



Die ersten Spielmagazine

DIE URGROSSVÄTER DER GAMESTAR

Anfang der 1980er-Jahre wenden sich erste Fachmagazine an Computer- und Videospiele. Sie setzen Standards, prägen Begriffe, vernetzen Kreative und Konsumenten und sind viele Jahre lang die wichtigste Infoquelle für eine ständig wachsende Gamer-Gemeinde. Von Stephan Freundorfer

Im Spätherbst 1981 ist die Zeit für Spielmagazine überreif. Das stellt nicht nur Russell Sipe, der Gründer und Chefredakteur der US-amerikanischen Computer Gaming World (CGW), im ersten Editorial Anfang November fest. Diese These wird auch durch den Start weiterer wegweisender Gaming-Publikationen untermauert. Denn nur Tage vorher erscheint unter dem Titel Electronic Games das allererste Videospieldmagazin der USA. Und jenseits des großen Teiches debütiert mit Computer & Video Games beinahe zeitgleich das (laut Cover) »First Fun Computer Magazine« in Großbritannien.

Vor diesem dreifachen Urknall finden Spiele nur in schmalen Rubriken allgemeiner Computer- oder Technikmagazine statt, oder sie werden von Spielern für ihresgleichen in Club-Newslettern und Fanzines besprochen – billig kopierten Heftchen in geringen Stückzahlen. Vor allem der Computer Gaming World sieht man an, dass sie diesem Hobbyisten- und Enthusiasten-Umfeld entspringt: Für 2,75 Dollar gibt's gerade mal 40 Seiten, schwarz-weiß bis auf den Umschlag und mit Inhalten, die unglaublich nerdig sind und ganz nah an den Lesern dran – aber auch den Spielmachern, die froh sind, dass ihnen endlich jemand eine Bühne bietet. In der Erstausgabe sinniert beispielsweise der Strategie-Altmeister Chris Crawford (Balance of Power) über die Zukunft des »Wargaming am Computer« und kommt zum Fazit: »Die Hardware für gute Kriegsspiele ist da. Aber wir haben nicht genügend gute Programmierer, die gute Kriegsspiele schreiben.« Klingt wie Werbung für den Beruf des Entwicklers. Crawford, der regelmäßig Features über Gamedesign in der Computer Gaming World veröffentlicht, hat aber etwas anderes im Sinn: »Ich glaubte, gut informierte Kunden seien wichtig für das Wachstum der Industrie«, erzählt uns der Wargaming-Veteran. Überhaupt, führt Chris Crawford aus, hätten die frühen Spielzeitschriften das Medium Games enorm vorangebracht, denn sie halfen den Kunden, »die Flops zu meiden. In der Frühzeit war es leicht, Geld zu machen, indem man Müll unters Volk warf. Und wenn ein Kunde sich übertölpelt vorkam, dann zerstörte das sein Vertrauen in die gesamte Industrie.«

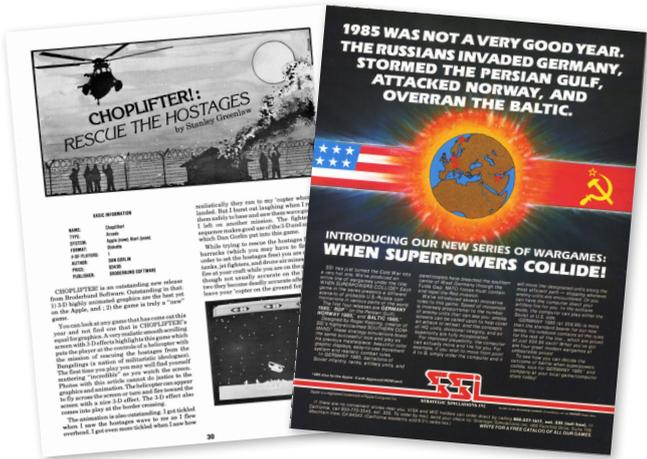
Von und für Profis

Neben Crawford kontaktiert Russel Sipe weitere angesehene Spielmacher, die regelmäßig zu seinem Magazin beitragen.

