

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



8 Jahre Kultboy.com – Interview mit Michael Schmitzer

André Eymann am Sonntag, dem 25. Juli 2010

Internetseiten wie Kultboy.com verdienen aus meiner Sicht mehr Beachtung, als ihnen im Spielejournalismus zuteil wird. Denn sie tragen mit ihren vielfältigen Informationen zu einer wesentlichen Erhaltung kulturellen Wissens über die Computer- und Videospiegelgeschichte bei.

Kultboy.com ist ein hervorragendes Beispiel hierfür. Nicht nur, weil die Macher der Seite unzählige wertvolle Details über die Systeme, die Spiele und die Menschen der Branche festhalten und lebendig darüber diskutieren, vielmehr noch, weil diese Internetseite von den Spielern selbst gestaltet wird und somit einen unvergleichlichen Tiefgang aufweist.

Wer könnte besser über die gute alte Computerspielezeit berichten als die Spieler selbst? In diesem Jahr wird Kultboy.com bereits 8 Jahre alt. Grund genug, ein kleines autobiografisches Portrait mit der Entwicklungsgeschichte der Seite zu veröffentlichen. Michael Schmitzer, der Vater und Namensgeber von Kultboy.com, fasst die letzten 8 Jahre für uns zusammen.

Damals im Gasthaus



Michael Schmitzer hat die Internetseite Kultboy.com gegründet. (Bild: Michael Schmitzer)

Meine erste Berührung mit Computerspielen fand in einem Gasthaus statt, in dem mehrere Videospieleautomaten standen. An welchem Automaten ich damals genau spielte, weiß ich heute leider nicht mehr, aber das Medium faszinierte mich sofort! Einige Jahre später bekam ich ein Atari 2600 VCS (die erste Version mit dem Holzimitat) mit einigen Spielen geschenkt, unter anderen waren Pitfall! und Asteroids dabei. Gerade Asteroids hatte es mir sehr angetan, da es für die damaligen Verhältnisse spielerisch beeindruckend war.

Ein wenig später kamen dann noch ein Commodore 64 und einen Amiga 500 hinzu. Aber gerade die Ära von Atari und Commodore hatte meine Kindheit und Jugend geprägt und gerade deshalb liebe ich auch heute noch die alten Spiele.

Spiele hatten für mich schon immer eine große Bedeutung. Ich muss aber dazu sagen, dass ich neueren Spielen gegenüber eher abgeneigt bin. Ich kann mit den heutigen Spielen nicht mehr so viel anfangen wie mit den Klassikern. Die meisten heutigen Spiele finde ich einfach langweilig, zu kurz oder schlecht durchdacht. Ausnahmen gibt es natürlich dennoch, wie zum Beispiel Geheimakte Tunguska 2 oder Civilization IV. Als meine Lieblings-Videospiele aller Zeiten würde ich Asteroids, Sim City, Civilization, Monkey Island und Die Siedler bezeichnen.

KULTBOY.COM

Worum geht es?

Auf der Internetseite Kultboy.com findet ihr viele interessante Informationen über klassische Videospiele sowie Computer- und Videospiele-Zeitschriften. Außerdem könnt ihr dank des Forums und der Interaktionsmöglichkeiten direkt in den Austausch mit Gleichgesinnten kommen.

Literarische Vorprägung

Der Gründer der Seite wurde von klassischen Spielezeitschriften wie Power Play, ASM und PC Games geprägt.

Die Technologie

Die Webseite besteht aus einer Eigenentwicklung mit HTML, PHP und der Datenbank MySQL und hat einen unverwechselbaren Look.

Meine erstes selbstgekauftes Spielmagazin war die legendäre Zeitschrift Power Play im Dezember 1990. 50 Schilling kostete damals die Power Play aus dem Markt & Technik

Verlag. Das war viel Geld für mich, da ich als 10-Jähriger keine 50 Schilling Taschengeld im Monat bekam. Stundenlang betrachtete ich die Bilder im Heft und schwärmte von den tollen Spielen, die ich noch nicht hatte.

