

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Die Ahnenreihe des deutschen Videospield Journalismus

Florian Auer am Samstag, dem 22. Juni 2024

**Seit dem Anfang der 80er-Jahre gibt es im deutschsprachigen Raum nennenswerten Journalismus über Computer- und Videospiele. Anfangs als Randthema der großen Heimcomputermagazine gesehen, entwickelte sich spätestens ab 1987 eine eigene Identität, wie über elektronische Spiele zu berichten ist.**

Dieser Bericht soll euch einen Überblick über die Geschichte geben und die Besonderheit, die in der Berichterstattung für unser Hobby in unseren Breiten besonders ist – es gibt eine durchgängige Ahnenreihe von den ersten Publikationen bis hin zu modernen Outlets, die immer noch über unser Hobby schreiben. Hier sei im besonderen die direkte Verbindung von den ersten Magazinen bis hin zur modernen Zeit gezeigt – auch wenn der Artikel versucht, zumindest alle Strömungen und Ideen zu nennen.

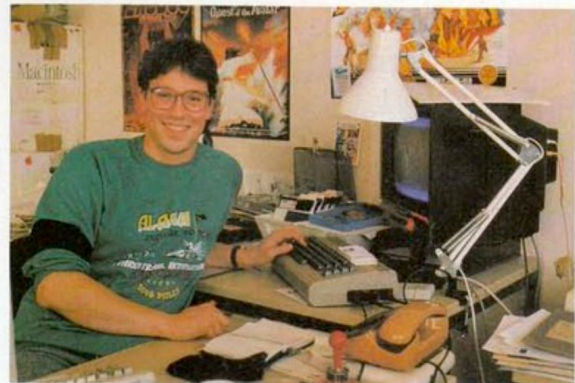
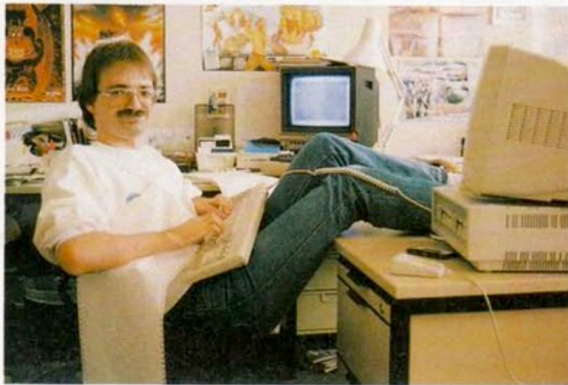
Disclaimer: Natürlich habe ich einige legendäre Namen, Magazine oder Websites in meinem kleinen Bericht zu stiefmütterlich oder gar nicht behandelt (4Players, Gamefront usw.) – mein Fokus lag auf der von der ursprünglichen Happy Computer-Sonderausgabe „Power Play“ basierenden Ahnenreihe und deren Entwicklungen. Auch Publikationen aus Österreich, der Schweiz oder anderen deutschsprachigen Ländern und Gebieten werden nicht erwähnt.

# Die graue Vorzeit

## Markt und Technik

Der Markt & Technik-Verlag, noch heute bekannt für Fachbücher der Computerindustrie, hatte 1983 ein Magazin für die immer größer werdende Heimcomputergemeinde veröffentlicht – „Happy Computer“. Spiele machten darin nur einen geringen Teil aus, um aber den Ansprüchen der wachsenden Spielerschaft gerecht zu werden, gab es ab 1985 immer wieder Spiele-Sonderteile, in den Spiele aber hauptsächlich nur aufgelistet wurden. Das Team, das sich um die Spiele gekümmert hatte, konnte aber schließlich ab Dezember 1987 eine eigene Publikation nur für Computer- und Videospiele gründen. Die „Power Play“.

# Computer sind zum Spielen da



**W**as? Sie spielen gerne? Dann dürfen Sie ruhigen Wissens weiterlesen, denn Sie halten den richtigen Stoff in den Händen. Das ist die erste Ausgabe von Power Play, wo sich alles ausschließlich um Computer-, Video- und Automaten Spiele dreht. Knifflige Adventures, spannende High Score-Jagden und knirschende Joysticks stehen im Mittelpunkt.

Den Löwenanteil in Power Play nehmen die Tests ein. Wir tun unser Bestes, jedes neue Spiel so kritisch und objektiv wie möglich zu besprechen, um Euch eine echte Kaufhilfe zu geben. Unser Test-Team, das Euch an dieser Stelle anstrahlt, nimmt sich alle neuen Spiele gründlich vor. Es wird auf einer der nächsten Seiten zusammen mit dem Power Play-Bewertungssystem ausführlich vorgestellt.

Zu den Tests kommen ein umfangreicher Sonderteil mit Spiele-Tips, Stories, Interviews, Trends und aktuellen Nachrichten. Gerade bei den Spiele-Tips sind wir auf Eure Mithilfe angewiesen. In unserer Aktuell-Rubrik dominiert in

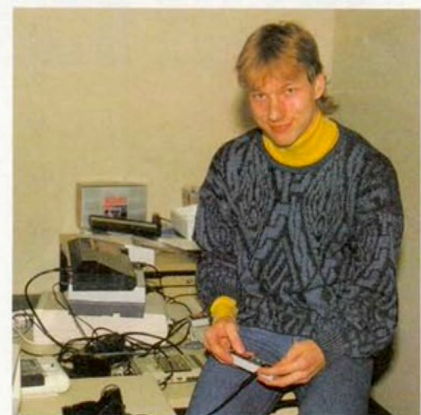
Neben den vielen Spiele-Besprechungen gibt es in dieser Ausgabe auch einen großen Hardware-Vergleichstest: Die vier aktuellen Videospiele-Systeme messen sich untereinander. In Japan und den USA sind Videospiele wieder aus der Versenkung aufgetaucht und verkaufen sich wie verrückt. Angesichts der Fähigkeiten der neuen Videospiele-Generation kann man sich gut vorstellen, daß diese totgesagten Systeme auch bei uns ein Comeback erleben werden.

Im Computerspiel-Teil dürfen wir Euch neben anderen heißen Neuheiten wie »Thundercats« von Elite und »Nebulus« von Hewson einen exklusiv-

schickt werden sollte, tobte ein Sturm über London, der für einen Stromausfall sorgte. Magnetic Scrolls verlor dabei viele Daten, die auf der Festplatte ihres Großcomputers gespeichert waren. In tages- und nächtelanger Arbeit wurde eine

legten unsere Adventure-Experten doch noch einen fertigen Testbericht vor. Magnetic Scrolls erwägt jetzt ernsthaft die Anschaffung eines Notstrom-Aggregats.

