pizza-Meeting schicke ich ein Fax an Michael Scharfenberger, in dem konkrete Beispiele für zeitgenössische PC-Anwendersorgen aufgeführt werden: »Die ersten Spiele unterstützen Super-VGA-Grafik; was ist das genau und wie komm' ich ran? Diverse Spiele unterstützen Zusatzspeicher, aber was sind die Unterschiede zwischen Extended und Expanded RAM? Bei meinem neuen PC war Windows im Bundle dabei, aber was kann man damit halbwegs Sinnvol-



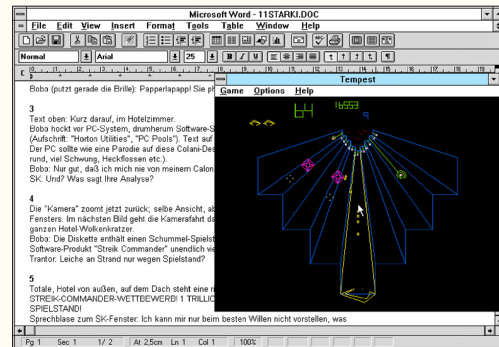
Anfang der Neunzigerjahre ist der Commodore Amiga Deutschlands beliebtester Spielecomputer – aber nicht mehr lange. MS-DOS-Neuerscheinungen wie Wing Commander oder Civilization machen deutlich, dass dem PC die Spielezukunft gehört.



les anfangen? Die neue Scharfbitsu-Soundkarte ist gekauft, aber ich trau' mich kaum, einen Schraubenzieher anzufassen – wie baut man so ein Ding ein?« Auch mit Berichten über unterhaltsame Heimanwendungen will sich PC Player von den Mitbewerbern abheben: »PCP ist kein reines Spieleheft, sondern behandelt alles, was PCs Spaß macht«, verspricht das Fax vom 16. September 1992. Ein weiterer Grund für diese Zusatzrubriken, den man im Zeitalter des digitalen Steam-Überflusses kaum mehr glauben mag: 1992 gibt es kaum genug neue PC-Spiele zum Testen, um damit ein mindestens hundertseitiges Heft jeden Monat zu füllen.

Verspielt, streng und seriös

Doch bei aller Liebe zur Technikberatung sollen die Spieltests im Mittelpunkt von PC Player stehen und etwa 75 Prozent der redaktionellen Seiten in Anspruch nehmen. Da ha-



Sogar Microsoft spielt mit, ab 1990 versüßen Entertainment Packs den produktiven Arbeitstag bei Windows 3.1. Bei Microsofts Arkade können wir dann 1993 eine Runde Tempest spielen, während im Hintergrund ein neues Starkiller-Skript in Word entsteht.

packten Boris und ich druckfrische Exemplare der Erstausgabe 1/1993 aus. Es ist das unverhoffte Happy End für eine mit viel Liebe und Leidenschaft ausgeheckte Magazinidee, von der wir felsenfest überzeugt waren. Denn das Spielen am PC ist in den frühen Neunzigern mit so vielen technischen Tücken und frustrierenden Fallstricken verbunden, dass sich eine Beratungszeitschrift speziell für Spieler geradezu aufdrängt.

Boot-Disketten und Treiber-Terror

Wenn PC-Spieler heute von der »Früher war alles besser«-Stimmung befallen werden, dann kann man diese Melancholie rasch durch Hinweise auf die DOS-Steinzeit kurieren, in der es weder DirectX noch Online-Updates gab. In der durch wagemutiges Editieren von Dateien mit furchteinflößenden Namen wie CONFIG.SYS Boot-Disketten konfiguriert werden, um noch ein paar Extra-bytes im Speicher freizumachen. Man muss

Die Namensliste: Fun, Byte oder Play Station?

DOS-Play Download **PC-Play**
Alles, was PCs Spass macht **Play Station**
Play-Chip PC-Entertainment
PC-Fun **GamePort**
Play-DOS **Play-Byte**

Unter der Überschrift »Wie heißt denn der Kleine?« wurde im Juli 1992 diese Liste von Namenskandidaten für das neue PC-Spielmagazin eingereicht. Darunter befinden sich einige bedingt ernsthafte Vorschläge, die etablierten Magazinnamen wie DOS und CHIP zu sehr ähnelten. Ich glaube, dass die Abgrenzung zu Power Play einer der Gründe für die Änderung von PC-Play auf PC Player war. PC-Entertainment war noch ein relativ aussichtsreicher Kandidat, aber halt ein arger Zungenbrecher. Ich hielt die Unterzeile »Alles, was PCs Spaß macht« für witzig, aber die Anspielung auf den Playboy-Slogan »Alles, was Männern Spaß macht« hätte die Rechtsabteilung wohl weniger amüsant gefunden. Der kurioseste Titelvorschlag dieser Liste ist zweifellos »Play Station«: Dass Sony einige Jahre später eine Videospielkonsole unter diesem Namen veröffentlichten würde, hatten wir damals nicht geahnt. Glücklicherweise blieb uns der geringfügig verwirrende Titel »Play Station – Das Magazin für PC-Spieler« erspart.



Multiformat-Magazin Power Play bringt 1991 ein erstes PC-Spielesonderheft heraus, bei dem auch Boris Schneider und Heinrich Lenhardt mitwirken. In den nächsten Monaten beginnen die beiden mit der Entwicklung des Konzepts für eine neue monatliche PC-Spielezeitschrift.

Symbol. Dass wir bei solchen Ansprüchen dann ausgerechnet die recht kindisch wirkende Artwork von Lemmings 2 fürs erste Titelbild wählten, entbehrt nicht einer gewissen Ironie. Bis es soweit ist, vergehen jedoch rund zwei Jahre, in denen die Idee von PC Player langsam Gestalt annimmt.

