

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Die tele action war zu kurz am Markt“ – Rückschau & Interview mit Harald Kaiser (Ehapa-Verlag)

Guido Frank am Samstag, dem 1. September 2007

Wir schreiben das Frühjahr 1983. Der Boom der Videospiele erreicht gerade seinen vorläufigen Höhepunkt, als der Stuttgarter Ehapa-Verlag versucht, mit einer neuen Fachzeitschrift dem steigenden Informationsbedarf der Spieler nachzukommen.

Ab April 1983 lag neben der bereits gut eingeführten *Telematch* nun ein weiteres Heft in den Verkaufsregalen der deutschen Zeitungsstände: die *tele action* aus Stuttgart.

Obwohl sich das neue Magazin qualitativ und optisch bestimmt nicht hinter der Konkurrenz verstecken musste, verschwand die *tele action* nach nur zwei Ausgaben überraschend wieder von der Bildfläche. Das war bedauerlich, denn im Gegensatz zur *Telematch*, die bei Ihren Artikeln nachhaltig auf einen pädagogischen Inhalt achtete und Gewaltspiele prinzipiell ablehnte, spürte man beim Lesen der *tele action* förmlich die Faszination für das neue interaktive Medium.

Gerade zu den sogenannten „Ballerspielen“ hatte die *tele action* ein wesentlich unbefangeneres Verhältnis als die Redaktion der *Telematch*. Und welcher meist

jugendliche Spieler wollte schon ein erziehungsgerechtes Urteil zu Spielen wie Battle Zone oder Gangster Alley lesen?

Seltenes für Sammler

Unter Sammlern ist die tele action heute deshalb so begehrt, weil sie neben der Telematch die einzige Zeitschrift ist, die sich ausschließlich mit den Videospiele der ersten Generation beschäftigt. Alle späteren Magazine befassen sich hauptsächlich mit der Software für Homecomputer. Echte Konsolenspiele hatten dort ihre Bedeutung längst verloren. Erst Jahre später kam es Dank Nintendo und Sega zum Comeback eigenständiger Konsolenhefte.

Unnötig zu betonen, dass die tele action schon alleine wegen ihrer schweren Beschaffbarkeit heutzutage als absolute Rarität gilt, was natürlich hauptsächlich an ihrem besonders kurzen Auftritt liegen dürfte. Wer also die Chance erhält noch eine Originalausgabe des Magazins zu erwerben, sollte diese Gelegenheit unbedingt nutzen.



Ein tele action-Bericht zur Pac-Man Weltmeisterschaft. (Bild: Ehapa-Verlag)

Mit welchen großartigen und breit gefächerten Themen die tele action ihre Leser versorgte, zeigt euch unser Überblick der beiden Heftausgaben.

Erstausgabe der tele action vom April 1983

- Dieser Mann muß leben! – neue Spiele aus den USA
- Ein Bayer hat alle geschlagen – Bericht zur Pac-Man-Weltmeisterschaft
- Auf einen Blick – 250 neue Telespiele
- Vom Kino auf den Bildschirm – Bekannte Filme als Telespiele
- Supertips vom Meister (Pac-Man)-Strategien des Weltmeisters

- Hier war der Computer Architekt – Tron war nur der Anfang!
- Heute bleiben die Karten liegen – Die Anfänge der Telespiele
- Szene – Spielhallen werden wohnlich
- Die kleinen für den tollen Spaß – Handhelds

Zweite Ausgabe der tele action vom Mai 1983

- Der Bildschirm wird zum Spielfeld – Sportspiele
- Fremde Welt aus dem Computer
- Schlümpfe, Affen, Würmer – Interessante neue Spiele
- Alles in einer Hand – Joysticks
- Vom Fernseher wieder auf's Brett – Die neuen MB Brettspiele
- Die Fans stehen Schlange – Boom bei Telespiel-Clubs
- Las Vegas in München – Europas größte Spielhalle
- Ein Mann frißt sich durch – Pac-Man hat Konkurrenz bekommen
- Hier tanzen die Puppen – Pizzakette mit Videospiele



Das Cover der Erstausgabe der tele action, April 1983. (Bild: Ehapa-Verlag)



Das Cover der Zweitausgabe der tele action, Mai 1983. (Bild: Ehapa-Verlag)

Auch mit interessanten Nachrichten und Informationen aus der damaligen Telespielszene konnte das Magazin aufwarten. So wurde beispielsweise in der Erstausgabe über das exotische und sehr futuristisch aussehende Philips G 7200 System berichtet, dass nie außerhalb von Europa vertrieben wurde. Auch gab es einen kurzen Bericht über die „tollen Burschen“ von Imagic zu lesen, die 1982 mit ihrem Atari 2600-Spiel Demon Attack den Titel für das „Telespiel des Jahres“ gewinnen konnten.

