

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Ende einer Ära: Rückblick auf die erste „Computer Bild Spiele“

Kevin Puschak am Mittwoch, dem 18. Dezember 2019

Mit der Ausgabe 9/2019 wurde nach fast 20 Jahren die „Computer Bild Spiele“ eingestellt. Für viele bleibt sie als die Spielezeitschrift in Erinnerung, die man eher wegen der soliden Spieleauswahl auf den beiliegenden Datenträgern gekauft hat. Doch wie sah der Beginn dieser Zeitschrift aus? Ich habe mir die Erstausgabe angesehen.

Zugegeben, die BILD-Zeitung macht sich mit ihren reißerischen Schlagzeilen keinerlei Freunde bei Lesern hochwertiger Redaktionsveröffentlichungen.

Gerade die Computerzeitschriften des Axel-Springer-Verlages gingen da andere Wege und boten sich an als hilfreiche Lektüren für völlige Neulinge in diesem Gebiet. Seit 1996 existiert schon die „Computer Bild“, einer der „auflagenstärksten und meistverkauften Computerzeitschriften“.

Drei Jahre später, im November 1999, wagte man sich allerdings ins Gebiet der Videospiele mit der „Computer Bild Spiele“.

Da hat es sich nun also neben Power Play, Bravo ScreenFun, PC Games, PC Player, GameStar & Co. eine weitere Zeitschrift im Kioskregal gemütlich gemacht, die für Videospieleler interessant sein soll. Dabei gehörte das Axel-Springer-Videospieleblatt zur Gattung der „Multiplattform-Zeitschriften“, heißt, man behandelte neben PC-Spielen auch Konsolenspiele. Zum Zeitpunkt der ersten Ausgabe waren die angesagten Plattformen PlayStation, Dreamcast, N64 und der Game Boy.

Selbst wenn es eine „Multiplattform-Zeitschrift“ ist, lockte man den potentiellen Leser mit einer beiliegenden CD für den heimischen Rechner. Bei einem (Einstiegs-)Spottpreis von gerade mal 2,- DM ist das schon mehr als fair, nicht nur ein 256-seitiges Heft voller Spieleneuws, -tests und -tricks zu bieten, sondern auch eine CD mit Patches, Treibern und einer Vollversion für den PC. Man muss aber zugute halten: selbst wenn die erste „GameStar“ im Jahr 1997 mit 6,90 DM mehr kostete, bekam man noch ein wenig mehr geboten.



Das Cover der Computer Bild Spiele, Ausgabe 12/99. (Bild: Kevin Puschak)



Die beiliegende Heft-CD. (Bild: Kevin Puschak)

## Viel BILD, wenig Text

Die Titelseite hatte schon einiges zu bieten. Das große Titelthema lautet „Age of Empires II“, welches bis heute der beliebteste Teil der Reihe ist. Auch bei der damaligen Redaktion kam das Spiel bestens an und wurde mit 1,37 benotet. Während andere Zeitschriften ihre Wertungen von 0 bis 100 % angaben, beließ der Springer-Verlag es bis zum Ende beim präzisen Notensystem. Von 1 wie „sehr gut“ bis 6 wie „ungenügend“, nur im Gegensatz zur „Bravo ScreenFun“ genauer abgestuft.

Die Spieletests werden – typisch für BILD eigentlich – von Bildern dominiert, es existiert recht wenig Text auf den Seiten. So groß scheint der Fokus darauf auch nicht zu sein, denn beim Test von „Age of Empires II“ lese ich einen Abschnitt von S. 34 nochmals auf S. 36. Und einige neue Abschnitte beginnen mit dem Rest vom Satz aus dem letzten Abschnitt, das verwirrt den Leser dezent. Sonst lesen sich die Texte aber recht solide und lassen einen einigermaßen verstehen, warum Spiel XYZ jetzt für die Redaktion toll ist. Ja, Redaktion, keiner testet die Spiele alleine.