Ein wenig mehr Ruhe und Beschaulichkeit wünsche ich



Editorial Powerplay 12/87 mit (v.l.n.r Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Boris Schneider, Martin Gaksch).

Die Struktur des Magazins war aufgeteilt in Neuigkeiten, Computerspieletests, Berichte,

Videospieltests, Automatentests und dann einem interaktiven Teil, in dem auch die Leserbriefe platziert waren. Damit war die ursprüngliche Struktur eines deutschen Spielmagazins geschaffen.

## Spieltests

Auch geschaffen wurde die lange sehr beliebte Art, Reviews zu schreiben. Das Spiel wurde allgemein neutral bis erklärend beschrieben. Die Meinung der testenden Person war in einen gesonderten Kasten ausgegliedert, ein kurzes Statement nebst Avatar des Autors oder der Autorin daneben. Für die Einordnung wurde ein System verwendet, das die Spiele von 1 – 100 entsprechend bewertete.

verschiedene Gegner Lion-O nach dem Leben trachten. Während Lion-O läuft, wird der Bildschirm gescrollt.  
Bestimmte Gegenstände wie viereckige Kisten und Pilze können mit dem Schwert aufgeschlagen werden. Hinter ihnen verbergen sich Symbole, deren Aufsammeln eine neue Waffe, Bonus-Punkte oder ein Extra-Leben bringen.  
Wenn Lion-O einen seiner Kumpels erreicht hat, folgt eine Bonusrunde. Schafft er es, seinen Freund zu befreien, bekommt er jede Menge Punkte als Belohnung.  
Das Spielprinzip von Thundercats bietet wenig Neues. Laufen, Springen und Schießen beziehungsweise Zuschlagen stehen auf der Tagesordnung. Es ist aber sehr viel los und immer wieder neue Gegner greifen an, so daß man



Lion-O hat die Chance, sich zu einem gefangenen Freund vorzukämpfen (C 64)



Warnung: Thundercats ist weder sonderlich einfach noch allzu originell. Wer sich daran nicht stört, wird mit flotter Action-Kost bedient. Man ist

ständig am Springen oder Kämpfen und wird munter aus allen Richtungen angegriffen. Diverse nette Extras versüßen den rauhen Alltag.  
Durch die pausenlose Action wird man bestens unterhalten. Das gilt vor allem für die technisch sehr gute C64-Version, die gut animierte Sprites und tadelloses Scrolling bietet. Bei der Schneider CPC 6128-Version fehlt es an Tempo und an Farben. Außerdem spielt sie sich noch schwerer als die Commodore-Version, bei der einige Leute in unserer Redaktion bereits erhebliche Schwierigkeiten hatten, den ersten Level zu schaffen.  
Einsteiger seien vor dem Programm gewarnt, doch wer gut mit dem Joystick umgehen kann und Action-Spiele schätzt, wird mit Thundercats auf dem C64 zufrieden sein. Die CPC-Version spielt sich leider bei weitem nicht so gut und ist ein eher mäßiges Vergnügen.

|               |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---------------|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Grafik        | 6   | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sound         | 4.5 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Power-Wertung | 5.5 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

Die Wertungen für die Schneider CPC 6128-Version

|               |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---------------|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Grafik        | 6.5 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sound         | 6   | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Power-Wertung | 7.5 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

Die C 64-Version ist vor allem spielerisch ein ganzes Stück besser

Ausschnitt eines Tests in der Powerplay 12/87.

## Tronic-Verlag

Im Tronic-Verlag erschien die „Aktueller Software-Markt“, die von 1986 bis 1995 existierte. Hierbei handelte es sich um eine bei Fans sehr beliebte Publikation mit lockerer Schreibe und viel Interaktion mit der Leserschaft. Dieses Magazin blieb aber nach seiner Einstellung 1995 ohne nennenswerten Nachfolger.

## TeleMatch

Von 1982 bis 1985 erschien darüberhinaus noch die **TeleMatch**, eine der allerersten Publikationen für Videospiele. Durch den Niedergang der Videospiele Anfang der 80er versuchte das Magazin sich noch in die Heimcomputer-Ecke zu retten, wurde aber schon nach drei Jahren eingestellt.

## WEITERE MAGAZINE

Neben der ASM aus dem Tronic-Verlag oder der TeleMatch gab es, vorwiegend in den 80ern, noch viele weitere erwähnenswerte Hefte oder Magazine, die sich mit Spielberichterstattungen befassten. Dazu gehörten beispielsweise die legendäre 64er

(Markt & Technik), ck – Computer Kontakt (Rätz Eberle), Computronic und Homecomputer (beide aus dem Roeske Verlag, später Tronic Verlag), [HC Mein Home-Computer](#) (Vogel Verlag), oder die leider nur sehr kurzlebige [tele action](#) (Ehapa). Auch genannt werden wollen die [Joystick](#) (DMV) oder vergessene Exoten wie die HCA (Computer Aktiv).

Einen großartigen Überblick über viele Magazine seit 1978 bietet die Seite [kultboy.com](#), auf der man sich auch die Coverscans der Magazine von einst anschauen kann.  
(ae)

## Videospieler, vereinigt euch!

Aus der „Power Play“ im Markt & Technik-Verlag erschien 1991 dann eine vollständig eigene Publikation, wiederum als Sonderheft – so wie einst die „Power Play“ gestartet ist, wurde dann auch die „Video Games“ zuerst als Nebenpublikation erstellt, die dann mit Anfang 1992 ein eigenes Magazin wurde.

Die Struktur war ähnlich wie die der Power Play. Nach einer Liste von Neuigkeiten aus der Welt der Videospiele gab es Reportagen, dann Tests, in der Mitte Tipps & Tricks und am Ende einen interaktiven Teil.

## WERTUNGS- WUT

In Video Games gibt es so viele Tests, daß die Joypads schmoren. Nach welchem Schema wir jedes Modul unter die Lupe nehmen, verrät dieser kleine Testleitfaden.

◆ Ein neues Videospielemodul zu bewerten, ist gar nicht mal leicht. Es ist bei weitem nicht damit getan, nur mit Schlagworten wie "Toll" oder "Pfui" um sich zu werfen. Wir wollen jede Neuerscheinung ebenso kritisch wie objektiv nach einheitlichen Richtlinien besprechen.