Das Heft hatte einen sehr aufgeräumtes und farbenfrohes Layout. Aussagekräftige Bilder und eine übersichtliche Anzahl von Rubriken bestimmten das Konzept. Eine schöne Idee war es eine eigene Szene-Rubrik zu führen. Die Zweitausgabe berichtete hier über Telespielclubs. Telespielclubs wie beispielsweise Atari Computerclubs gründeten sich damals in der ganzen Republik, um Gleichgesinnten einen gemeinsamen Austausch zu ermöglichen.

telegramm

Nachrichten, Neuheiten und Informationen aus der Telespiel-Szene

Auch Disney kommt mit Telespielen

Die Späße von Micky Maus und seinen Freunden gibt's bald als Telespiel-Cassette. Denn die Walt Disney Telecommunications Company in Burbank/Kalifornien ist seit Anfang dieses Jahres im Telespiel-Geschäft.

Das erste Werk der Disney-Leute heißt „Micky in der großen weiten Welt“ und soll noch im Frühjahr in den Verkauf kommen. 50 weitere sind in der Entwicklung und werden im Laufe des Jahres in Amerika zu kaufen sein.

Begleitet werden Mickys Abenteuer von einem mathematischen Lernprogramm. Der ideale Spaß für pfiffige junge Leute zwischen sieben und zehn Jahren. Wann damit in Deutschland zu rechnen ist, steht noch nicht fest.

Philips-Gerät mit eigenem Fernseher

Videopac G 7200 nennt Philips sein neuestes Telespielgerät.



Top-Designer des Jahres 1982

Toller Erfolg für diese Burschen

Telespiel des Jahres 1982 war mit Abstand „Demon Attack“ von Imagic.

Die Designer des Jahres, die dieses Spiel für die einzelnen Computer-Systeme passend machten, sind von links nach rechts Robert Fulop (Atari VCS), Dave Johnson (Odyssey und Atari 400/800) und Bruce Pedersen (Commodore VIC 20). Gary Kato, der „Demon Attack“ für Intellivision entwickelte, fehlt.

Ursprünglich wurde dieses Spiel nur für Atari VCS und Intellivision konzipiert. Doch mittlerweile gibt es die Cassette für fünf weitere Hardware-Hersteller.

Die vier Top-Designer: „Die Qualitätsunterschiede zwischen den Anbietern sind gering. Jeder wird seinen Spaß an 'Demon Attack' haben.“

Telespiele fördern die Konzentration

Telespiele sind nicht schädlich. Im Gegenteil! Sie schulen und fördern die Lernfähigkeit bei Kindern. Das ist das Ergebnis mehrerer Studien in den Vereinigten Staaten. Automaten Spiele werden in Amerika sogar in Krankenhäusern und Universitäten für therapeutische und diagnostische Zwecke eingesetzt. So hat sich der Einsatz verschiedener Videospiele bei der Behandlung verschiedener Gedächtnisstörungen als sehr hilfreich erwiesen.

Das Veterans Administration Medical Center in Palo Alto setzt Telespiele ein, um die motorischen Fähigkeiten und die Koordination zwischen Hand und Auge bei geirntverletzten Menschen wieder herzustellen. Ein Psychiater vom Stamford Hospital: „Automaten Spiele fördern Konzentration und Disziplin.“

News aus der Szene und Informationen über neue Geräte aus der Erstausgabe der teleaction. (Bild: Ehapa-Verlag)



Das Inhaltsverzeichnis der tele action. Klar strukturiert und nicht überfrachtet. (Bild: Ehapa-Verlag)

Weshalb sich die Zeitschrift trotzdem nicht dauerhaft am Markt etablieren konnte blieb bis heute reine Spekulation. Nun ist es uns gelungen in einem exklusiven Gespräch mit Harald Kaiser, dem ehemaligen Chefredakteur der tele action, die genauen Hintergründe für das schnelle und überraschende Ende zu erfahren. Herr Kaiser arbeitet seit mittlerweile 15 Jahren in Hamburg für das illustrierte Magazin Stern und ist dort als Ressortleiter im Bereich Auto / Computer / Technik tätig. Wir sprachen mit ihm über seine Zeit als Chefredakteur der tele action und über die Gründe warum dieses innovative Fachblatt nach nur zwei Ausgaben so plötzlich wieder eingestellt wurde.

Interview mit Harald Kaiser vom 28. September 2006

Herr Kaiser, Sie waren 1983 Chefredakteur der Zeitschrift tele action, ein Magazin das damals inhaltlich vollkommen auf den neuen Markt der Videospiele setzte. Wie kam es überhaupt zur Gründung und welche Aspekte standen bei Ihnen dabei im Mittelpunkt?