Die Testergebnisse im Detail waren umfangreich, behandelten aber mehr den technischen Part. (Bild: Kevin Puschak)

Gerade im PC-Bereich will die „Computer Bild Spiele“ mit ihrer Kompetenz beim Testen mit verschiedenen PC-Systemen angeben. Funktioniert das Spiel denn mit den 36 ausgewählten Soundkarten? Wie läuft das Spiel auf einen der 36 ausgewählten Computerkonfigurationen wie Pentium 133/32 MB mit Diamond Monster 3D II oder AMD Athlon 600/256 MB mit Matrox G200?

Auch Service, Installation, Bedienung und Spielqualität werden überprüft. Und wehe das Spiel lässt sich nicht simpel installieren oder die Hotline ist zu teuer. Kleiner Fun Fact am Rande: gibt es etwas exotische Begriffe wie „Rough Spear“ oder „Djakovica“, wird dem Leser die korrekte Aussprache am Rande des Texts gezeigt.

Auf S. 48 beginnt der Test des ersten Nicht-PC-Spiels, „Final Fantasy VIII“. Hier ist der Test mit verschiedenen PC-Systemen nicht notwendig, denn es ist ein PlayStation-Spiel und die PlayStation ist – egal wie man sie im Laden (ge)kauft (hat) – ein und dasselbe. Trotzdem ist eine kleine Installationsanleitung drin, denn das Spiel kommt mit mehreren Discs.

Das Preis-Leistungs-Verhältnis mahnt die Redaktion mit einem „mangelhaft“ ab, das ergibt zumindest die Berechnung aus der Note (2,34) multipliziert mit der unverbindlichen Preisempfehlung (120,- DM).

Auf S. 56 gibt es den Test zu „Rayman 2“, ein Spiel für den Nintendo 64. Auch hier spricht man von einer unkomplizierten Installation, aber auch das Spiel an sich wird trotz hohen Schwierigkeitsgrades gelobt und mit einer 1,74 benotet.

Wo ich zumindest richtig mitreden kann, ist das getestete PC-Spiel auf S. 60: „Autobahn Raser II“, der meiner Meinung nach beste Teil der gesamten Reihe. Der Spielverlauf wird in einigen Bildern schnell und schmerzlos erklärt. Die Note 2,81 bekommt das Spiel u. a. wegen der befriedigenden Spielqualität und der leicht chaotischen Funktionsprüfung auf den 36 Computern, immerhin würde das Team das Spiel „Fahranfänger[n] am Computer“ ans Herz legen wollen. Selbst die schlechtesten PC-Spieler (\*hust\* wie mich etwa \*hust\*) können dieses Spiel schaffen.

Das bestbewertete Spiel in dem Heft taucht auf S. 96 auf: die Königs-Edition von „Anno

1602“, welches eine fantastische Wertung von 1,29 bekam. Mit der Note 3,52 bekam das Strategiespiel „Unter schwarzer Flagge“ auf S. 108 die schlechteste Wertung im ganzen Heft.

Insgesamt 25 Spiele, davon 15 für PC, 4 für PS1, 3 für N64, 1 für Dreamcast, 1 für Game Boy Color und 1 für den Game Boy, wurden in dem Heft auf Herz und Nieren geprüft, am schnellsten durchgelesen hat man wohl die Tests der beiden Game Boy-Spiele, beide füllen knapp die Hälfte einer ganzen Seite.

Ach ja: die ersten Seiten des Hefts sind, wie bei einem typischen Spieleheft sowieso, gefüllt mit Neuigkeiten. Was gibt es so für Neuigkeiten in der Computerwelt kurz vor der Jahrtausendwende?

**Einige Beispiele:**

- „The Sims“ wurde für das letzte Quartal 1999 angekündigt
- Bei „ebay.de“ sind derzeit 27.000 Spielertitel im Angebot, auch welche für „so almodische Systeme wie Amiga und Commodore 64.“
- In Tokio wurde kürzlich die „PlayStation 2“ vorgestellt. „Rund 650 Mark soll die neue Konsole kosten.“
- „Angeblich plant Microsoft eine eigene Spielekonsole mit dem Namen ‚X-Box‘.“

Man begann im Übrigen schon früh mit einem großen Gewinnspiel mit Preisen im Gesamtwert von über 130.000 DM. Frische Computer, riesige Fernseher, Traumreisen, Spiele, Hardware etc. konnte man mit etwas Glück gewinnen. Aber der Einsendeschluss war am 26. November 1999. Da kriegt wohl niemand mehr was ab.