Ab diesem Zeitpunkt kaufte ich die Power Play monatlich. Vereinzelt kaufte ich auch andere Magazine, wie die ASM oder Amiga-Joker. Meine große Liebe aber galt damals uneingeschränkt der Power Play. Ich kann mich noch gut daran erinnern, als ich das erste Mal die ASM gekauft habe. Ich bin wie immer mit dem Rad zur Trafik gefahren, um zu schauen, ob die neue Ausgabe der Power Play schon da ist und da entdeckte ich die ASM Ausgabe Januar 1991. Die Power Play war leider noch nicht erschienen, dafür nahm ich die ASM mit und ich war auch von dieser Zeitschrift sofort begeistert. Besonders gefielen mir der lockere Schreibstil und das Feedback.

Von nun an kaufte ich beide Magazine, die Power Play und ASM, regelmäßig. Die Amiga Joker nur sporadisch, die Zeitschrift sagte mir damals nicht so zu wie heute. Drei Zeitschriften jeden Monat konnte ich mir auch nicht leisten. Ab 1994 kaufte ich die ASM nur noch von Zeit zu Zeit, da das Heft von der Qualität stark nachgelassen hatte. Meine letzte PowerPlay war die Ausgabe vom Mai 1996.

Die Zeitschrift hatte inhaltlich für mich ihren Reiz verloren, da alle lieb gewonnenen Redakteure wie Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Michael Hengst, Boris Schneider, Martin Gaksch, Winnie Forster und Volker Weitz zu dieser Zeit bereits ausgeschieden waren. So wechselte ich zur PC Games, die 1996, im Gegensatz zu heute, sehr gut gemacht war.

Ich war gerade 18 Jahre alt geworden, hatte mir ein neues ELSA Microlink 56k Modem gekauft, um auch endlich einmal die Welt des Internet kennenzulernen, da ich soviel von Arbeitskollegen darüber gehört hatte. Ich wollte schon immer einmal das Chatten ausprobieren, und so landete ich auch schnell in einem sogenannten Chatroom. Da man dafür einen Nicknamen brauchte, dachte ich mir einen Namen aus. In kürzester Zeit lernte ich dann in meiner Umgebung jemanden kennen, die sich Kultgirl nannte. Zuerst als Gag angedacht, nannte ich mich ab 1998 einfach Kultboy. Das gefiel mir, und so blieb auch der Name an mir für die Zukunft hängen.

Geburt einer Idee

Erst durch das Internet kam ich wieder in Berührung mit den alten Spieleklassikern. Erste Versuche waren 1999-2000, WinUAE (ein Commodore Amiga Emulator) zu starten und diverse Spiele darauf zu spielen, um meine alten Kindheitserinnerungen wieder aufzufrischen. Ziemlich schnell landete ich damals im GAEB (German Amiga Emulation Board), um mich mit Gleichgesinnten über die Spiele zu unterhalten. Ich kannte solche Foren natürlich noch nicht und es faszinierte mich sofort!

In diesem Moment kam bei mir der Wunsch auf, dass ich etwas mit dem Internet machen will. Ich wollte das Internet nutzen und verändern und nicht einfach nur benutzen. Nun fing meine Leidenschaft zum Thema „Retro“ so richtig an.



Ein Banner von Kultboy.com. (Bild: Michael Schmitzer)

Power Play- und ASM-Magazine hatte ich mir ja schon als Kind gekauft und zum Glück auch alle aufgehoben. Jahrelang in Kisten verpackt, wollte ich dann wieder ein paar Ausgaben lesen und war auch gleich wieder von den Heften fasziniert. Da konnten die aktuellen Zeitschriften nicht mithalten. Ich verschlang also mehrere Ausgaben und dachte mir, vielleicht gibt es da auch was im Internet darüber? Leider nicht wirklich. Nur da und dort ein Wort oder spärliche Infos und das war es auch schon.