Wir haben einfach festgestellt, dass es einen starken Trend zu Videospiele gibt und dann darüber nachgedacht, ob dieser Markt eine ganze Zeitschrift trägt. Ich war damals der stellvertretende Chefredakteur von Hobby – Das Magazin der Technik und in Personalunion Chefredakteur von Video Programm.

Letzteres war ein Blatt, das sich sowohl um die Videofilme als auch um die Technik kümmerte. Irgendwann hat sich der Verlag auf meine Empfehlung getraut, den Videospieleboom mit einem eigenen Magazin zu begleiten. So wurde ich auch automatisch Chefredakteur dieses Blattes.

LIEBE LESER,

Premieren haben immer etwas Glanzvolles an sich. Ob nun beim Film, beim Theater oder im Journalismus.

„tele action“ ist so eine Premiere. Viel Farbe, viele interessante Themen und selbstverständlich auch glanzvoll. Davon sind wir überzeugt.

Drei Monate hat die Redaktion mit Hochdruck an dieser neuen Zeitschrift gearbeitet. Ein harter Weg von der Konzeption bis zum gedruckten Heft. Das Gefühl, endlich das fix und fertige Heft auf dem Schreibtisch liegen zu haben, ist wohl nur mit dem vergleichbar, das jeder beim ersten Rendezvous empfindet.

Oder mit dem, wenn es zur Jungfernfahrt mit dem ersten eigenen Moped geht. Oder wenn vom eisern gesparten Taschengeld oder Lehrlingslohn das erste Auto gekauft wird. Premieren eben. Herzklopfen und rote Backen gehören dazu.

Und das Thema, um das es geht, ist faszinierend: Telespiele und Heimcomputer. Nicht nur, weil sich mit der hochentwickelten Elektronik allerlei machen läßt.

Vor allem auch, weil mit dieser dritten Welle der Unterhaltungselektronik



Harald Kaiser

längst jeder wie im Stadion fühlen, wenn er am Bildschirm Fußball spielt. Oder wie im Center Court im Tennis-Mekka Wimbledon, wenn die elektronischen Tennisspieler Passierschläge schlagen oder Asse auf den Punkt genau setzen.

Das ist für die Mannschaft von „tele action“ auch eine Verpflichtung. Gegenüber der Technik, der Faszination und der Aktualität. Denn ein Blatt, von dem keine Ausstrahlung ausgeht, das nicht zum Schmöckern einlädt und das ständig der Zeit hinterherhinkt, will keiner. Ranziger Käse ist attraktiver.

Zur Aktualität gehören Geschichten wie die auf Seite 6. Ich bin extra nach Las Vegas geflogen, um auf der letzten Consumers Electronic Show die aktuellen Neuheiten mit nach Deutschland zu bringen. Und eine eigene Amerika-Korrespondentin hat für uns immer die amerikanische Szene im Auge.

Oder die Story über Filme, die es jetzt als Telespiele gibt. Oder die vier hochinteressanten Seiten der Spiel-Software für Heimcomputer bis 1000 Mark.

Oder die vielen Farbseiten zum Thema Computerfilm. Denn „Tron“ war

Die tele action will die Asse auf den Punkt genau setzen. In der Erstausgabe der Zeitschrift begrüßt der Chefredakteur Harald Kaiser seine neue Leserschaft. (Bild: Ehapa-Verlag)

Sicher ein mutiger Schritt. Die tele action war wegweisend für viele Zeitschriften der nachfolgenden Generation, wenn auch der Versuch letztendlich kein gutes Ende nahm. Wie stellt man sich das Release einer neuen Zeitschrift vor? Wurde vor dem Start der Zeitschrift eine Marktanalyse durchgeführt oder glaubten Sie sofort an das neuartige Konzept?



„Aufpassen wenn Donkey Kong mit Fässern wirft.“ Test des Spiels für das ColecoVision. (Bild: Ehapa-Verlag)

Nein. Von meiner Tätigkeit als Chefredakteur von Video Programm her hatte ich ja bereits einen ganz guten Marktüberblick und konnte in etwa einschätzen, ob neue Trends tragfähig waren. Zusätzlich haben wir an mehreren großen Zeitungsverkaufsstellen in Deutschland das Angebot durchforstet.

Es hätte uns ja etwas entgehen können, denn damals war es nicht üblich, dass Zeitschriften groß beworben wurden. Und Medien-Marktforschung gab es höchstens in Ansätzen. Und selbst wenn, Ergebnisse daraus lassen sich nur sehr begrenzt fürs

„Blattmachen,, verwerten. Das ist bis heute so, in einer Zeit, in der bald auch noch die Farbe der eigenen Unterwäsche Rückschlüsse auf die Mediennutzung zulassen wird.