Was ist wo? Was kann was? Wie funktioniert dieses und jenes? Das auf der Heft-CD

befindliche „Hell-Copter“ wird erklärt. (Bild: Kevin Puschak)

## Von der weichen zur harten Ware

Ab S. 142 beginnen die Spieltricks. In diesem Abschnitt kriegt man für bereits rausgebrachte, teilweise angesagte Spielertitel nützliche Tipps & Tricks zum Weiterkommen oder für den Spaß zwischendurch Cheats kredenzt.

Die Rubrik beginnt mit einem bis dato eher unbekanntem Spiel: „Hell-Copter“. Erstmals 1998 erschienen, hierzulande Anfang Juni 1999, erledigte man mit diesem eher mittelmäßigen Actionspiel Missionen mit Helikoptern. Es ist nicht für umsonst drin, denn das Spiel ist als Vollversion auf der beiliegenden CD enthalten. Man wollte offenbar mit einem recht aktuellen Computerspiel bei der Erstausgabe punkten, entschied sich aber für einen eher mittelprächtigen, wenig in Erinnerung bleibenden Titel.

Zum Vergleich: die erste GameStar kam mit dem 1994 erschienenen „Theme Park“. Älter, aber das erinnerungswürdigere Spiel.

Hier wird einiges erklärt: die Hubschrauber, die Gegner, die Waffen, das HUD und die Steuerung. Es wird gut beschrieben, wie man die ersten Missionen am besten erledigen kann. Auch nicht zu übersehen ist der Spieltricks-Teil von „Age of Empires II“, der auf stolzen 6 Seiten alles rund ums Spiel erklärt.

Auf S. 200 wird ein Spiel behandelt, welches im Heft gar nicht erwähnt wird: „Driver“. Nicht gerade das einfachste Rennspiel, denkt man nur an die erste Mission im Parkhaus, wo man „mit abenteuerlichen Fahrmanövern“ innerhalb von 60 Sekunden Gangster von der eigenen Kompetenz überzeugen muss. Ich habe das zum Beispiel nie geschafft und es wäre für mich sicher eine Gelegenheit, es mal mithilfe des Ratgebers zu versuchen.



PC oder Konsole? Mit der Überschrift „Komm, spiel mit mir“ wollte die Redaktion Ende 1999 Klarheit verschaffen. (Bild: Kevin Puschak)

Ab S. 220 kommt der Hardware-Part und fängt schon mit einer lange dauernden Kontroverse an, die sich im gesamten Videospieleuniversum hält: Konsole oder PC? Hier werden alle Kandidaten genauestens vorgestellt, ebenso wie ihre Vor- und Nachteile.

Mit einem Kostenvergleich will man darstellen, wie teuer es bei PC und Konsole wird, so waren die Anschaffungskosten eines PCs auf 2000,- DM angesetzt, aber ungefähr so viel kostet heutzutage immer noch ein vernünftiger High-End-Rechner (natürlich in € umgerechnet). Allerdings ist die „Technik [...] sehr schnell [veraltet]“ und die „Bedienung [...] für Anfänger sehr schwierig“. Dafür kann man die Konsolen „nicht aufrüsten“, hat mit ihnen aber geringere Anschaffungskosten.