Dan Bunten zum Beispiel, der zu diesem Zeitpunkt bereits für ausgefeilte textbasierte Simulationen wie Computer Quarterback oder Cartels and Cutthroats bekannt ist und später das wegweisende M.U.L.E. entwickelt, analysiert unter dem Titel »Real World Gaming« auf zahllosen Seiten seine Kunst und gibt Tipps sowie Denkanstöße für besseres Spieldesign, ohne dabei belehrend zu wirken. Dagegen kommt Kollege Jon Freeman mit seinen Kolumnen nicht ganz so sympathisch rüber: Ab 1983 nutzt der Mitgründer von Automated Simulations (später Epyx, einer der wichtigsten Hersteller der 8-Bit-Ära) die wachsende Reichweite der Computer Gaming World, um sich den Frust von der Seele zu schreiben: »Fünf Jahre als professioneller Spieldesigner ist genug Zeit, um eine lange Liste von Dingen (und Leuten) aufzustellen, die mich an Kunst, Handwerk, Hobby und Geschäft der Computerspiele stören, peinigen und ärgern«, leitet Freeman seine erste Tirade ein, die sich mit Heimcomputer-Klonen populärer Arcadetitel (»ekelhafter Müll«) beschäftigt. Fast schon legendär ist sein Verriss des C64 in der September-Ausgabe 1983, den der Atari-Anhänger als »überbewertete, irreführend beworbene und nutzerfeindliche Maschine« titulierte. An derthalb Seiten zeternde Argumentation münden in der Bitte, man möge »sich selbst, seinen Freunden und der ganzen Indus-



Ende 1981 erscheinen die ersten drei Zeitschriften, die sich regelmäßig rund um Spiele drehen: Computer Gaming World und Electronic Games sind an US-amerikanischen Kiosken zu haben, die Computer & Video Games entsteht bei einem Verlag in London.



Die Computer Gaming World spricht zuvorderst Strategie- und Simulationsfans an - Werbung und Titel von SSI und Avalon Hill sind Dauergäste. Actionspiele (wie Dan Gorlins Choplifter) werden zunächst nur selten besprochen.

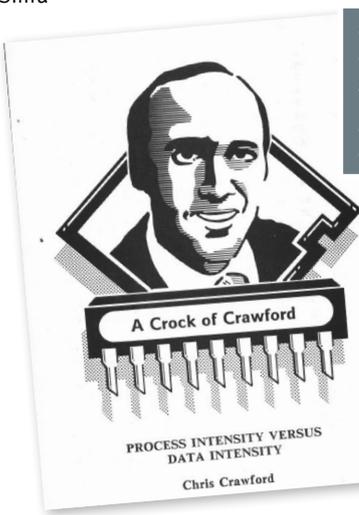
Elektronische Spiele ernst genommen

Auch der Mit-Pionier Electronic Games wird wegen des sich verändernden Marktes und sinkender Anzeigenumsätze neu ausgerichtet – allerdings schon erheblich früher und mit weniger Erfolg. Nach 34 Ausgaben kommt es im Mai 1985 zum Abschied von der reinen Games-Berichterstattung und zur Umbenennung in Computer Entertainment. Drei Hefte später geht endgültig eine Ära zu Ende, die Ende 1981 von Bill Kunkel und dem Ehepaar Arnie Katz und Joyce Worley eingeläutet wird. Die drei kommen aus der SciFi- und Comicwelt, verlegen eine Wrestling-Zeitschrift und schreiben ab 1979 die regelmäßige Games-Kolumne »Arcade Alley« für das junge Video-Magazin des New Yorker Verlags Reese Publishing. »Wir mussten jedes Spiel von Atari besprechen, denn mehr gab's ja nicht«, erinnert sich Arnie Katz in einem Interview an den anfänglichen Themenmangel. Doch dieser Zustand verkehrt sich rasch ins Gegenteil: 1981 konkurrieren Konsolen von Mattel und Philips mit dem Atari VCS, Dritthersteller wie Activision betreten die Bühne, und die Spielhalle erlebt ihre goldene Ära. »Als Pac-Man einschlug, wussten wir, dass wir hier auf eine vollkommen neue Unterhaltungsform blicken, die für immer bleiben würde«, schreibt der 2011 verstorbene Bill Kunkel in seinen Memoiren »Confessions of the Game Doctor«. Er und Katz entwickeln die Idee eines Magazins nur für Spiele und stoßen bei Reese Publishing auf offene Ohren: Die Electronic Games startet mit der Ausgabe Winter 1981.