Das Power-Play-Dilemma

Spätestens 1990 ist es ziemlich klar, dass die interessantesten und innovativsten neuen Spiele vornehmlich auf dem PC debütieren; in diesem Jahr erschienen die Meilensteine Railroad Tycoon, Secret of Monkey Island und Wing Commander. Neue Grafik-(VGA) und Soundkarten-Standards (Adlib, Soundblaster) lassen die Heimcomputer Amiga und Atari ST alt aussehen. Wie rasch aus der Generation Commodore die Generation MS-DOS wird, verdeutlicht die Auswertung von Leserumfragen des führenden Multiplattform-Spielemagazins Power Play. Der Anteil der Leser, die bereits einen Amiga haben oder sich einen anschaffen wollten, rutscht 1991 auf 55,8 Prozent – 5,2 Prozent weniger als im Vorjahr. Beim PC gibt es dagegen einen Sprung von 25 auf 47,9 Prozent, vor allem die neue Generation der 386-CPU's weckt Kaufgelüste. Und bereits im Frühjahr 1991 haben 75,5 Prozent der am PC spielenden Power-Play-Leser eine VGA-Grafikkarte in ihrem Gehäuse stecken. Es ist relativ klar, wo der Markt und die Leserschaft hingehen, doch Power Play steckt in einer Zwickmühle, die Fokussierung auf den PC würde viele bestehende Leser vergraulen. Eine Umstellung auf »100 Prozent PC« erfolgt erst Mitte 1995, doch da sind PC Player und PC Games längst am alten Marktführer vorbeigezogen.

Als Markttest gibt es 1991 das erste »Power Play PC«-Sonderheft, das ich als Projektleiter betreute. Es enthält 30 doppelseitige Tests der »besten« PC-Spiele, Tuningtipps

ben sich bei mir seit schon seit 1990 einige Gedanken angesammelt: Elemente wie die grafische Darstellung der Gesamtwertung in Scheibenform oder ein Kasten, der den Testkandidaten mit anderen aktuellen Genvertretern vergleicht. Erst später entsteht die Idee der Referenzspiele-Übersicht, die aktuellen Toptitel der einzelnen Genres auflistet – ein Ansatz, den die GameStar 1997 mit ihren Hitlisten fortentwickelt. Wichtig ist uns damals die Würdigung herausragender Spiele, wie das Scharf-Fax vom September 1992 erläutert: »Bei den Spieletests konzentrieren wir uns auf ausführliche Berichte über die besten Produkte. Schlechte Spiele werden zwar auch bewertet, ihnen wird aber nur relativ wenig Platz eingeräumt. Anspruchsvolle Spitzentitel werden auf vier bis fünf Seiten besprochen«. Klingt heute selbstverständlich, aber damals gingen Spieletests nur selten über eine Doppelseite hinaus.

Nicht minder wichtig ist uns 1992 ein gewisser Anspruch an Text und Bild, die PC-Spieler schätzen wir als älter und kaufkräftiger ein als die Commodore- und Konsolenklientel: »Der Schwerpunkt liegt bei den »reiferen« Spielern (Altersgruppe etwa 16 bis 35); Layout und Sprache fallen deshalb etwas gediegener aus als bei ASM, Playtime und Konsorten. Unser Heft kann man als Erwachsener offen rumliegen lassen, ohne befürchten zu müssen, sich wegen einer zu kindischen Aufmachung schämen zu müssen«. So kommt es zum ungewöhnlichen, zweiseitigen Textaufbau, der die Flexibilität bei der Screenshot-Breite einschränkt, aber dem Layout eine gewisse luftige Weitläufigkeit verleiht. Zur angestrebten Seriosität passen die bei Power Play so beliebten Tester-Grimassenfotos nicht, deshalb gibt's in den Meinungskästen statt eines Redakteursfotos nur ein sachliches

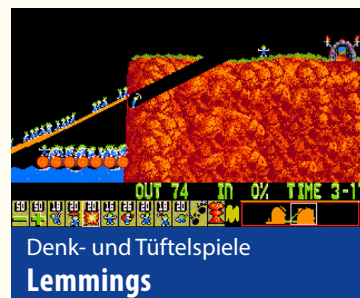
Die Besten 1992: PC-Referenzspiele beim Player-Launch



Vor allem den geistreichen Titeln von LucasArts ist es zu verdanken, dass Adventures 1992 so ziemlich das beliebteste Computerspielgenre in Deutschland sind. Den Nachfolger zu Ron Gilberts Piraten-Komödie zur Referenz zu küren, ist auch aus heutiger Sicht eine gute Wahl. Wenngleich man darüber streiten kann, welcher der ersten beiden Monkey-Island-Titel denn nun der bessere ist (auf die Gefahr hin, dass eine solche Debatte in einen Beleidigungsschwertkampf ausartet).

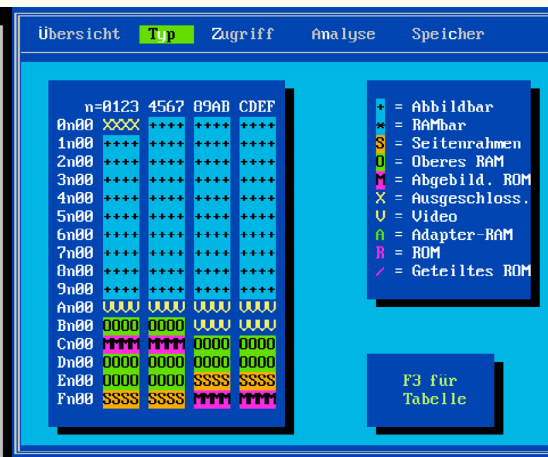


Ego-Shooter sind im Herbst 1992 noch kein Thema. Zwar hat id Software im Mai Wolfenstein 3D veröffentlicht, aber dieser Doom-Vorläufer ist in Deutschland wegen der Darstellung von Symbolen des Nationalsozialismus nicht legal zu haben. Das Actiongenre ist noch dünn besetzt, hier ordnen wir auch Titel wie Prince of Persia oder Magic Pockets ein. Die beeindruckendste PC-Ballerei ist Chris Roberts' Fortsetzung zum Weltraumspektakel Wing Commander.