Im GAEB gab es zwar einige Diskussionen über die früheren Computerzeitschriften, aber das war nicht das, was ich suchte. Und so stieß ich dann auf das deutschsprachige Spielemuseum TheLegacy.de. Das Museum faszinierte mich. So viele wertvolle Informationen an einem Platz und man konnte sogar selber Daten zu den Spielen eingeben! Genau das wollte ich. Und da kam mir dann die Idee, ein Museum für „meine“ Zeitschriften und deren Inhalte zu machen. Wenn schon Spiele gewürdigt werden, wieso dann nicht auch die Computer- und Videospielezeitschriften?

Ich wollte in meiner Domain unbedingt das Wort „Kult“ haben. Und da ich ja schon länger als Kultboy in diversen Foren unterwegs war, dachte ich mir, wieso nicht einfach Kultboy.com? Kultboy.de ging nicht, da ich in Österreich wohne und ich somit keine .de-Domain registrieren konnte. Eine .at-Domain aber war mir damals einfach zu teuer. Mittlerweile kosten Internet-Domains ja nicht mehr viel, damals musste man da aber ca. 60 Euro pro Jahr für eine at-Domain bezahlen. Abgesehen davon wollte ich sowieso eine Domain haben, die universell ist und so entschied ich mich 2001 für Kultboy.com.

Startschuss!

An den Start ging meine Seite am 19. März 2001 und sie war ursprünglich eigentlich nicht so geplant, wie sie jetzt aussieht. Anfangs war angedacht, nur die schlechtesten Testberichte online zu stellen. Die Idee funktionierte auch zu Beginn, jedoch: je bekannter die Seite wurde, desto lauter wurde der Ruf, auch die Top-Spiele aufzunehmen. Ich bin mir nicht ganz sicher, aber ich glaube, der erste Top-Spiele Testbericht war zu Monkey Island 2 aus der Power Play.

Navigation	Update Time !	User-Login
Startseite Newsletter Gästebuch Forum Links E-Mail	<p>Ab jetzt kann man hier Amiga Games Testberichte nachlesen !</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alien 3 • Bump 'n' Burn - CD32 • Kick Off 3 - European Challenge <p>Auch der Kult-Covers Bereich bekommt Zuwachs: Amberstar, Monkey Island 3, X-Wing</p> <hr/> <p>geschrieben von kultboy @ 07.04.2002, 10:20</p>	Login Logout Registrieren Daten vergessen? Click Statistik
Power Play	4 neue ASM Testberichte !	Partner Sites
Testberichte: A-M Testberichte: N-Z	<p>Morgen !</p> <p>Endlich ein Update mal wieder hier und los gehts:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crime City - Flop des Monats • Fire • Indy Heat • Nightwalk <p>Viel Spass beim Schmökern !</p> <hr/> <p>geschrieben von kultboy @ 04.04.2002, 08:50</p>	Kultpower.de The Legacy GAEB
ASM	Neues Design bei Kultboy.com !	poll
Koopfuss Microvelle Testberichte: A-M Testberichte: N-Z	<p>Hab meine HP komplett umgestellt ! Ich finde das es jetzt übersichtlicher aussieht als vorher ! zudem ist es für mich um einiges leichter jetzt zu verwalten :-)</p> <p>Man kann jetzt bei den News auch kommentare schreiben !</p> <p>Die Testberichte werden jetzt nicht mehr in einen neues Fenster geöffnet sondern hier in der mitte mit einen frame ! ich denke das es so besser ist... (hoffentlich)</p> <p>Die Umfrage ist gleich geblieben, also schön brav Voten !</p> <p>Jo wenn fehler auftreten oder sonst irgendwas passiert was nicht 'normal' ist bitte mir bescheid sagen ! Danke !</p> <p>Newsletter und ein Feedback bau ich morgen ein !</p>	<p>Welches Mag Heft wollt ihr hier sehen ?</p> <p><input type="radio"/> Power Play</p> <p><input type="radio"/> ASM</p> <p><input type="radio"/> PC Player</p> <p><input type="radio"/> PC Games</p> <p><input type="radio"/> Amiga Joker</p> <p><input type="radio"/> PC Joker</p> <p><input type="radio"/> Amiga Games</p> <p><input type="radio"/> Play Time</p> <p><input type="radio"/> Trash Mags</p> <p><input type="radio"/> Alle!</p> <p>Vote bisher 47 Votes</p>
Amiga Games		User-Online
Mailbox von Rossi Testberichte		<ul style="list-style-type: none"> • 1 User registriert • 3 User auf Page • Gb-Einträge <p>User auf Page: 3 Gäste</p>
Kult-Bereich		
Kult-Figuren Kult-Covers Mag VS Mag		
Banners		
		