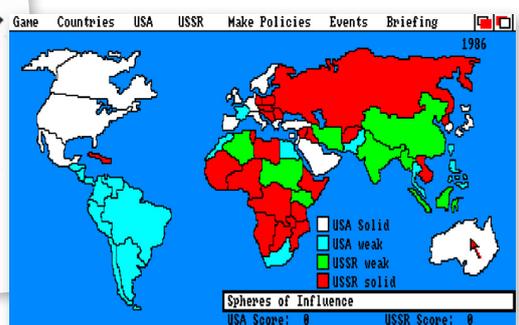
»Wir wählten den Namen aus einem einfachen Grund: Wir waren nicht an einem Magazin interessiert, das ausschließlich Videospiele bespricht«, erzählt Kunkel. »Wir sahen diese neue (elektronische) Unterhaltungsform als Hobby, als Lifestyle.« Die Electronic Games begleitet den beliebten neuen Zeitvertreib dreieinhalb Jahre lang auf farbenfrohe und freudvolle, aber

trie einen großen Gefallen tun« und die Aufmerksamkeit der Leute auf etwas anderes lenken. »Egal worauf.«

Glücklicherweise veröffentlicht der wütende Freeman in seiner Zeit als unregelmäßiger Autor der CGW nur Topspiele – nicht auszudenken, wie der Entwickler reagiert hätte, wenn einer der Redakteure sein Adventure Murder on the Zinderneuf oder das Fantasy-Schach Archon verrissen hätte. Letzteres wird im Fazit in Ausgabe 9/83 aber jedoch als »sehr gutes, mit großer Sorgfalt entwickeltes Spiel« gelobt – Glück gehabt. Auch Crawford wird von den Redakteuren gehätschelt. »Eigentlich behandeln sie meine Spiele sehr nett«, erinnert er sich. »Das einzige Mal, das ich gegen ein Review protestierte, war 1990 der negative Test von Balance of the Planet.« Der Tester sei zu jung gewesen, um die Ernsthaftigkeit und Notwendigkeit dieser neuen, lehrreichen Spielerfahrung zu würdigen. Dabei sind es gerade solche Produkte, die lange Jahre in der Computer Gaming World ihre bevorzugte Heimat finden. Zwar erobert – ungeachtet Freemans Beschwürungen – der C64 die Spielwelt und das Magazin. Man beschäftigt sich aber weiterhin wenig mit seichter, von der Spielhalle inspirierter Action, sondern setzt auf tiefgründige Berichterstattung über Strategie- und Rollenspiele, Simulationen und Adventures. Damit ist die CGW das Sprachrohr führender Computerspielhersteller wie Avalon Hill, SSI oder Sierra On-Line und überlebt nicht zuletzt durch ihre thematische Schwere den Industrie-Crash der Jahre 1983/84. Im Sommer 1985 ist sie von vormals 18 US-Spielezeitschriften die einzige überlebende, wie Russell Sipe im Rückblick in der 50. Ausgabe mit Stolz, aber ohne Prahlerei verkündet. Der einstige Pastor bleibt über zehn Jahre lang Chefredakteur und verkauft das Heft 1993 an den Ziff-Davis-Verlag, der nach vielen fetten PC-Spielejahre – die Dezember-Ausgabe 1997 sprengt den Umfang von 500 Seiten – im November 2006 der Ära mit Ausgabe Nr. 268 ein Ende setzt. Die Umwandlung in das offizielle Games-for-Windows-Magazin überlebt die Publikation anderthalb Jahre. Was angesichts der Qualität und Beliebtheit des Games-for-Windows-Programms auch niemanden verwundern dürfte.