Knocheien sind uns zu der Zeit tatsächlich eine eigene Genreschublade wert, was vor allem dem phänomenalen Erfolg von Lemmings zu verdanken ist. Psygnosis' putziges Puzzlespiel ist nicht nur auf dem Amiga ein Pflichtprogramm, es gibt auch eine gute PC-Version. Dem Lemmings-Fieber ist die etwas unglückliche Wahl unseres ersten Titelmotivs zu verdanken. Das erhoffte Testmuster von Lemmings 2 sollte erst Monate später eintreffen und war spielerisch enttäuschend.

Für die erste Ausgabe von PC Player definierte unsere Redaktion die Referenzspiele für die damals wichtigsten Genres, an denen neue Testkandidaten gemessen wurden.



Ende 1991 tauchen mit PC Joker und PC Review die ersten deutschen PC-Spielemagazine auf, die zunächst nicht monatlich erscheinen.

und eine 5¼-Zoll-Diskette. Auf der schlummern keine Vollversionen, sondern Demos der B-Klassen-Titel Logical, 3D Construction Kit und Atomino – dafür darf der Käufer stolze 14,80 Mark hinlegen. Das Editorial beschwört die Faszination von PC-Spielen, dem Leser wird schonend beigebracht, dass sein »unermüdliches Arbeitsgerät« auch »üppiges Unterhaltungspotential« besitzt. Weitere Einblicke in die Hardware-Landschaft des Jahres 1991 geben die Aufrüsttipps von Boris: »Der Standard für die heutigen Spiele ist ein 80286-Chip mit 12 MHz Taktfrequenz«, für bessere Zukunftssicherheit werden Systeme mit 386DX-CPU empfohlen, die 25 oder sogar 33 MHz auf die Waage bringen. Die neuen, teuren 486-Chips fallen ebenso in die Schublade »Zukunftsmusik« wie das neue Speichermedium CD-ROM.«

GAU aus England

Power Play PC ist nicht das einzige PC-Medien-Experiment, bevor Boris und ich 1992

mit dem PC-Player-Konzept auf Verlagssuche gehen. Im Markt&Technik-Buchverlag erschienen drei Jahrbücher mit jeweils 100 PC-Spieletests – viel Text, jeweils ein Schwarzweiß-Screenshot und 39 Mark teuer. Richtig bizarr wird es beim Abenteuer mit PC Review: Der englische Verlag EMAP hat 1991 die kühne Idee, verschiedene Länderausgaben seines neuen Spielemagazins zu produzieren und kontaktiert mich wegen der deutschen Edition. Ich werde schon einmal zur Anschaffung der Artikelbau-Software Quark Express ermutigt, dann passierte erst einmal nichts – bis ich plötzlich zum Check der Erstausgabe nach London eingeflogen werde. EMAP hat in der Zwischenzeit irgendwelche Übersetzer engagiert, deren jugendlich-flockiger Sprachstil so ziemlich das genaue Gegenteil von dem ist, was ich mir für ein anspruchsvolles PC-Spielemagazin vorstellte. Meine wilden Redigierbemühungen binnen zweier Tage kombiniert mit Kinderkrankheiten beim Layout und eine nicht stattgefundene Endkont-

rolle führen zu allerlei Katastrophen in der Erstausgabe vom November 1991: leere Kästen, abgeschnittene Textzeilen, fehlende Umlaute, unzählige Tippfehler und andere Kleinigkeiten. Diese Qualitätsmängel verursachen bei mir eine Mischung aus Übelkeit und Depression; mit übersetzten Inhalten aus England den deutschen Zeitschriftenmarkt aufrollen zu können, scheint nicht die beste Strategie. Umso intensiver wird nun ein Word-File namens »IdeePC« gepflegt, in dem das PC-Player-Konzept heranwächst. Boris und ich wissen Anfang 1992, was wir machen wollen, jetzt brauchen wir nur noch einen Verlag – wenn's sonst nichts ist.

ICP, Darklands und eine schwarze Stunde

Mit den Spielemagazinen ist das so eine Sache: Wer schon eins hat, will sich nicht selber Konkurrenz machen – und Herausgeber etablierter Computerzeitschriften hatten eine gewisse Scheu vor dem unvertrauten Spielmarkt. Boris und ich wollen bei



Rollenspiele
Ultima Underworld

Eine hervorragende Wahl, viel klassischer geht's nicht. Ultima Underworld war ein Paradebeispiel für eine neue Kategorie glaubhafter Spielwelten, die nur auf dem PC entstehen konnten. Looking Glass hatte mit texturierten 3D-Levels und einem nichtlinearen Spielablauf einen Dungeon-Simulator geschaffen, der das Genre neu definierte. Als wir dann in Ausgabe 3/1993 den Nachfolger testen, wird er auf dem Titel flugs zum neuen »besten Rollenspiel« ausgerufen.



Simulationen
Aces of the Pacific

Lang, lang ist's her, dass Flugsimulationen ein begehrtes Genre waren und die Titelbilder der Spielezeitschriften zierten. Ende 1992 warten wir gespannt auf Chris Roberts' Strike Commander, es gibt bereits komplexe Jet-Spiele wie Falcon 3.0. Am meisten Spaß machen aber historische Flieger wie LucasArts' SWOTL oder das bei Dynamix entwickelte Aces of the Pacific. Vom selben US-Studio stammen auch Simulationen wie Red Baron (Flugzeug) und Aces of the Deep (U-Boot).



Sportspiele
Links 386 Pro

Zwei Dinge mag man heute kaum mehr glauben: Dass es so eine Fülle an Sportsimulationen von verschiedenen Publishern gab, während heutzutage EA Sports das Genre weitgehend dominiert. Und es verblüffen die Ausmaße der Golf-Hysterie, die nicht nur an den spielerischen Qualitäten der Links-Serie lag. Dank der anspruchsvollen 3D-Grafik in Super-VGA-Auflösung war die Golfsimulation ideal, um die Rechenkraft neuester PC-Hardware eindrucksvoll zu demonstrieren.