### DIE TESTER

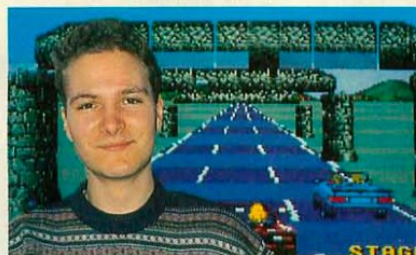
Sechs mit allen Extrawaffen gewachsene Videospieffans sitzen an den Redaktions-Joypads, um für Video Games die aktuellen Titel zu prüfen. Die Mitglieder unseres Teams sind Heinrich Lenhardt, Julian Eggebrecht, Martin Gaksch, Michael Hengst, Stephan Enghart und Winnie Forster. Rechts sieht Ihr die Konterfeis dieser Knaben, von denen jeder einige seiner persönlichen Videospiekklassiker vorstellt. Jedes Modul wird von einem Mitglied dieses Teams geprüft. Die Wertungen werden gemeinsam ausdiskutiert, um eine objektive Beurteilung zu gewährleisten.



Winnie Forster begeistert sich für Phelios (Mega Drive), R-Type (PC-Engine), Tetris (Game Boy) und Mickey Mouse (Mega Drive)



Stephan Enghart spielt besonders gerne Tetris (Game Boy), Nectaris (PC-Engine), Kwirk (Game Boy), Violent Soldier (PC-Engine)



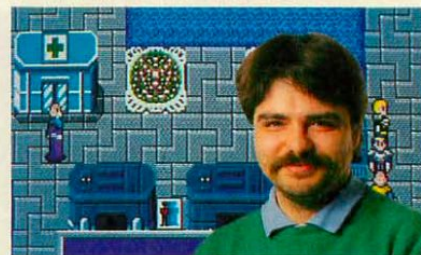
Julian Eggebrecht schwärmt für Super Mario Bros. 1-4 (NES/Super Famicom), R-Type (PC-Engine) und Revenge of Shinobi (Mega Drive)



Heinrich Lenhardts Lieblinge sind Probotector (NES), Ice Hockey (NES), Tennis (Game Boy), Klax (Lynx) und Tetris (Game Boy)



Martin Gaksch läßt alles stehen und liegen für Super Mario Bros. 1-4 (NES/Super Famicom), Tetris (Game Boy) und Galaga '88 (PC-Engine)



Michael Hengst amüsiert sich aufs Heftigste mit Legend of Zelda (NES), Phantasy Star II (Mega Drive) und Golvellius (Master System)

Editorial „Video Games 01/91“: Wiederum finden sich die Herren Lenhardt und Gaksch neben anderen Branchengrößen wie z.B. Julian Eggebrecht, der mit Factor 5 später legendäre Videospiele für N64 und GameCube schuf.

## Der Grundstein war gelegt

Im Jahr 1992 blühte die Video Games als reines Videospielemagazin auf, und die Autorenschaft stieg stetig an. So modern das Hobby aber war, der Markt & Technik Verlag war wohl technisch nicht auf der Höhe der Zeit. Das bedeutete, dass die Video Games noch mit Papier und Schere zusammengestellt wurde, statt mit modernem Desktop Publishing – welches Anfang der 90er Jahre schon durchaus üblich war.

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR

7/92

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Markt Technik  
6S 23,- / 4fr 3,-  
Lit 3200 / Hr 3,75  
dkr 16,- / fmk 11,-  
DM 3,-

# VIDEO GAMES

JETZT **3DM**

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR

IM BANN DER MEGABITS

## SPIELE- KNÜLLER

- Monster in my Pocket
- Super Kick Off
- Star Tropics
- Batman 2
- Super Aleste
- Die Hard

MARIO, SONIC & KONSORTEN

## HÜPFENDE HIGHLIGHTS

Die bunte Welt der  
Jump'n'Runs

ANSCHLUSS GESUCHT

## ZUBEHÖR IM HÄRTETEST

Alles über Joysticks, Pads und Hardwaregags

**AUFKLEBER  
IM HEFT**

„Video Games 7/92“ – mein erstes selbstgekauftes Videospieldmagazin seinerzeit.

### Die Geschichte der drei Reiche

Nun, in die chinesische Legende wollen wir nicht eintauchen, aber wohl in das Jahr 1993, wo aus dem fruchtbaren Boden der Video Games und der Beliebtheit des Videospieldjournalismus einige interessante Blüten wuchsen.

Die „Video Games“ hatte ihren Stil gefunden, war locker und schien das Hobby mit viel Spaß zu nehmen. Zumindest war das die Art, die in den Editorials oder hin und wieder eingestreuten Anmerkungen in den Leserbrief- sowie Rat & Tat-Seiten vermittelt wurde. In der ersten Hälfte des Jahres gab es auch immer wieder Berichte über moderne Medien und Technologien, die am Ende des Magazins, nach dem Testteil mit „Cyber Media“ überschrieben wurden – ein Zeichen dessen, was kommen sollte.

# WARPZONE NINTENDO

Spielshows wie "Glücksrad" oder "Riskant" garantieren für hohe Einschaltquoten -- Gametek setzte die finanzkräftigen Quizsendungen für's Super Nintendo um.

**F**ortsetzung folgt: Capcoms **Duck Tales 2** für's NES lädt Euch zu spannenden Abenteuern mit Dagobert & Co ein. Mit seinem Spazierstock bewaffnet begibt



Dagobert in Nöten - Duck Tales 2 (NES)

sich der Multimilliardär erneut auf Schatzsuche. Seine drei Nefen Tick, Trick und Track stehen ihm bei der turbulenten Reise durch Ägypten, Atlantis und dem Bermuda Dreieck hilfreich zur Seite.

Wen die anstehende Sommerhitze kalt läßt und die Sehnsucht nach der frostigen Jahreszeit quält, kann sich in **Ice Challenge** von Technos abkühlen. Anstelle von disziplinierten



In Ice Challenge (NES) kämpft Ihr mit Rowdies um den Puck

Mannschaften lauft Ihr mit einer von acht High-School-Gangs auf der Eisfläche ein. In rauher Schulhofmanier drängeln sich Eure Akteure um den Puck: Jedes Team hat einen Special-Punch in seinen Angriffs- und Verteidigungsreihen, der aufdringliche Rivalen per Knopfdruck von der Bildfläche checkt. Im Spätsommer geht Tradewest mit **RC Pro AM 2** auf die Piste. In dem PS-starken Nachfolger rüstet Ihr mit Siegprämien Eure Flitzer auf und sammelt während des Rennens auf dem Asphalt liegende Extras ein. Wer einen Vier-Spieler-Adapter sein Eigen nennt, darf im menschlichen Quartett durch die Kurven flitzen. Nach der Umsetzung von **Pro Tennis Tour** für den Game Boy

kümmert sich NMS-Software um die NES-Version. In **Jimmy Connors Tennis** reist Ihr mit Eurem Racket rund um den Erdball und sammelt Weltranglistenpunkte. Ambitionierte Tennis-Cracks konsultieren vor Reiseantritt die Ballmaschine: Nach schweißtreibenden Trainingseinheiten mit Lobs, Volleys und Passierbällen hetzt Ihr die Konkurrenz gekonnt über das Spielfeld.