Eine solche Zeitschrift auf ihren Weg zu bringen bedeutet natürlich eine Menge Arbeit und Vorbereitung, schon alleine um die passenden Mitarbeiter zu finden. Wie lange haben Sie letztendlich die tele action geleitet?

Harald Kaiser: Das weiß ich nicht mehr so genau. Wir haben ca. drei Monate am ersten Konzept gebastelt. Und dann die zwei Ausgaben eben. Alles in allem etwa sechs Monate. Es ging vor allem um die Faszination, die solche Spiele und die damit verbundene Technik ausstrahlen. Dann natürlich insbesondere um die Spieletests, Reportagen aus aller Welt, den zahlreichen Herstellern, Wettbewerben usw.



Die Spieletests in der tele action wurden mit farbigen Screenshots illustriert. (Bild: Ehapa-Verlag)

Guido Frank: Besonders herausfordernd dürfte es damals gewesen sein, geeignetes Informationsmaterial für die tele action zu beschaffen. Wie kam die Redaktion an die vielen Artikel rund um die Welt der Videospiele?

Harald Kaiser: Das war natürlich schwer, es gab ja noch kein Internet. Und googeln konnte man auch noch nicht. Wir haben die Firmen und Leute aus der Szene angerufen, um Geschichten auszuloten und dann auch zu machen. Unsere Handvoll Mitarbeiter, darunter zum Beispiel Peter Zettler und Michael Hofer, saßen regelmäßig zusammen und dachten darüber nach, wie das nächste Heft zu füllen sei. Ich war deswegen zweimal in den USA auf Messen und habe mit verschiedenen Herstellern gesprochen.

Jetzt aber zur wichtigsten Frage überhaupt, warum kam es zum abrupten Ende der Zeitschrift nach insgesamt nur zwei Ausgaben?

Soweit ich mich erinnere lief das Anzeigengeschäft einfach nicht richtig an, was dann im Sommer 1983 schnell zum definitiven Aus führte. Wir haben natürlich immer gehofft, dass die Inhalte den Käufer/Leser genau treffen. Es gab auch erste Reaktionen. Um jedoch genaueres sagen zu können, wie die Leser das Blatt letztendlich fanden, war es einfach zu kurz am Markt.

Vielleicht als kleiner Trost für Sie, wir fanden die Zeitschrift exzellent und waren wirklich enttäuscht, als plötzlich kein neues Heft mehr im Handel erschien. Wie Sie schon vorhin erwähnten, es war damals ungeheuer schwierig an brauchbare Informationen zu kommen. Dachten Sie eigentlich später nie darüber nach, eventuell einen zweiten Versuch zu starten? Immerhin hatten andere Formate kurz darauf schon wesentlich mehr Erfolg.



„Der neue Sport.“ Bericht über Telespiel-Clubs im Magazin. (Bild: Ehapa-Verlag)

Ich würde mich schon sehr täuschen, wenn die von Ihnen genannten anderen Blätter anfangs wirklich erfolgreich gewesen wären. Das glaube ich nicht. Die Verantwortlichen hatten einfach den längeren finanziellen Atem oder meinten vielleicht, dass sich die Investition innerhalb von ein oder zwei Jahren rechnen wird. Das war sicher ein Trugschluss.

Stimmt, immerhin verschwand die Telematch nach ca. zwei Jahren ebenfalls wieder vom Markt, vielleicht war die Zeit wirklich noch nicht reif für ein eigenständiges Spielmagazin. Sie arbeiten mittlerweile für ein sehr bekanntes Deutsches Nachrichtenmagazin. Hat sich den das Verlagswesen heute insgesamt kulturell

verändert?

Das Geschäft ist viel schneller geworden, hektischer. Ferner gibt es ein schleichendes Gift: Es ist allgemein zu beobachten, dass immer stärker mit dem redaktionellen Wurstköder der Anzeigenspeck angelockt wird. Darin sehe ich den größten und auch gefährlichsten Kulturwandel unserer Zeit.

Herr Kaiser, wir bedanken uns recht herzlich für dieses aufschlussreiche Gespräch. Es war interessant zu erfahren, warum die Zeitschrift so schnell wieder in der Versenkung verschwunden ist. Traurig zu sehen, wenn sich Qualität, Engagement und Begeisterung nicht auch kommerziell durchsetzen können. Ein Schicksal, dass kürzlich auch erst wieder das Deutschsprachige Magazin Edge erleiden musste. Wir Videospieleler hätten uns jedenfalls über ein langes Leben der tele action riesig gefreut.

Überarbeitete Originalfassung aus dem Januar 2003.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 1. September 2007 um 20:46 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.videospiegelgeschichten.de>