Strategie
Railroad Tycoon

Die überraschendste Referenzspiel-Entscheidung aus der Erstausgabe von PC Player: Da wurde doch tatsächlich Railroad Tycoon vor dem neueren und komplexeren Civilization eingestuft! Die Entscheidung war knapp und aus der Sicht von 2016 würde ich sie wohl umdrehen, aber ich hatte nun mal eine große Schwäche für den Schienenlegcharme von Sid Meiers Eisenbahn-Aufbaustrategieepos. So erklärt sich auch die hohe Wertung für dessen Deluxe-Version in PC Player 8/1993.

unserem neuen Heft das Sagen haben und uns die Chefredaktion teilen, ohne großes Reingerede von Verlagsfuzzis, die Spielmarkt und Zielgruppe nicht verstehen. Mit unserem früheren Arbeitgeber Markt&Technik waren wir nie im Gespräch, der verkörperte das Establishment und würde die erfolgreiche Power Play nicht mit einem Konkurrenten schwächen. Anfang 1992 arbeiteten wir als feste Freie an dem Sega-Spielmagazin Gamers mit, das bei MVL in Hamburg entstand. Der Verlag ist an der PC-Zeitschriftenidee interessiert, aber Boris und ich haben gewisse Zweifel an Finanzkraft und Seriosität des Unternehmens (dass ich meine letzten Honorarrechnungen über den Rechtsweg eintreiben musste, sollte diese Vorbehalte bestätigen). Eine bessere Alternative ist für uns der ICP-Verlag in Vaterstetten bei Münchens. Der hat durch die Magazine TOS und Amiga Plus Erfahrung mit Computertiteln und wird von einer Vertrauensperson gemagt, Horst Brandl kennen wir aus gemeinsamen Tagen beim Markt&Technik-Verlag. Auch Rolf Boyke, seinerzeit Layouter von Power Play und Zeichner der Starkiller-Comics, ist bei ICP beschäftigt. Schnell werden wir uns per Handschlag handelseinig: Artikel entstehen, Anzeigen werden verkauft und die ersten Layoutseiten gebaut. Das Kind



Horst Brandl heute und damals mit der PC-Player-Erstaussage. Sein Verlag ICP hätte die Zeitschrift veröffentlichen sollen, doch die Gong-Gruppe intervenierte, um PC Games zu schützen.

wird auch getauft, von »PC-Entertainment« über »PC-Play« tastet man sich zu »PC Player« vor. Es gibt ein erstes Titelbild mit der Artwork von Darklands, geplanter Erscheinungstermin des Magazins ist der 18. September 1992. Doch dann wird PC Player auf Anordnung von oben abgewürgt, um die parallel entstehende PC Games zu schützen.

Veto aus Nürnberg

Es ist eine ebenso kuriose wie unglückliche verlegerische Konstellation, die im August



1992 zum vorläufigen Ende von PC Player führt. Die Gong-Verlagsgruppe hält zu diesem Zeitpunkt eine Mehrheitsbeteiligung am ICP-Verlag und ist zugleich auch bei der CT Computec Verlag GmbH involviert, wo zwei neue Single-Format-Magazine mit Cover-Diskette geplant werden: Amiga Games und PC Games. Davon weiß man allerdings bei ICP nichts, Horst Brandl ist entsprechend überrascht, als er einen Anruf aus Nürnberg erhält: PC Player muss gestoppt werden. Das Veto wird vom Management der Sebaldis-Gruppe ausgesprochen, ihrerseits Eigentümer des Gong-Verlags – alles recht kompliziert, und wer sich genau bei welchem Entscheider beschwert hat, nicht nachvollziehbar. Auf Diskussionen will man sich nicht einlassen: Als Brandl anbietet, sofort zu einem Krisengespräch nach Nürnberg zu fahren, lässt man ihn abblitzen. Eines ist jedenfalls klar: Damit PC Games mit Ausgabe 10/1992 möglichst konkurrenzfrei starten kann, muss PC Player verhindert werden.

Es ist eine Entwicklung, die uns gründlich überrascht und erst einmal demoralisiert.



Michael Scharfenberger gab im September 1994 PC Player ein Zuhause beim DMV-Verlag. Heute erinnert sich »Scharfi« ganz entspannt: »Da war ein Markt, das wusste ich – mehr aber auch nicht! Wenn es gelingt, mit einer Spiele-Testzeitschrift wirtschaftlich erfolgreich zu sein, dann nur mit einem besonderen Team. Die erste Investition betrug damals zwei Pizzen und zwei Softdrinks – nicht zu viel für den darauffolgenden Erfolg.«



Zuwachs auf dem Editorial-Foto der Ausgabe 6/1994: Der neue Redakteur Thomas Werner gesellt sich zu Autor Michael Thomas, den Chefredakteuren Boris Schneider und Heinrich Lenhardt sowie Autor Toni Schwaiger (von links nach rechts).



Tagsüber braver Held der Produktivität, abends wird für »PC-Entertainment mit Niveau« der Schlips abgelegt: So bewirbt der DMV-Verlag 1993 die neue Zeitschrift PC Player.

Erschwerend kommt dazu, dass Boris nicht vor Ort im Raum München lebt, sondern durch seinen Zivildienst noch an den Standort Düsseldorf gebunden ist. Als die Hiobsbotschaft übermittelt wird, sind Schock und Frustration so groß, dass wir erst mal eine Woche lang nicht miteinander reden. Mir bleibt nicht viel Anderes übrig, als mit ICP die Auflösungsmodalitäten schnell und schmerzlos auszuhandeln: Wir stellen euch keine Rechnung oder Regressansprüche, dafür bekommen wir alle bisher gebauten Seiten, das Logo und können versuchen, einen anderen Verlag zu finden. Viel Geld würde

ich nicht darauf setzen, dass uns das noch gelingt. Wir drohen, den richtigen Zeitpunkt für eine Markteinführung zu verpassen, während PC Games, PC Joker und PC Review sich gemütlich in den Kioskregalen einigeln können. Doch dann spricht sich Scharfis Rückkehr in die Verlagsbranche herum – und eine Pizza später ist die neue Heimat für die PC Player gefunden. Mitte September kann es wieder richtig losgehen – und schnell stellen wir fest: Sich schöne Konzepte und Redaktionspläne auszudenken, ist nicht schwer, diese dann im Monatsrhythmus umzusetzen umso mehr.