RC Pro AM 2 hält Rennfreaks bei Laune

VIDEO GAMES 6 93

„Video Games 06/93“, nun auch mit Desktop-Publishing erstellt. Auffallend: Das Artwork von Roger Horvarth von Mario.

## 1993: Die MAN!AC wird gegründet

Andreas Knaut, Winnie Forster, Martin Gaksch und Ingo Zaborowski kündigten bei Markt & Technik und beschlossen, ihr eigenes Magazin zu gründen im eigenen „Cybermedia“



Verlag. Die „MAN!AC“. Die Technologie sollte alles ganz anders machen als beim alten Verlag – vernetzte Macs, Desktop-Publishing und die groß angelegte Verwendung von Grafikeffekten. Artworks wurden in der Anfangszeit zumeist von Roger Horvarth erstellt.

Ende des Jahres stieß auch noch Heinrich Lenhardt als Gastautor hinzu – so war ein großer Teil des ursprünglichen „Video Games“ Teams nun zusammen in der neuen Zeitschrift.

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf ihre Vielfalt, Originalität und klangliche Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, durchgehender Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen dabei ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermütz ein überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gerne in den zweiten Level zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel 'reinkommt und wie lange Ihr 'drinbleibt.

**Martin Gaksch** begleitete Mario von seinem ersten Hüpfen in "Donkey Kong" bis zum zoomenden 3-D-Spektakel "Super Mario Kart" – im Gegensatz zu seinen Kollegen hält er "Mario All Stars" für das beste Jump'n'Run aller Zeiten. Sieht man von den lächerlichen Hüpfekapaden des Klempners ab, macht's für Martin "Maga" Gaksch keinen Unterschied, vor welcher Konsole er sitzt. Bis heute hält er Ausschau nach raren Modulen für das VCS, niemals erschienenen Zubehör für das Colecovision und – kaum zu glauben – Neuerscheinungen für NES und Master System. Die 8-Bit-Rubrik der MAN!AC bestreitet Martin Gaksch, 28, unverheiratet und als Chefredakteur ein Wiederholungstäter, im Alleingang.

*Nebeneben sind alle Systeme, die in der MAN!AC berücksichtigt werden. Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo und Mega CD findet Ihr im Testteil und in allen anderen Rubriken des Heftes. Über das CD 32 von Commodore und das Phillips CD-I berichten wir nur sporadisch in einem Feature, in Messeberichten und im News-Teil. Sollten diese CD-ROM-Neulinge in Deutschland erfolgreich sein und von den Herstellern mit Spielen versorgen werden, gibt's auch die entsprechenden Tests. Der Game Boy ist natürlich keine 16-Bit-Konsole; da ihn die meisten von Euch aber als Zweit-Gerät im Gebrauch haben, gibt's News und Tests in der gesonderten Handheld-Rubrik. Dort findet Ihr auch Infos zu Game Gear und Lynx.*

Vor zwei Jahren drückte Cybermedias Benjamin **Andreas Knauf** noch die Schulbank, handelte mit Automaten-Platinen und gab nebenher das Videospiele-Fanzine "Gamble!" heraus. Jetzt ist er Producer, Anzeigenverkäufer und Hard- und Software-Spezialist in einem, Verwalter über viele tausend Megabyte und wichtigster Kunde der deutschen Telecom. Da er seine Arbeit liebt, ist er mit High-End-End-PC, Spielautomaten und Laserdisc-Spieler ins Cybermedia-Bürogebäude eingezogen – wenn's auf Mitternacht zugeht, schlurft er ein Stockwerk nach oben, am Morgen wankt er wieder abwärts in die Redaktion. Andreas Knauf interessiert sich für "Street Fighter 2", Mercedes SL und die letzte Gehaltsabrechnung.

Die räumliche Nähe zum Kollegen Knauf kommt **Winnie Forster** sehr gelegen. Hat der Nachtarbeiter mal wieder das gesamte Netzwerk lahmgelegt, den Macintosh Quadra 950 zum finalen Absturz gebracht oder ganz einfach ein Text-Fitzelchen in den unergründlichen Tiefen der Gigabyte-Festplatten verschlampt, genügt ein Anruf und Andreas ist zur Stelle. Entläßt ihn der Arbeitstag in den Feierabend, verkriecht sich Winnie am liebsten in seine Privatbibliothek, in sein Zeitschriften-Archiv oder vor die Duo-Engine. Seinen 486er-PC nutzt er übrigens nur als Spectrum-Emulator.

**Ingo Zaborowski**, das wandelnde Geheimnis: Bekannt ist nur, daß er Football schätzt, seiner Gitarre metallische Töne entlockt und seinen Sega-Konsolen ewige Treue geschworen hat. Seine 80qm-Wohnung steht bis heute unmöbliert. Nur im Eck links hinten flimmert 24 Stunden der Fernseher und Ingo zapft zwischen Football-Live, Zeichentrick und seinem Mega CD. Zwei Bücher hat der 23jährige Halb-Koreaner bereits verbrochen: Erschienen ist Ingos Lobgesang an seine Lieblingskonsole "Das Mega CD Buch" (Falken/Sega), außerdem werkelte er fleißig am "Konami Games Guide" des gleichnamigen Herstellers.

Zweite Seite des Editorials der „MAN!AC 11/93“.

## Rosenkrieg

Die Aufteilung ist wohl augenscheinlich nicht ganz friedlich vonstatten gegangen. In der

„MAN!AC 12/93“ wurden einige Leserbriefe veröffentlicht, in welcher einige Leser nachfragten, ob die Redakteure denn wirklich die von der „Video Games“ waren. Die Antworten auf die Briefe waren sachlich, es wurde aber nur geantwortet dass das Team langjährige Erfahrungen hat. Ein Verweis auf die offensichtliche Ausgründung aus der Publikation des Markt & Technik-Verlags unterblieb.

Auch die „Video Games“ war sichtlich beleidigt – gerade einmal Ingo Zaborowski wurde im Editorial verabschiedet, die anderen Gründungsmitglieder wurden nicht erwähnt.

Über die Jahre gab es immer wieder Sticheleien der Magazine – mal lästerte die „Video Games“, dass die „MAN!AC“ sich einen Test von Tekken 2 ermogelt hatte indem die Automatenversion als PS1-Version ausgegeben wurde, mal stichelte die „MAN!AC“, dass die „Video Games“ bei technischen Ratschlägen Unsinn erzählte.

Das Kern-Team der alten „Video Games“ schien zu „MAN!AC“ gegangen zu sein, der lockere Geist und das freundlichere Auftreten blieb aber bei der „VG“.