Der Internetauftritt von Kultboy.com im April 2002. (Bild: Michael Schmitzer)

Die ersten Inhalte waren:

- Tests und Vorschauen: Diese stammten anfangs nur aus der ASM und Power Play. Später kam noch die Amiga Games hinzu.
- Kult-Figuren-Bereich: In diesem Bereich werden die Spielfiguren aus den beliebtesten Spielen vorgestellt.
- Mag vs. Mag: In diesem Bereich werden Heft-Wertungen zu einem Spiel gelistet, die stark auseinander gehen. So sieht man schnell, wie unterschiedlich manche Spiele bewertet wurden, was einem früher gar nicht so aufgefallen ist.
- Kult-Covers: Diese Rubrik war anfangs dafür angedacht, richtig gute Spiele-Cover online zu stellen. Einige Spiele waren bereits mit dem dazugehörigen Cover gelistet. Ich habe den Bereich aber ein Jahr später geschlossen, da ich der Meinung war, das passte nicht so richtig.
- Mailbox von Rossi: Wer kennt sie nicht, die Leserbrief-Antworten von Herrn Rosshirt? Diesen Bereich wollte ich anfänglich auch stark forcieren, er wurde von mir aber auch nach einem Jahr geschlossen. Später kamen die Leserbriefe jedoch wieder zurück.

Und das war es inhaltlich eigentlich schon. Ein Gästebuch und ein Forum hatte ich natürlich damals auch schon.

Interaktion gewünscht

Zu Beginn von kultboy.com ließen der technische Aufbau und der optische Auftritt eher zu wünschen übrig. Als gelernter Elektroinstallateur hatte ich mit den Aufgaben Webdesign und Programmieren so gut wie keine Erfahrung. Meine ersten Versuche zum Webdesign meisterte ich mit dem eher bescheidenen Programm Microsoft Frontpage. Über diesen Weg lernte ich HTML und versuchte dann mein Wissen auszubauen. Jedoch stieß ich mit HTML schnell an meine Grenzen; ich wollte die Seite lebendiger gestalten.

Und da kamen 2001-2002 dann PHP und MySQL ins Spiel. Ich hatte wirklich keine

Ahnung davon und leider kannte ich auch niemanden, der mir helfen konnte. Also kaufte ich mir ein paar Bücher und las viel in Internet-Foren. Ich probierte wochenlang mit diversen Code-Schnipseln herum, um das Ganze halbwegs zu verstehen

Der zentrale Gedanke war es, zu fast allen Inhalten der Seite persönliche Kommentare abgeben zu können. Damit kamen wir einem umfassenden Rezensionssystem sehr nahe.

Michael Schmitzer

Ich hatte zwar ein Gästebuch und ein Forum, aber wäre es nicht prima, wenn man zu jedem Testbericht, Cover, Artikel, Leserbrief usw. einen persönlichen Kommentar abgeben könnte? Und genau das war der zentrale Gedanke. Über diese Möglichkeit würde die Seite lebendiger werden. Um das aber zu realisieren, war es noch ein langer Weg. Schließlich musste ich hierfür zunächst viele neue Funktionen programmieren. Und so begann ich 2002, Kultboy.com neu aufzubauen.