»Spielekompetenz von Lenhardt & Schneider«

Die ersten Ausgaben von PC Player entstehen unter abenteuerlichen Bedingungen. Unser Team ist zunächst arg klein, neben Boris und mir zieren die Autoren Toni Schwaiger und Michael Thomas das Editorialfoto der Erstausgabe. Es gibt in den ersten Wochen kein richtiges Büro; der DMV-Verlag ist kurz vor dem Umzug von Eschwege nach Poing bei München. Erstes Player-Auffanglager wird ein kleines Anzeigenverkaufsbüro in München-Trudering, nicht weit entfernt von meiner damaligen Privatwohnung und dem legendären Italiener, in dem PC Player gerettet wurde.

Lenhardts multimediale Lieblingsmomente

PC Player war gut ein Jahr alt, als Boris und ich absonderliche Idee der Multimedia-Leserbriefe ausheckten (interne Abkürzung: »MMLB«). Die lustigen Videosketche waren zunächst nur ein bescheidener Datenträgerfüller beim Sonderheft CD-Player, entwickelten sich unter Regie von Toni Schwaiger aber bald zum festen Bestandteil der monatlichen CD-ROMs von PC Player plus. Auch wenn häufig Artikelabgabetermine stressten, gehörten das

Rumspinnen mit Gag-Einfällen und die Dreharbeiten zu den Höhepunkten des monatlichen Redaktionsbetriebs; wie viel Spaß wir dabei hatten, kommt bei so manchem Outtake-Clip rüber. Nachfolgend meine sechs Lieblingsketche aus der Anfangszeit der Multimedia-Leserbriefe. Ein umfassendes Youtube-Archiv findet man unter <http://bit.ly/26i8N2t> und bei der Fanseite pcplayer.de gibt es eine Episoden-Übersicht (<http://bit.ly/2252jmi>).



Multimediaführer Poing (CD Player 2/1994)



Der DMV-Verlag bezieht sein Bürogebäude in einer Stadt, dessen Name so drollig ist, dass er wohl erfunden sein muss? Der »Multimediaführer Poing« beseitigt solche Zweifel und beweist anhand von Ortsschild und Stadtplan die Existenz dieser »blühenden Metropole«. Das zweite Segment der ersten MMLB-Episode deutet bereits das Absurditätspotenzial unseres neuen Videoformats an. Bonuspunkte für Boris' staubtrocken vorgetragene Zeile »Das ist der Beweis: Poing gibt es wirklich«.

Poing Base (PC Player 12/1994)



»Hey, hey, hey und herzlich willkommen!«: Die 1994/95 ausgestrahlte ZDF-Spielesendung X Base fanden wir so schrecklich, dass wir uns diese ansatzweise boshafte Parodie nicht verkneifen konnten. Statt der MMLB gibt es also Poing Base, stark getragen von Boris' jugendlichem Schwung. Doch

der »Poinger Cyberspace« hat seine Tücken, nach der Videogramm-Vorstellung von Wettbewerbsteilnehmer Heinrich versagt die Technik und der Gewinner wird willkürlich ermittelt.

Der Stanglnator (PC Player 2/95, 4/95)



Die Geschichte der MMLB ist reich an Serien, Running Gags und wiederkehrenden Charakteren. Die Stanglnator-Idee entstand, als wir eine gewisse Ähnlichkeit zwischen der Spielfigur des Shooters Virtuoso und dem (damals noch mit imposanter Haarpracht gesegneten) Redakteur Florian

Stangl registrierten. Der ballerte fortan mit seiner Gitarre Kollegen nieder, sein Auftritt als Telefonspiel-ferngesteuerter »Stanglnator 3« zwei Monate später war besonders grandios.

Benzium gegen Deeicks4 (CD Player 3/1994)

Pentium oder DX4, welche PC-CPU ist denn nun schneller? Herkömmliche Computermagazine langweilen uns mit Benchmarks aus dem Labor, PC Player macht dagegen den Tempotest auf der »DMV-Rennstrecke«. Bei der Sackkarren-Rallye vor dem Bürogebäude darf Jungredakteur Florian Stangl kräftig Gas geben, Kollege Jörg Langer bedient die Startpistole. Das Resultat ist das dramatischste Rennen der Filmgeschichte seit Ben Hur. Oh, und der »Deeicks4« gewinnt natürlich.



»Sepp Meier« auf der Computer '94 (PC Player 1/1995)

Schau an, es gab schon vor der Gamescom Computermessen in Köln. Unsere Videoreportage zeigt Smudo, den X-Base-Stand und ein Interview mit Torwartlegende Sepp Maier. Doch aufgrund eines tragischen Missverständnisses ist statt des Fußballweltmeisters von 1974 ein gewisser Sid Meier gebucht worden, wer soll das denn sein? Die Spieldesigner-Legende beweist hier Sinn für Humor: Sids Überraschung ist glaubwürdig gespielt, aber der Gag war vorher mit ihm abgesprochen.



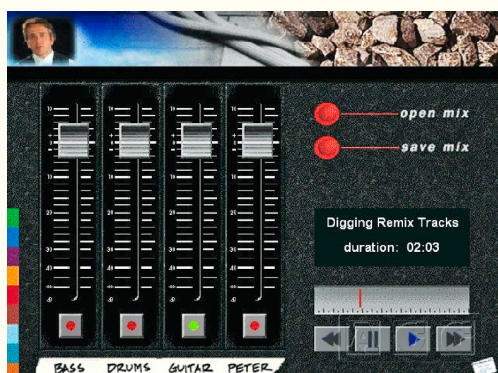
Der Pentium-Divisionsfehler (PC Player 3/95)

In dieser turbulenten Folge tritt nicht nur X-Base-Moderator Andreas von Lepel als Boris' Messevertretung auf, am Ende gibt's auch Flo Stangls Rockband Brainwashed zu sehen (und vor allem zu hören). Und dann ist da noch das Debüt der Arztserie PC-Notruf, die aus unerfindlichen Gründen in bayerisch mit hochdeutschen Untertiteln ausgestrahlt wird: Angesichts des Pentium-Divisionsfehlers, der damals für Schlagzeilen sorgte, ist selbst Landarzt Dr. Schwaiger machtlos.