Die „MAN!AC“ gab sich betont cool und ernst – Videospiele waren kein Spaß und mussten streng bewertet werden. In den seltenen Momenten, in denen Meldungen aus dem Redaktionsalltag veröffentlicht wurden, wurde erwähnt wie viele Überstunden und Stress der Alltag in der Redaktion mit sich brachte. Nur in den Jahresrückblicken konnte man den Eindruck gewinnen, dass die Jungs doch Spaß beim Erstellen des Magazins hatten.

## **Der lachende Dritte?**

Neben der „Video Games“ und der „MAN!AC“ erschien auf Basis der alten Mannschaft noch ein weiteres Magazin 1993 – die „N“, ein rein für Nintendo ausgelegtes Magazin.

Auch hier versammelte sich ein Teil der Mannschaft, die schon aus „Power Play“, „Video Games“ und „MAN!AC“ bekannt war – unter anderem Boris Schneider, Heinrich Lenhardt und Julian Eggebrecht. Das Magazin war aber sehr kurzlebig und wurde schon nach einer einzigen Ausgabe wieder eingestellt – trotz interessantem Stil und kompetentem Personal.

auch N-Team oder das Ensemble (böser Kalauer) genannt. Alle fünf sind wir Videospiele-versehens, aber jeder von uns hat seine eigenen Vorlieben und seinen eigenen Geschmack.

sten bei einer Runde Tetris oder Puzznic und anderen Tüftelspielen. Allerdings ist er in den letzten Wochen öfter mit einem Starwing-Modul gesehen worden.

Neue Module testen wir als Team. Jeder schaut sich die Spiele an,



**HEINRICH LENHARDT**

Spitzname:  
Bodycheck  
Erkennungsmerkmal:  
Coole Brille  
Lieblings-Module:  
Sportmodule

Heinrich ist nicht nur aus tiefstem Herzen Eintracht-Frankfurt-Fan, er kennt auch jedes Sportspiel auf dieser Seite des Äquators. Auf der Suche nach der perfekten Fußball-Simulation macht er auch mal bei Leichtathletik, Tennis oder Basketball halt. Kaum loszukriegen ist er von NHLPA Hockey 93, auch wenn er selber keine Eishockeyschläger schwingt.

ist unserer Meinung nach ein guter Anhaltspunkt, wenn Du Dir ein neues Modul kaufen willst: Je höher, desto besser. Aber Ausnahmen bestätigen nun mal die Regel. Vielleicht gefällt dir etwas besonders gut, mit dem ein paar unserer Tester nichts anfangen konnten. Oder vielleicht stehst Du gar nicht auf die



Team der „N 95/93“.

## Computec und andere

Der Computec-Verlag war in diesem Jahr dabei, die Magazinwelt zu bereichern, mit der „Play Time“ als Konkurrenz zur „Power Play“ schon seit 1991 und der „Mega Fun“ als Konkurrenz zu „Video Games“ und „MAN!AC“ ab 1993. Der Markt sättigte sich. Mit den Magazinen „GAMERS“ und „TOTAL!“ erschienen noch zusätzlich unabhängige Magazine zwischen 1991 und 1993 in der Videospieellandschaft.

## Gemeinsamkeiten

Unabhängig von Verlag und Redaktion, war der größte Unterschied zwischen den Magazinen einerseits der Bewertungsstandard, wobei der Computec-Verlag gerne höhere Wertungen gab, und „MAN!AC“ eher strengere.

Grundsätzlich hielten sich die meisten Magazine aber an das in der „Power Play“ etablierte 100er-System (nur die „GAMERS“ und „TOTAL!“ verwendeten Schulnoten) und auch der grundsätzliche Aufbau der Magazine blieb ähnlich.

## Die folgenden Jahre

Ab 1995 kam noch als nennenswertes Magazin die „Fun Generation“ hinzu, ein Magazin mit betont fröhlichem und lockerem Layout, das im Laufe der Jahre von vielen Fans herzlich angenommen wurde.

In der Bugwelle des Erfolgs erschienen aber auch einige schlecht übersetzte Magazine

aus dem Ausland im deutschsprachigen Raum, wie beispielsweise die „Super Pro“. Diese Magazine verschwanden aber schnell wieder aus dem deutschsprachigen Raum.

Die Branche setzte sich langsam, und die Magazine existierten über die 32-Bit-Ära hinweg.

Der „Markt & Technik“-Verlag gliederte irgendwann seine Zeitschriftenproduktion zum „Weka-Verlag“ aus, welcher wiederum Ende der 90er unter anderem die „Video Games“ an die „Future Publishing“ aus Großbritannien verkaufte.

Die „MAN!AC“ begann früh, sich im Internet zu engagieren. Es gab eine Website mit vielen Artikeln und Neuigkeiten, und ein ziemlich großes Forum, welches gegen Ende der 90er auch immer mal wieder im Magazin erwähnt wurde.

## **Das große Sterben**

Das Frühjahr 2001 war für viele Leser etablierter Magazine ein Schock – drei der wichtigsten Zeitschriften waren einfach verschwunden!

Zuerst wurde die „Mega Fun“ eingestellt, und danach die „Fun Generation“ sowie die „Video Games“ quasi gleichzeitig. Bei der „Video Games“ waren wirtschaftliche Probleme des „Future-Verlags“ in Deutschland der Grund, bei „Mega Fun“ und „Fun Generation“ der Fokus der jeweiligen Verlage auf Marken-Magazine. So gibt es die „N-Zone“ vom Computec-Verlag noch heute, auch Nachfolger der Playstation-Magazine des Cypress-Verlags existieren heute noch. Der „Fun Generation“-Verlag musste 2007 jedoch auch den Geschäftsbetrieb einstellen.



## LAST MAG STANDING

So schnell kann's gehen: Über Jahre hinweg hatte man stattliche Konkurrenz, die einem den Platz im Zeitschriftenregal streitig machte, plötzlich befindet man sich allein auf weiter Flur. In kürzester Zeit wurden drei alteingesessene Multiformat-Videospielmagazine von ihren Verlagen eingestampft – und das so sang- und klanglos, dass manche Stammleser sich wohl heute noch wundern, wo denn die neue Ausgabe ihrer Lektüre bleiben mag. Obwohl dadurch natürlich die Position der MAN!AC gestärkt wird, bedauern wir diese Entwicklung und wünschen unseren Ex-Kollegen viel Glück für die Zukunft.