Der Internetauftritt von Kultboy.com Ende 2002. Noch immer relativ wenige Inhalte und man konnte noch keine Kommentare zu den Scans schreiben. (Bild: Michael Schmitzer)

Menu	News	Aktuelle Umfrage
<ul style="list-style-type: none"> - Startseite - Disclaimer - Forum - Impressum - Gästebuch - Kontakt - Links - Newsletter - Umfragen - Wunschezettel Magazine - Testberichte/Previews - unveröffentlichte Spiele - Creme de la Creme - Streitgespräche 	<p>19.01.2004, 13:01 News Nr. 69 [16 Kommentare]</p> <p>5 neue Testberichte: Dungeon Master 2 (AGA) (AG) - Eye of the Beholder 2 (ASM) - Eye of the Beholder 3 (PP) - Heart of China (AJ) - Ski or Die (AJ)</p> <p>Dann noch 3 Testberichte von Spieleautomaten: Assault (PP) - Hot Rod (PP) - Plotting (PP)</p> <p>Als draufgabe gibts aus der Power Play 10/89 einen 3 Seiten Bericht über die Entstehung eines Spieleautomaten.</p> <p>Und dann hab ich noch aus der Power Play 2/89 eine interessante News eingescannt, und zwar geht es um Gunship. Ist es nun auf dem Index oder nicht? Lest selbst.</p> <p>13.01.2004, 09:00 News Nr. 68 [4 Kommentare]</p> <p>6 neue Testberichte: Cannonfodder 2 (AG) - Chambers of Shaolin (PP) - Eye of the Beholder (ASM) - Fire & Ice (ASM) - Gunship 2000 (AJ) - Wing Commander 2 (ASM)</p> <p>Dann gibts das Cover vom Amiga Joker 3/95 zu bestaunen, inklusive Editorial. In diesem Editorial geht es vor allem um Mortal Kombat 2, das ja im Amiga Joker 1/95 getestet wurde, lest selbst. Aus dieser Ausgabe gibts auch noch einen neuen Brok Comic zum lesen.</p> <p>08.01.2004, 17:56 News Nr. 67 [1 Kommentar]</p> <p>Ich möchte euch einen neuen Bereich vorstellen und zwar "Streitgespräche". Wir haben darüber schon im Forum diskutiert und darum gibts auch hier die Scans zum lesen. Zunächst möchte ich euch das erste Thema vorstellen: Censor & Conquer von PC Player 9/95 - Hier geht es vor allem um die Zensur von C&C. Dann das zweite: Quoten-Qual von der PC Player 2/95 - Heinrich Lenhardt diskutiert mit dem X-Base Moderator über seine Show.</p> <p>6 neue Testberichte: Coala (AG) - Skeleton Krew (AJ) - Terminator 2 - The Arcade Game (AG) - Top Gear 2 (AJ) - Tornado (AJ) - Wizardry 7 (ASM)</p> <p>01.01.2004, 16:10 News Nr. 66 [7 Kommentare]</p> <p>Neue Testberichte zum lesen: Doom 2 (PP) - Final Fight (PP) - Hexen (PCJ) - Hostages (PP) - Killing Game Show (PP) - Larry 5 (AJ) - Moonstone (PP) - Out Run (HC) - Saint Dragon (PP) - Terminator 2 (PP) - The Spy who loved me (PP) - Wing Commander 3 (PP) - Wings of Glory (PP)</p>	<p>Wie denkt ihr haben sich die Spiele (im Laufe der Jahre) verändert?</p> <p>Kult-Figur Stan</p> <p>Kommentare</p> <p>Umfrage Nr. 4 Heute, 13:47 (kultboy) Umfrage Nr. 4 Heute, 13:24 (Lemmy)</p> <p>X-Wing Heute, 13:17 (kultboy) X-Wing Heute, 12:36 (Gismo) Streit: Quoten-Qual Heute, 10:07 (kultboy)</p> <p>Wunschezettel Heute, 10:04 (kultboy) Streit: Quoten-Qual 26.01.2004, 21:51 (invincible warrior) Wing Commander 3 - Heart of the Tiger 26.01.2004, 21:32 (invincible warrior) Dungeon Master 2 26.01.2004, 21:00 (invincible warrior) Ski or Die 26.01.2004, 20:56 (invincible warrior)</p> <p>Wunschezettel 26.01.2004, 18:44 (DaveTaylor, Edit) X-Wing</p>