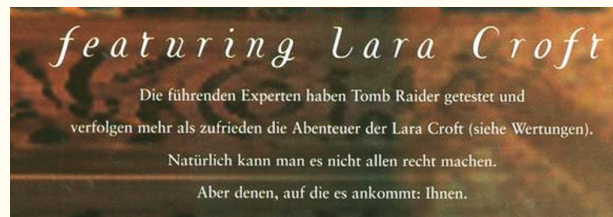


PC Player testet neben Spielen auch unterhaltsame Heimanwendungen. Der CD-ROM-Boom beschert uns Enzyklopädien à la Microsoft Cinema und Multimedia-Experimente wie Peter Gabriels Xplora 1.



Boris ist zu allem Überfluss noch in der Endphase seines Zivildienstes und kann nur an den Wochenenden vorbeischaun. Das Managen eines dezentralisierten Redaktionsteams ist heutzutage dank E-Mail, Cloud-Diensten & Co. erheblich leichter. 1992 werden noch Disketten und Telefaxe verschickt, immerhin hat unser Layout-Dienstleister Journalsatz eine Mailbox, bei der man per Modemeinwahl Textfiles hinterlegen kann – gewissermaßen das Google Drive der früher Neunziger.

So ganz genau kann ich heute nicht mehr nachvollziehen, wie wir die Erstausgabe rechtzeitig in die Druckerei gekriegt haben – es war sicherlich hilfreich, dass Boris und ich zu jener Zeit kein nennenswertes Privatleben hatten. Auf dem Titelbild grinsen wir beiden unbedarft mit unserem besten »Würden Sie von diesen jungen Männern eine Spielezeitschrift kaufen?«-Blick an. Diese Idee hatten wir schon beim ICP-Verlag ausgeheckt: Geld für großartige Wer-



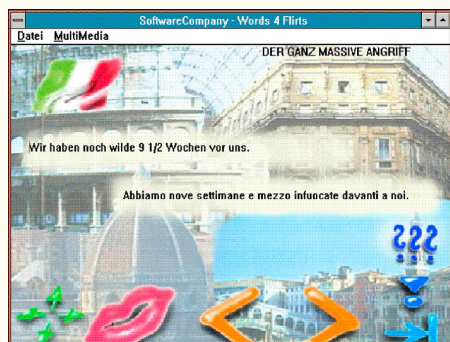
»Natürlich kann man es nicht allen recht machen«: Übertriebene Industriefreundlichkeit kann man PC Player nicht vorwerfen, Testwertungen fallen häufig niedriger aus als bei anderen Magazinen. Als Antwort auf Jörg Langers mit Detailkritik nicht sparendem Tomb-Raider-Test schaltet Eidos dieses Anzeigenmotiv in Ausgabe 2/1997.

bekampagnen zur Markteinführung gibt's keins, also muss das »Wir sind's!«-Foto auf dem Titel reichen. Da unsere Konterfeis einige Jahre vorher ausgiebig in Power Play zu bewundern waren, hoffen wir auf einen gewissen Wiedererkennungswert am Kiosk.

Nachwuchs, Nintendo, neues Logo

Trotz (oder wegen) der charmanten Covermodels dauert es einige Monate, bis die Verkaufszahlen von PC Player an Fahrt aufnehmen. Das Redesign von Titelbild und Logo ab Ausgabe 5/1993 sind ebenso hilfreich wie ein zunehmend glücklicheres Händchen bei der Covermotiv-Wahl. Wer erinnert sich zum Beispiel noch an Xenobots? Wall Street Manager? Take-a-Break-Pinball? Eben. Auch redaktionell dauert es etwa ein Jahr, um richtig auf Touren zu kommen, mit allerlei kleinen Verbesserungen, Rubrikideen und einer allmählichen Normalisierung der Personalsituation. Boris' Umzug nach München ist ebenso willkommen wie die Anstellung von Thomas Werner, der zunächst das Vergnügen hat, einziger Untergebener

eines energischen Chefredakteursduos zu sein. Zum 1. April 1994 gesellen sich dann Jörg Langer und Florian Stangl dazu, außerdem berichtet Roland Austinat als Korrespondent aus den USA. Während des ersten Player-Jahrs finden wir sogar Zeit, mit »N« (wie »Nintendo«) einen Vorstoß in Videospielmagazin-Gefilde zu wagen. Mit buntem Layout und großer Schrift wird der Jugend- und Massenmarkt anvisiert, doch es bleibt bei einer Ausgabe – der Verlag konzentriert sich lieber auf PC Player. Da ist unser Verhältnis mit Datenträgern irgendwie kompliziert: Zwar steht auf den ersten Titelbildern etwas von einer Spiel-Diskette, aber die muss der geneigte Leser beim Verlag anfordern und dafür 5 Mark bezahlen – eine umständliche Lösung, natürlich aus Kostengründen. Zähneknirschend müssen wir zur Kenntnis nehmen, dass PC Games sich die Monatsdiskette für jede Ausgabe leistet. Dafür ist PC Player bei der Nutzung des »Zukunftsmediums« CD-ROM ganz vorne dabei: Am 30. November 1992 erscheint das Sonderheft CD-Player, auf dessen beige packter CD-



Die Rubrik »Bizarre Anwendungen« widmet sich unfreiwillig komischen Software-Ratgebern, die zum Beispiel beim Finden der richtigen Flirt-Worte, dem Blick in die Zukunft oder (für weniger Ambitionierte) der Aufzucht von Topfpflanzen helfen.