Aus Faxen und E-Mails wissen wir, dass Euch dieser Trend ebenso zu denken gibt wie uns. Doch die Frage, wie lange die MAN!AC noch die Multiformat-Flagge hochhalten wird, kann ohne lange zu überlegen (und hoffentlich zu Eurer Zufriedenheit) beantwortet werden: Wir denken nicht daran aufzuhören oder uns in eine system-spezifische Zeitschrift umzuwandeln. Es existiert mehr als eine Konsole auf dem Markt und es gibt viel zu viele Spieleperlen, die einem durch die Lappen gehen, wenn man sich nur für ein einziges System interessiert.

Zumal in Zukunft eher Vielfalt als Monokultur vor dem Fernseher angesagt ist: So durften wir uns bei der ersten Präsentation der finalen Xbox davon überzeugen, dass Microsoft wirklich eine Konsole und keinen verkappten PC auf den Markt bringen wird (ab Seite 24). Zudem steht der Game Boy Advance in den Startlöchern (Seite 33) und auch Nintendos Gamecube soll noch dieses Jahr die Herzen aller Mario-Fans höher schlagen lassen. Nicht zu vergessen, dass



Malice (Argonaut, 2001)

im deutschen Handel mit Nintendo 64, Dreamcast, PSone und PS2 momentan vier Systeme zu erstehen sind, für die in allen Ecken der Welt programmiert wird – mal mehr, mal weniger, mal hochwertig, mal dilettantisch.

Es gibt also genügend Gründe, ein Videospiel-Multiformatmagazin und damit die MAN!AC zu lesen: Verschafft Euch einen weitreichenden und kompletten Überblick der Konsolen- und Software-Landschaft, spürt mit uns Zukunftstrends auf und schwelgt nebenher ein bisschen in der über zwanzigjährigen Geschichte Eures und unseres Hobbys.

Editorial „MAN!AC 03/01“, zum Thema Magazinesterben.

Unbeschadet hingegen blieb der „Cybermedia“-Verlag und die „MAN!AC“, welche plötzlich als einziges Multiformat-Magazin übrig blieb.

Das veränderte auch das Verhalten und die Schreibe der „MAN!AC“ an sich, deren Chefredakteur in diesen stürmischen Zeiten seit 2000 Stephan Freundorfer war (Übrigens hat Stephan die beinahe legendäre Karriere von der Power Play zur MAN!AC hinter sich, nur ein paar Jahre später als die „Gründerväter“). Kurz nach dem Ende der beliebten Multiformat-Magazine der 90er wechselten viele Leserinnen und Leser zum „Cybermedia“-Heft – und plötzlich sahen sich die strengen Redakteure viel Kritik ausgesetzt. „Seid lustiger!“, „Ihr nehmt euch viel zu ernst“, hieß es in Leserbriefen. Das Kredo war: Wir haben unser Magazin verloren und mussten zu euch wechseln – wenn ihr

wollt, dass wir bei euch bleiben, dann ändert euch!

In den Leserbriefen reagierte die „MAN!AC“ verständnisvoll und tatsächlich, auch wenn das typische „Haha, hier ist ein neuer Redakteur, der muss jetzt sein Leben aufgeben!“-Verhalten noch eine weile immer wieder durch Randnotizen von „MAN!AC“-Ausgaben wanderte, so wurde das Magazin freundlicher und nahm sich weniger ernst.

Redakteure der ehemals gestorbenen Magazine schrieben von nun an sogar ab und zu Artikel für das „Cybermedia“-Blatt. Der Verlag versuchte sich auch zu diversifizieren und brachte einige andere Produkte heraus – von einem gescheiterten PC-Magazin bishin zu einem immer noch existierenden und erfolgreichen Magazin über Musik, Film und Technik – der „audiovision“.

## Neue Konkurrenz

Der IDG-Verlag, bekannt für PC-Magazine, veröffentlichte ab 2002 die „Game Pro“, der Cypress-Verlag nach Einstellung der „Fun Generation“ ab 2002 die „Video Games Aktuell“, die aber nichts mit der „Video Games“ zu tun hatte.

Besonders die „Game Pro“, obwohl von Layout, Tonfall und der Redakteurmannschaft her etwas nüchterner, machte der „MAN!AC“ Konkurrenz – so sehr, dass sich das „Cybermedia“-Heft sogar dem „Game Pro“-Trend beugte und ebenso wie das „IDG“-Magazin ab 2004 eine DVD dem Heft beilegte mit bewegten Bildern zu den Heftinhalten. Ein Schritt, der von vielen Lesern kritisch beäugt wurde, doch gekauft wurde das Magazin mit DVD häufiger als die Variante ohne. Anfangs testete die „MAN!AC“ noch, beide Varianten auf den Markt zu bringen, letztendlich entschied man sich, die DVD überall beizulegen.

Die „Game Pro“ blieb bei Struktur und Wertungen dem für den deutschen Markt etablierten Stil ansonsten treu. News, Tests, Hintergrundberichte, Interaktionsteil.

In den 2000ern kam zudem ein neuer Trend im Zeitschriftenmarkt auf – „New Games Journalism“, wo der Fokus der Berichterstattung weniger auf der Trennung von Fakten und Meinungen basierte, sondern eher eine Vermischung aus beiden. Texte sollten das Gefühl der Freude am Spiel beschreiben, Leser sollten selbst herausfinden was Meinung, was Fakt ist, und sich dem Eindruck des Textes hingeben.

Die englische „EDGE“ ist ein gutes Beispiel hierfür – das Magazin wurde von 2005 bis 2007 übersetzt auch in Deutschland herausgegeben.

Auch die von 2003 bis 2013 erschienene deutsche „GEE“ geht in diese Richtung.

Die „MAN!AC“ versuchte, den meisten Trends zu folgen, der New Game Journalism wurde aber nicht oder kaum implementiert – lediglich einige Tests und Previews des ehemaligen „MAN!AC“-Urgesteins Robert Bannert schienen 2006 und 2007 in diese Richtung zu gehen mit teilweise sehr überspitzt und pointiert geschriebenen Artikeln, bei denen Meinung und Bericht oftmals verschwammen.

## Eine Zeit lang Kontinuität

Wie schon in den 90ern kam der Markt wieder in ruhiges Fahrwasser. Die ähnlichen Magazine „Game Pro“ und „MAN!AC“ existierten nebeneinander, teilweise wurden Schwesterhefte oder Sonderausgaben gedruckt. Die GEE sprach erwachsenere (oder prätentiösere?) Leser an, auch nachdem die EDGE wieder verschwunden war.



Redaktions-Selfie „MAN!AC 03/06“.

Die „MAN!AC“ bekannte sich mehr zum Spaß am Spiel und zum freundschaftlichen Miteinander, das man in der Redaktion hatte. Das Redaktionsteam war zwischen 2004 und 2007 fast unverändert, und sollte im Kern auch noch lange so erhalten bleiben.