Quark von Crawford: Der Überschrift zum Trotz geben die CGW-Kolumnen des angesehenen Kriegsspiel-Designers tiefe theoretische Einblicke in seine Arbeit. Von ihm stammt unter anderem das Strategiespiel Balance of Power, in dem man die USA oder die Sowjetunion des Jahres 1986 managt.



auch ernsthafte und erwachsene Weise – in seinen Editorials und Features gibt Arnie Katz kluge Einblicke und führt hinter die Kulissen der Industrie. »Wir zielten auf Erwachsene, aber wenn du ein cleverer Teenager warst, konntest du es auch lesen«, erklärt er stolz in einem Gespräch mit der Branchen-Website Gamasutra. Ein Notensystem zur Bewertung von Spielen führt die Electronic Games zwar nicht ein (dieses die Geistescheidende Element der Spielepresse debütiert vielmehr in Ausgabe 11 der Computer & Video Games). Sie ist mit ihrem Schwerpunkt auf Produkt-News und -Reviews aber prototypisch für die bald wie Gemüse aus dem Boden schießenden Spielmagazine. Und sie entwickelt ihre eigene Sprache zur Beschreibung der jungen Medienform: Laut Bill Kunkel nutzt man als Erstes die Begriffe ›playfield‹ und ›play mechanics‹, zudem prägt Katz wohl die Genrebezeichnung ›Shoot'em up‹.

Die Electronic Games erlebt und begleitet den rasanten Aufstieg der Games-Branche in den frühen 1980er-Jahren – und auch ihren jähen Absturz. Die 136 Seiten dicke Weihnachtsausgabe des Jahres 1983 besteht beinahe zur Hälfte aus Anzeigen, zwölf Monate später sind nur noch ein Fünftel von 100 Seiten von (Computer-)Spieleherstellern wie Epyx, Micro Fun oder First Star gebucht. Eine neue Anzeigenleiterin soll die sich verschärfende finanzielle Misere überwinden, wozu sie auf einen breiteren Themenansatz und den Abschied vom bloßen Gaming plädiert. Auch der Chefredakteur ist ihr ein Dorn im Auge: Katz und dessen Frau werden Ende 1984 gekündigt, Kunkel verabschiedet sich kurz darauf ebenso – und zwei Ausgaben später auch die Electronic Games selbst. Das wegweisende Trio bleibt dem Spielen und Schreiben treu: Ab 1988 füllen sie eine Videospieldrubrik in der Computer Gaming World, Ende 1992 läu-



Mit der TeleMatch erscheint Ende 1982 das erste deutsche Spielemagazin – ein paar Inhalte werden von der Electronic Games übernommen. Die im April 1983 debütierende Konkurrenz des Stuttgarter Ehaparagelags, Tele Action, hält sich nur zwei Ausgaben lang.

"ANYTHING YOUR FAVORITE COMPUTER CAN DO, THE AMIGA CAN DO BETTER. AND FASTER. AND IN STEREO"

Jon Freeman, der Mitgründer von Automated Simulations (später Epyx) und Macher von Archon zerreit in seiner CGW-Kolumne den C64 (wobei sich die Redaktion sogar zu einer Anmerkung gentigt fhlt). Zwei Jahre spter lobt er dafr den Amiga in den Himmel.

Amiga: The Dream Machine

by Jon Freeman

The real tragedy is that the people who are buying the Commodore 64 (in droves) are novices – the people least suited to the machine. Only two reactions are likely: either they will think themselves stupid (because they can't understand what's going on and can't avoid mysterious mistakes), or they will think all computers are horrible and throw the whole idea out the window along with their 64.

Do yourself, your friends, and the whole industry a big favor: steer people toward something else. Anything else.

Ed. note – As our regular readers know by now, Jon Freeman writes on controversial subjects. Your responses are always welcome.

Faster than a speeding AT. More colorful than a single screen. Yes, it's the Superman of personal heralds, and long awaited. Amiga computer. Sure, it's not called without too much hyperbole the situation as the first choice for game enthusiasts (and just about everyone else).