Zahlen, Daten, Namen: PC Player

ERSTE AUSGABE

1/1993, ERSTVERKAUFSTAG AM

9. DEZEMBER 1992

(VORABVERKAUF AUF DER MESSE WORLD OF COMMODORE AM 26. NOVEMBER). TITEL-ARTWORK: LEMMINGS 2.

VERKAUFSHÖHEPUNKTE: IM 4. QUARTAL 1994 IST PC PLAYER LAUT IVW-INSTITUT MIT

140.728

EXEMPLAREN DAS

MEISTVERKAUFTE DEUTSCHE SPIELMAGAZIN.

IM 1. QUARTAL 1997 WERDEN SOGAR 176.713 HEFTE ABGESETZT, ABER DIE NR. 1 HAT MAN INZWISCHEN AN PC GAMES VERLOREN.

CHEFREDAKTEURE (IN CHRONOLOGISCHER REIHENFOLGE)

HEINRICH LENHARDT UND BORIS SCHNEIDER (GEMEINSAM)

BORIS SCHNEIDER (SOLO)

JÖRG LANGER (STELLV. CHEFREDAKTEUR, INHALTLICH VERANTWORTLICH)

RALF MÜLLER

HEINRICH LENHARDT (SOLO)

MANFRED DUY

VERLAGE

1992-1998 DMV-VERLAG

1998-1999 WEKA CONSUMER MEDIEN

1999-2001 FUTURE PUBLISHING

LETZTE AUSGABE

6/2001, ERSTVERKAUFSTAG AM

9. MAI 2001

TITEL-ARTWORK: CIVILIZATION 3



Nachdem sich Herausgeber Future spontan aus dem deutschen Markt zurückzieht, wird Heft 6/2001 die letzte Ausgabe von PC Player.

ROM über hundert Spieledemos stecken – und die einen prima Nährboden für alberne Bewegtbildexperimente bietet.

Lustige Videos als CD-Füller

Toni Schwaiger bezeichnet unsere Comedy-Serie heute als »Offline-YouTube«: lustige Videos zu einer Zeit, in der es noch keine Online-Videoportale gab. So richtig geplant waren sie nicht, sondern nach dem »Hey, wäre das nicht cool?«-Prinzip improvisiert – wie so vieles in den Anfangsjahren der PC Player. Am Anfang steht die Erkenntnis, dass so eine CD-ROM ja kaum vollzukriegen ist: Auf

die Scheibe der ersten CD-Player passen rund 130 Spieledemos, dann ist immer noch Platz für Extras wie eine Wertungsdatenbank oder digitalisierte Videos. Hier verwerten wir Clips, die ein regionaler Kabel-TV-Sender bei uns in der Poinger Redaktion für eine Sendung namens »dig it!« gedreht hatte. Nachdem sich das Sonderheft CD-Player als riesiger Verkaufserfolg entpuppt, begehrt der Verlag alsbald eine Nachfolgeausgabe. Die erscheint am 31. März 1994 und enthält die erste Folge der Multimedia-Leserbriefe, bei denen (frei erfundene) Leserbrieffragen in Ton und Bewegtbild beantwortet werden.

Der Jux entsteht kurz vor Abgabe des CD-ROM-Masters: Boris hat noch eine Handvoll Megabyte frei, ich schlepe meine im Sonderangebot erstandene Video-8-Kamera an, und spontan werden ein paar alberne Ideen multimedial umgesetzt. Der laienhafte Trash-Charme ist beträchtlich, wir haben weder externe Mikrophone noch einen eigenen Kameramann – weshalb Boris und ich bei dieser Folge nur am Ende einmal zusammen

im Bild sind. Der erste Leserbrief von »Thomas aus Borken« (gemeint ist Redakteur Thomas Werner) beschäftigt sich mit Vorsichtsmaßnahmen beim Umgang mit CDs und beweist anhand eines Ortsschilds, dass es den Ort mit dem »dämlichen Namen« Poing tatsächlich gibt. Die Zielgruppe nimmt die Sketch-Show dankend an, endlich macht sich mal jemand über PCs und Spiele lustig – solche exotischen Themen werden 1994 in TV-Comedy-Sendungen nicht mal mit der Kneifzange angefasst. Boris und ich haben aber auch gemerkt, dass das Drehen und Schneiden lustiger Videoclips mit einem nicht zu unterschätzenden Arbeitsaufwand verbunden ist. Deshalb bitten wir einen Kollegen um Beistand, der später bei GameStar Videoserien wie »Raumschiff GameStar« und »Die Redaktion« inszenieren sollte.

Vom Stanglnator zu Win Pieks

Toni Schwaiger ist ein weiterer alter Bekannter aus Markt&Technik-Zeiten, der von Anfang an zum Autorenteam von PC Player gehörte.



Nach dem Erfolg der CD-Player-Sonderhefte gibt es PC Player ab Ausgabe 10/1994 auch jeden Monat als »Plus«-Edition mit CD. Sie enthält Videoproduktionen wie Spieletests und Multimedia-Leserbriefe; hier die Kollegen Schneider, Langer und Stangl beim Soundkarten-Probieren.





Bevor er bei Raumschiff GameStar anheuert, führt Toni Schwaiger Regie bei PC Players Multimedia-Leserbriefen. Manchmal traute er sich auch vor die Kamera, zum Beispiel beim Baggerstunt für die Quizshow-Parodie »Wadd'n Das???«.