Wie einst die „Video Games“ gab es Berichte zu lustigen Anekdoten in der Redaktion, und in Stellenanzeigen wurde auf das freundschaftliche Betriebsklima hingewiesen. Die beliebte „anyMAN!AC“-Rubrik auf den DVDs war zwar zuweilen von der Leserschaft wegen allzu großer Albernheit kritisiert worden, aber doch immer wieder ein Ausdruck von Spaß an Videospiele.

Das ursprüngliche Team aus „Power Play“ und „Video Games“ Zeiten war im Hintergrund noch vorhanden. Andreas Knauf wurde der Businessman im „Cybermedia“-Verlag, Martin Gaksch Redaktionsleiter, der aber ab 2005 nicht mehr in Artikeln in Erscheinung trat. Winnie Forster hatte einen eigenen Buchverlag gegründet (dazu später aber noch mehr), und Ingo Zaborowski war in die Industrie gewechselt.

Diese Bindungen durch alte Bekanntschaften sorgten immer für gute Interviews und exklusive Berichte. Boris Schneider, Gründungsmitglied der „Power Play“ war mittlerweile bei Microsoft in Deutschland für die Xbox verantwortlich und gab der „MAN!AC“ oft exklusive Interviews.

Auch im Internet blieb die „MAN!AC“ Vorreiter und baute ihre Onlinepräsenz aus – und auch wenn das Forum in der Mitte der 2000er langsam technologisch in Rückstand geriet, so war es immer noch eine der größten deutschen Videospiele-Communities.

Gegen Ende der 2000er aber nahm die Beliebtheit von gedruckten Videospielemagazinen

ab. Und auch die „MAN!AC“ musste sich anpassen, so entschied man sich gegen Ende des Jahres, den Namen des Hefts zu ändern und sich stilistisch neu, an eine erwachsenere Zielgruppe orientiert, anzupassen.

## Seit 2008

### Immer noch da – die M!

Mittlerweile heißt das Magazin „M! Games“ – die Gründe der Umbenennung wurden nie ganz veröffentlicht. Inhaltlich gleicht die „M!“ der „MAN!AC“, so wie sie sich nach der Umstrukturierung Anfang 2007 präsentierte. Immer noch ist die Struktur ähnlich wie bei der „Video Games“ in 1991 – Neuigkeiten, Reportagen, Tests, Interaktionsteil.

Das Layout wurde bewusst erwachsen, aber nicht im Stil des New Game Journalism präsentiert.



Abschied der „MAN!AC“ in Ausgabe 10/08.

Viele bekannte Personen schrieben über die Jahre (und schreiben immer noch!) für das Magazin – von alten Gesichtern der Video Games (Sönke Siemens, Winnie Forster) bishin zu Urgesteinen des Hefts wie Ulrich Steppberger.

Die „MAN!AC“, die in ihren Jahren immer mal wieder am Layout gedreht hatte, ist seit 2008 als „M! Games“ strukturell gleich geblieben. Einige Schriften wurden ausgetauscht, aber ein Heft von 2008 sieht neben einer modernen Ausgabe von 2024 nicht alt aus – sogar einige Layoutelemente gibt es immer noch.

Die ehemaligen Vorreiterrolle im Internet hat das Magazin jedoch völlig eingebüßt. Es gibt die „M!“ immer noch als Internetmagazin unter [maniac.de](http://maniac.de), doch die technische Basis zeigt ihr Alter. In der Community direkt auf der Site kann man sich nicht registrieren (bzw. nur über Umwege), und das „alte Forum“ – [maniac-forum.de](http://maniac-forum.de), von dem man sich 2012 getrennt hat, existiert immer noch als Zombie im Netz, der aber tatsächlich noch gut besucht ist. Auch wenn die technische Basis dort Mitte der 90er stehen geblieben ist.



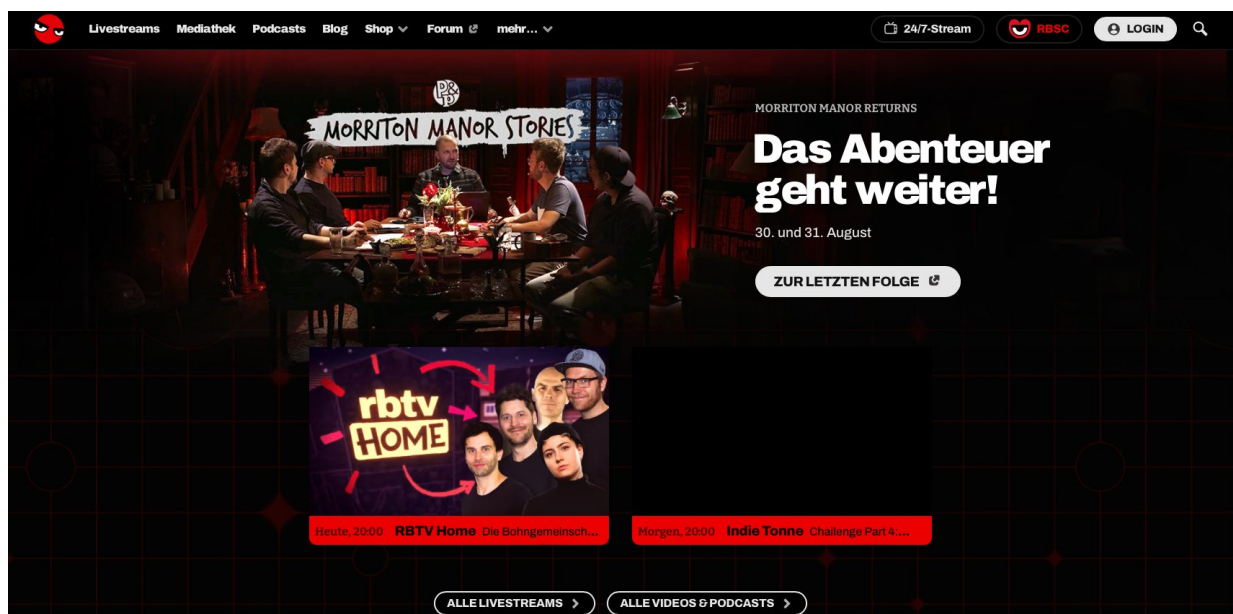
Outlets in Social Media beschränken sich darauf, das jeweilige Heft zu bewerben – und wenn man in die veröffentlichten Bilanzen schaut, dann sind ist der Verlag zwar gesund- aber auch ziemlich klein.

Es ist ruhig geworden um den Großvater der deutschen Magazine – auch wenn das Lesevergnügen immer noch sehr hoch ist, da das Magazin viele tolle Berichte, Test und Previews schreibt.