Kultboy.com 2003: Die Struktur wurde erweitert und rechts sind schon Kommentare zu sehen. (Bild: Michael Schmitzer)

1.000 Zeitschriften

Nachdem mein Projekt gestartet war, wurde mir klar, dass mir noch viele Heftausgaben von beispielsweise Amiga Joker, PC Joker oder Play Time fehlten. Außerdem wollte ich die vorhandenen Lücken in meiner bisherigen Sammlung schließen. Über diesen Weg kam ich zu eBay.

2002 war eBay noch nicht so bekannt und überlaufen wie heute. Auch waren die Preise oft geringer, als es heute der Fall ist. Ohne die Möglichkeit über eBay hätte ich wohl die meisten Hefte nicht bekommen. Gelegentlich melden sich auch Besucher von kultboy.com bei mir und fragen mich, was sie mit ihren Heften machen sollten. Meistens kaufe ich diese an, um sie entweder zu behalten oder weiterzuverkaufen. Meine Sammlung wuchs in kürzester Zeit von 200 auf über 1.000 Hefte an!

Anfangs waren die Anzahl der Mitglieder und die Kommentare noch überschaubar. Doch je bekannter die Seite 2002-2007 wurde, desto mehr wurde auch geschrieben und diskutiert. Da ich aber nicht rund um die Uhr online sein kann und will, um stets nach dem Rechten zu sehen, musste ein ausgewähltes Team her, um für Ordnung zu sorgen.

Was liegt näher, als anderen die eigene Sammlung zu zeigen? Vielleicht sucht man ja auch bestimmte Ausgaben, die andere gerade verkaufen? Und so funktioniert das Ganze: man kann jedes Heft in seine eigene Sammlung aufnehmen, suchen oder verkaufen. Wenn man sich durch die Sammlungen anderer Mitglieder durchklickt, bekommt man gleich eine Übersicht darüber, wer welche Hefte favorisiert. Ein Jahr später war es dann möglich die Hefte zu bewerten. Die Bewertungsskala zählt von 1-10. Wobei 1 die schlechteste Note ist und 10 die Beste. Inhalt und Cover jeder Ausgabe können getrennt bewertet werden. Das passierte 2007-2008.

Ein Treffen mit Michael Hengst

Das verrückteste, was ich bisher für meine Seite gemacht habe, war wohl das Interviews mit Michael Hengst von 2007. Michael Hengst war neben Heinrich Lenhardt, Boris

Schneider und Anatol Locker DER Redakteur beim Magazin Power Play. Man kann durchaus behaupten das Michael Hengst durch seine Mitarbeit bei der Power Play einen wesentlichen Teil zur deutschen Zeitschriften-Geschichte beigetragen hat.

Ich habe Michael angeschrieben, ob er nicht Lust hätte, ein paar Fragen im Rahmen eines Interview zu beantworten. Er meinte dann, ich solle doch gleich bei ihm persönlich vorbeikommen! Michael wohnte mittlerweile in Österreich und so brauchte ich nur ca. eine Stunde zu ihm. So beschloss ich spontan, ihm einen Besuch abzustatten. Rein ins Auto ohne Navigationsgerät, sondern nur mit Karte ausgerüstet, fuhr ich los.

Mein Problem war nur, dass ich das Dorf nicht gefunden habe und so fuhr ich zunächst in die falsche Richtung ... Nach etlichen Telefonaten mit Michael hatte ich ihn endlich gefunden. Er nahm mich sehr herzlich auf und wir setzten uns erst mal hin und tranken einen heißen Tee. Und dann begann das Interview. Wir nahmen das komplette Gespräch mittels Mikrofon auf, was sich später als Problem herausstellen sollte, da die Qualität leider nicht sehr gut war. Wir haben jedoch ein paar Fotos gemacht und Michael signierte mir ein paar Hefte zur Erinnerung. Und dann trennten sich unsere Wege auch schon wieder. Für mich war es ein persönliches Highlight und ich werde es nie vergessen.