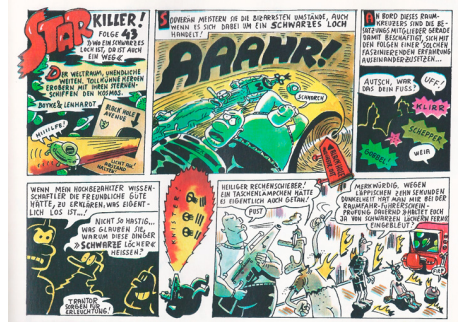
Dass wir uns für die zweite Ausgabe der Multimedia-Leserbriefe vertrauensvoll an ihn wenden, ist naheliegend: Schon als Redakteur beim Amiga-Magazin hat er Spezialgrafikkarten getestet, mit Video-Digitalisierung experimentiert und Redaktionsvideos gedreht, allerdings nur zur internen Belustigung. Mit Toni an Bord werden die Multimedia-Leserbriefe schnell aufwändiger, sowohl in technischer als auch kreativer Hinsicht trauen wir uns immer mehr zu. Und das bald im Monatstakt, denn ab PC Player Ausgabe 10/1994 gibt es eine regelmäßige »Plus«-Edition der Zeitschrift inklusive CD-ROM. Bald verwenden wir Bluescreen-Aufnahmen, synchronisieren Cutscenes aus Spielen mit Blöddialogen nach, sammeln Outtakes und führen Außendrehn an exotischen Schauplätzen wie Computermessen oder dem Wildpark Poing. Es gibt Persönlichkeiten wie den Stanginator, prominente Gäste wie Sid Meier, Sketchserien wie »PC-Notruf« (legendäres Zitat: »Es ist ein ... Pentium-Divisionsfehler!«). Mit einer vielbeachteten Persiflage auf die ZDF-Computerspielsendung X Base beginnt eine ganze Reihe von Parodien. Auf Poing Base folgten Veralberungen von TV-Serien (Akte P, Win Pieks) bis hin zur aufwühlenden Talkshow Bobo Meiser (»Seit ich einen PC habe, werde ich von der Gesellschaft nicht mehr akzeptiert«). Im Laufe der

Von Boyke gezeichnet: Starkillers Odyssee

Neben den Personen Schneider, Lenhardt und Scharfenberger gibt es noch weitere Verbindungen zwischen der 1987 bei Markt&Technik gestarteten Spielezeitschrift Power Play und der fünf Jahre später geborenen PC Player. Die Comicserie Starkiller endete in Power Play mit dem Sturz von Raumschiff POKE 14,0 durch ein Schwarzes Loch. Zeichner Rolf Boyke landete bald darauf beim ICP-Verlag, wo er das Layoutkonzept für Power Play entwickelte. Die Geißel der Galaxis ließ sich von solchen Kleinigkeiten nicht aufhalten: Ab PC Player 3/1993 wurde die Geschichte mit einer Terminator-2-inspirierten Story fortgesetzt, die sich um den »Bobolock«-Kopierschutz, einen Killerroboter aus der Zukunft und Softwaremogul »Bill Bates« dreht. Rolf Boyke steuerte in den ersten Jahren von PC Player auch zahlreiche Grafiken bei, die als Aufmacher so manchen visuell eher tristen Technikartikel aufpeppten.



Daumen hoch beim Wiedersehen der Starkiller-Schöpfer Heinrich Lenhardt, Rolf Boyke und Boris Schneider-Johne im Jahr 2014.



Von Galaxis zu Galaxis reisen kann ja jeder SF-Held – nur Starkiller schaffte das Kunststück, sich (mit Hilfe eines Schwarzen Lochs) von Power Play zu PC Player zu transferieren.



Bilder: Rolf Boyke

Jahre verabschieden sich Toni (Richtung GameStar), Boris (Richtung Microsoft) und Heinrich (Richtung Ausland), doch die Multimedia-Leserbriefe werden unter Regie von Henrik Fisch bis zur letzten PC-Player-Ausgabe 6/2001 fortgeführt.

Poing begrüßt die ganze Welt der PC-Spiele

Vor rund 15 Jahren geht PC Player schließlich von uns, weil der britische Future-Verlag, der das Magazin einige Jahre zuvor übernommen hat, sein verlustreiches Deutschland-Abenteuer beendet. Das Vermächtnis der PC Player lebt jedoch nicht zuletzt in GameStar weiter. Als der IDG-Verlag 1997 die Gründungsmannschaft seines neuen Spielemagazins zusammenstellt, heuert er Player-Redakteure wie Jörg Langer, Toni

Schwaiger, Martin Deppe und Mick Schnelle an. Ich steuere auch einige Texte zum GameStar-Start bei, denn zu dem Zeitpunkt flatterte ich als freier Autor durch die Branche. Nach den ersten drei Jahren als Co-Chefredakteur bei PC Player hatte ich zum Jahresende 1995 meine Festanstellung beendet.

Die ersten Player-Jahre waren eine ebenso aufregende wie aufreibende Zeit, die schwierige Geburt dieser Zeitschrift erfüllt mich heute mit besonderem Stolz. PC Player war in den ersten Jahren wild und experimentierfreudig, konsequent und selbstbewusst. Übertriebene Industriefreundlichkeit konnte man der einflussresistenten Redaktion nicht vorwerfen. Spielerisch schwache Hype-Titel mochten anderweitig in den Himmel gebubelt werden, PC Player nahm die Bandbreite des 100er-Wertungssystem ernst. Unsere starken Egos und jugendlichen Energien machten das Miteinander mitunter anstrengend: Boris und ich konnten gemeinsam kreative Funken sprühen lassen und uns durchaus auch auf die Nerven gehen. Die armen Jungredakteure wurden nicht übertrieben behutsam eingearbeitet, doch der Teamgeist war in jenen Anfangsjahren enorm stark. Den Rest des Verlages betrachtete man mit einer gewissen skeptischen Distanz; im Nachhinein gesehen hätte etwas mehr Diplomatie im Umgang mit anderen Abteilungen und Firmen nicht geschadet. Oder doch? Denn ohne Ungeduld, Starrsinn und Jungmänner-Eifer, ohne die restlose Überzeugung von der redaktionellen Mission und eine Prise Chaos hätte es PC Player nie gegeben. Von der Pizza, bei der wir die Zeitschrift retteten, mal ganz zu schweigen. ★



Ein Hauch von Poing ist bei der Gründung von GameStar im Spiel: Sechs der acht im Editorial abgebildeten Teammitglieder haben vorher bei PC Player gearbeitet.