Personal computers to date have been, to put it mildly, less than ideal. Despite their parities, each of the leading micros has obvious flaws as a game environment. The Apple and the IBM PC suffer from mediocre graphics, lousy sound, expensive mouse, and no satisfactory provision for two players. The Macintosh has no color – and no sound better and, with a pair of cheap joysticks, manage two people and misery.

What we wanted – what everybody wanted – was a combination of their individual strengths with something with reasonable memory, fast drives with bits of storage, good sound, high resolution, sprites and joystick ports. This apparent chimera but the machine of our dreams. Unfortunately, since it didn't exist, there was nothing to do but various ways, and defend our disparate choices.

Well, you can wave the white flag and break out the champagne. The Amiga is here and the war of compromise is over. Anything your favorite computer can do, the Amiga can do better. And faster. And in stereo.

NOT JUST SKIN DEEP

To start with, the Amiga just looks nice: very professional and vaguely like a cross between an Apple //c and an IBM PC. The CPU is contained in and under it when not in use. The keyboard is suspended, with all the expected keys in all the right places; there are even four cursor keys logically arranged in a compact cross. The main joystick has all the connections you could want or imagine: serial and parallel ports; an expansion bus; two output; left- and right-channel audio jacks for your stereo system. A two-button mouse comes as standard equipment, but you can plug in ordinary (cheap) Atari/Commodore joysticks, paddles, or just about anything else.



ten sie eine neue Generation ihres einst wegweisenden Magazins ein, die bis Mitte 1995 andauert.

Erst Arbeit, dann Spielvergngen

Whrend die Electronic Games nur klassisch ber Leserbriefe und Fragebgen mit ihrer Klientel in Kontakt tritt, wnscht sich die Computer Gaming World ausgiebigen Input von ihren Lesern. Schon in der Debtausgabe sucht Russell Sipe Autoren frs Heft und bietet ihnen eine Entlohnung von 2 Cent pro Wort. Macht 10 US-Dollar fr eine halbe Seite, wobei laut Chefredakteur der grte Bedarf zunchst bei Spieletests fr den TRS-80 liegt – zu dieser Zeit noch der bestverkaufte Heimcomputer der USA. Auch in der Debtausgabe der englischen Computer & Video Games wird um aktive Beteiligung der Leser gebeten, mit fast schon dramatischen Worten: »Unsere Existenz als Magazin hngt von Euch ab, den Lesern, die uns mit selbst erfundenen Spiele-Listings berschwemmen.« Wobei das Ausloben von mgeren 10 Pfund pro abgedrucktem Listing die Dringlichkeit dieses Aufrufs leicht konterkariert. Wenigstens will man aber unter allen Autoren der ersten zwlf Monate ein Wochenende in der franzsischen Hauptstadt verlosen.

»Das war schon ziemlich schbig«, gibt der damalige Chefredakteur Terry Pratt zu. »Aber das Redaktionsbudget war unglaublich knapp, und ich gab jeden Penny aus und verbrachte viel Zeit damit, dem Verlag mehr Geld abzutrotzen.« Der Verlag heit EMAP, und Pratt, der seit 1980 fr das Wochenmagazin Computer Talk schreibt, bekommt recht berraschend die Chance, das erste britische Videospieldmagazin zu entwickeln. »Man hat mir den Job auf dem Klo in einem Pub im Londoner West End angeboten«, erzhlt er uns. Pratt haftet der Ruf an, passionierter Gamer zu sein, und derjenige, der ihn in seiner Lieblingskneipe anspricht, ist Zeitschriftenmacher Richard Hease. Der braucht jemanden fr ein Spielmagazin, das er sich ausgedacht und fr das er schon stapelweise Listings von US-Zeitschriften gekauft hat. Zu Programmen fr die blichen US-Verdchtigen wie Apple 2 oder Atari 400/800 stt in der Computer & Video Games seitenweise Programmcode fr mehr oder weniger illustre Gerte der brodelnden britischen 8-Bit-Szene: Commodore PET und VC 20, Sharp MZ-80K, Acorn Atom, Ti 99/4A oder der Bausatzrechner Nascom II – sie alle und noch viel mehr Systeme werden mit meist