## Rocket Beans

Die Rocket Beans bieten Videos und Streams zu allen möglichen Bereichen der Videospiele an, und ist eine der bekanntesten deutschen Plattformen dafür.

Rocket Beans geht aus Giga (einem Gaming-TV-Angebot von NBC in den 90ern) und MTV Game One hervor, gegründet wurde es unter anderem von Simon Krätschmer, dem ehemaligen Vize-Chefredakteur der „Fun Generation“. Einer der Moderatoren ist Colin Gäbel, ein langjähriger „MAN!AC“-Redakteur. Georg Kartsios, ein weiteres bekanntes „Beans“-Gesicht hat sich lange Jahre im „Maniac-Forum“ aufgehalten und hatte eine bekannte Website zu Computer-Rollenspielen.



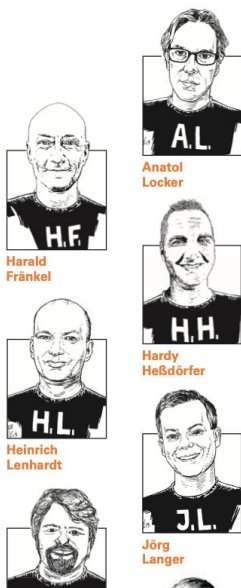
Website Rocket Beans.

## Retro Gamer

Die „Retro Gamer“, ein in Teilen aus dem Englischen übersetztes und seit 2024 in Eigenregie herausgebrachtes Magazin, vereint das „who-is-who“ der deutschen Redakteure, was die Ahnenreihe seit der „Power Play“ vereint.

Aus der „Power Play“: Anatol Locker und Heinrich Lenhart. Aus der „Video Games“: Michael Hengst, Roland Austinat. Aus der „MAN!AC“: Winnie Forster (wobei der auch zur „Video Games“ gehört) und Stephan Freundorfer (Wobei der ja wiederum der „Power Play“ zugeordnet werden kann – It’s all family!).

Dazu noch weitere langgediente Redakteure und Redakteurinnen.



# retro\* GAMER



## Willkommen zu Retro Gamer 3/2024!

Die 90er Jahre – hoch! Mich macht das Jahrzehnt schwer nostalgisch, für mich umfasste es Schulabschluss (1992), abgebrochenes Studium und Berufseinstieg (1994). Vor genau 30 Jahren wurde ich Redakteur bei **PC Player**, 1997 durfte ich **GameStar** entwickeln. Als Spieler wechselte ich in den 90ern vom C64 über den Amiga zum Spiele-PC und kaufte meine ersten Konsolen (PlayStation und N64).

Viel wichtiger: Die 90er Jahre waren allgemein ein fantastisches Spielejahrzehnt. Und das macht sie heute zu einer wahren Retro-Fundgrube. Zu Beginn der 90er spielten wir noch 2D-Games auf 8 oder 16 Bit. nur wenige Jahre

Noch mehr als die nackten Zahlen hat uns euer umfangreiches Feedback gefreut. Wir erweitern einmalig das Retro-Feedback auf vier Seiten (hätten aber auch auf acht gehen können!). Wir haben weiter am Heft geschraubt und die Zahl der „Unter der Lupe“-Artikel erhöht. Diesmal stellen wir euch unter anderem mit **Die Dunkle Dimension** und **Das Schwarze Auge – Nordland-Trilogie** zwei urdeutsche Spieleklassiker vor.

Letztere hat sich mein alter Kollege **Rüdiger Steidle** angesehen, den ich als neuestes Mitglied der deutschen Autorenschaft begrüßen darf. Als Gastautoren vertreten sind **Tom**

Editorial „Retro Gamer 03/24“.

## Dreisechzig

Viele der Namen wurden hier mehrfach genannt – auch der von Boris Schneider (mittlerweile Boris Schneider-Johne), der irgendwann in die Industrie abgewandert und bei Microsoft tätig ist. Dieser äußert sich auch kritisch zur klassischen Spielkritik – also dem Prinzip der Spielebewertung, wie sie heute in vielen Bereichen immer noch getätigt wird. Hin und wieder veröffentlicht Boris auf seiner Website Podcasts mit alten Weggefährten.

[dreisechzig.net](http://dreisechzig.net)

## Gameplan

Winnie Forster, „Video Games“ Redakteur der ersten Stunde und „MAN!AC“-Gründer, hatte sich in den 2000ern vom Magazin getrennt und begonnen, seinen eigenen Verlag, „Gameplan“ zu erstellen. Dort wurden viele tolle und interessante Bücher zu Konsolen, Controllern und Spielern veröffentlicht. Diese wurden auch zuerst über die „MAN!AC“ vertrieben.

[gameplan.de](http://gameplan.de)

## Elektrospieler

Robert Bannert, *Enfant Terrible*, der in der „MAN!AC“ Rollenspiel-Helden schon mal „Bübchen“ nannte und sich nur für „echte Toriyamas“ erfreuen konnte, veröffentlicht seit einigen Jahren „Elektrospieler“, eine Reihe von gedruckten Liebeserklärungen für Spiele mit vielen Informationen und tollen Artworks.

[elektrospieler.de](http://elektrospieler.de)

## Randnotiz

Für dieses Special habe ich alle „Video Games“ Ausgaben von 1991 bis 2001 gelesen und alle „MAN!AC“ so wie „M! Games“ von 1993 bis 2008. Zusätzlich noch etliche Ausgaben von Magazinen des Cypress- und Computec-Verlags. Es war eine unbeschreibliche Freude, beim Lesen der Magazine in Nostalgie zu schwelgen!

## Jetzt seid ihr dran!

**Da wir hier bei Videospiegelgeschichten.de sind, fühlt euch frei in den Kommentaren eure Erfahrungen zu teilen – wann seid ihr eingestiegen, mit welchen Publikationen fühlt ihr euch wohl? Gern könnt ihr eure Erfahrungen berichten oder Anekdoten zu Magazinen und Publikationen teilen, über die ihr gerne noch sprechen wolltet.**

**Welche Magazine waren in eurer Region oder in eurem Land beliebt? Gibt es ähnliche Legenden auch außerhalb Deutschlands?**

**Diskutiert mit!**

## Weiterführende Links

- „Es kam vor, dass Redakteure mit Wasserpistolen durch die Räume jagten“ – Interview mit Michael Lang (Happy Computer)
- Telematch – Die erste deutsche Spielezeitschrift
- „Die Zeit verging spielend“ – Interview mit Boris Schneider-Johne (Happy Computer, Power Play)
- Geschichte spielend erzählt – Ein Interview mit Winnie Forster
- sowie weitere Beiträge aus der Kategorie [Medien & Literatur](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 22. Juni 2024 um 07:21 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## 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>