Eine Montage verschiedener 8-Bit-Spieleklassiker wie Lemmings, Bruce Lee oder Space Invaders für das Cover des Kultboy-Hefts Januar 2010. (Bild: Herr Planetfall)

Mit der Zeit sammelten sich immer mehr eigene Kultboy.com-Artikel wie beispielsweise Testberichte oder Interviews an. Nur wohin damit? Und da kam mir die Idee, ein sogenanntes Kultboy.com-Heft ins Leben zu rufen, in dem alle Artikel eines Jahres gesammelt und gelistet werden. Den Start machte die Ausgabe Januar 2008. Jedes Jahr wird ein Heft-Cover von einem ausgewählten Mitglied gestaltet. Derzeit sind drei Ausgaben online.

Für viele wird es wahrscheinlich nicht nach viel Arbeit ausschauen, aber das täuscht

gewaltig. Das ganze Projekt steht und fällt mit dem eher gehassten (gilt für mich) Scannen von Seiten aus den Zeitschriften. Ist das einmal geschafft, muss der Scan noch nachbearbeitet werden. Danach lege ich den Scan im Archiv auf meiner Festplatte ab.

Anschließend schreibe ich diesen Scan in eine Liste, als Beispiel nehme ich jetzt einen Testbericht zu einem Spiel her: Spielname ID – Testbericht ID – Titel – System ID – Redakteur ID – Heft Name – Nr. sowie Jahrgang – Name dessen, der es gescannt hat. Anhand dieser Daten lässt sich der Testbericht bequem in die Datenbank einpflegen. Würde ich die Liste nicht so anlegen, hätte ich spätestens nach einer Woche ein totales Chaos. Da mir mittlerweile fast täglich fleißige Helfern Zeitschriften-Scans zuschicken, kann man verstehen, dass eine solche Liste notwendig wurde.

Rückblick auf die vergangenen 8 Jahre



Das Cover des Kultboy-Hefts aus dem Januar 2008. (Bild: Reinhard Klinksiek)

Das Herzstück der Seite dürfte wohl die Kommentarfunktion sein. Man kann wirklich zu fast allen Bereichen etwas schreiben und diskutieren. Heutzutage kann man bei fast jeder Webseite einen Kommentar abgeben, aber früher? Was Kultboy.com noch ausmacht, ist die gewaltige Menge an Informationen, die in den letzten Jahren zusammengetragen wurde und das ist einfach einzigartig im deutschsprachigen Raum.

Anfangen von den über 5.000 Zeitschriften-Covern bis zu den unzähligen Büchern, sowie dem Zubehör. Man kann also mit Recht behaupten, dass es für jeden etwas auf Kultboy.com zu finden gibt, sofern er die 1970er- und 1980er-Jahre miterlebt hat.

Rückblickend muss ich sagen, dass ich sehr stolz bin, was aus dem Projekt geworden ist. Der Inhalt der Seite wächst täglich, sei es jetzt durch die Updates oder auch durch sehr gute Beiträge der Mitglieder. Kultboy.com ist nicht nur ein Treffpunkt für alle Retro-Süchtigen, sondern auch eine richtige Heimat geworden, wo man gerne täglich vorbei schaut.

Was ist für die Zukunft geplant?

Da gäbe es so viele Sachen. Zum einen werde ich zusehen, dass ich noch in diesem Jahr den neuen „Zubehör-Bereich“ eröffne. Der Bereich wäre die perfekte Ergänzung zum Kult-Systeme- und Joysticks-Bereich.

Ansonsten werde ich mir viele kleine Verbesserungen vornehmen, die sich die Mitglieder wünschen.

Weiterführende Links

- [Kultboy.com](#) – DIE Kult Seite über die alten Spiele-Magazine und Retro-Games!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 25. Juli 2010 um 20:58 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>