Welche Konsolen besprochen wurden? Natürlich die, die das Heft behandelte. Die

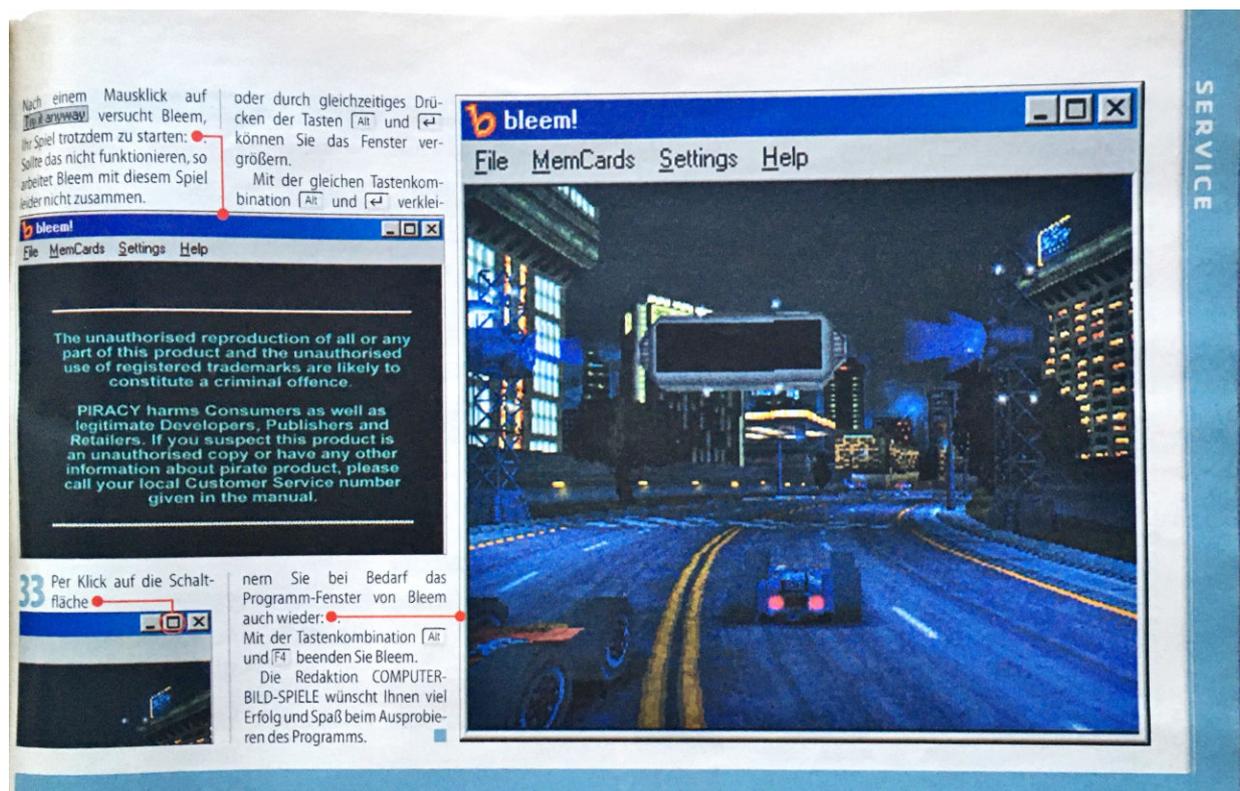
meisten Nachteile hatte da wohl der GameBoy Color.

Danach kriegt man eine Hardware-Bestenliste serviert, in der die Testergebnisse noch von der Computer Bild stammen. Und da fällt ein Begriff auf: Spiele-Tastaturen. Tatsächlich verwendete die Computer Bild Spiele alternative Definitionen. In dem Fall sind „Spiele-Tastaturen“ schlichtweg Controller.

„Spieleverbesserungsprogramme“ waren Patches und „Steuerungsprogramme“ waren Treiber. Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht? Aber wir dürfen die Zielgruppe nicht vergessen.

Aber jetzt könnte ich ins Wanken kommen, wenn ich sage, dass es ab S. 228 eine „Profi-Ecke“ gibt, die uns in diesem Heft etwas über das „Mehrspieler-Erlebnis“ erzählen möchte. In dem Artikel wird die Einrichtung einer Ethernet-Karte gezeigt, auch wenn man da tatsächlich das IPX-Protokoll installieren soll.

Der darauf folgende Artikel erklärt die Einrichtung des Modems, auch inzwischen ein Relikt aus vergangenen Tagen. Als einzige Zugangsanbieter werden T-Online und Netsurf angegeben. Die Support-Hotline von T-Online, heute inzwischen nur Telekom, ist immer noch die gleiche.



Mit „bleem!“ stellte man recht unkritisch eine Software vor, womit man am PC PlayStation-Spiele ausführen konnte. (Bild: Kevin Puschak)

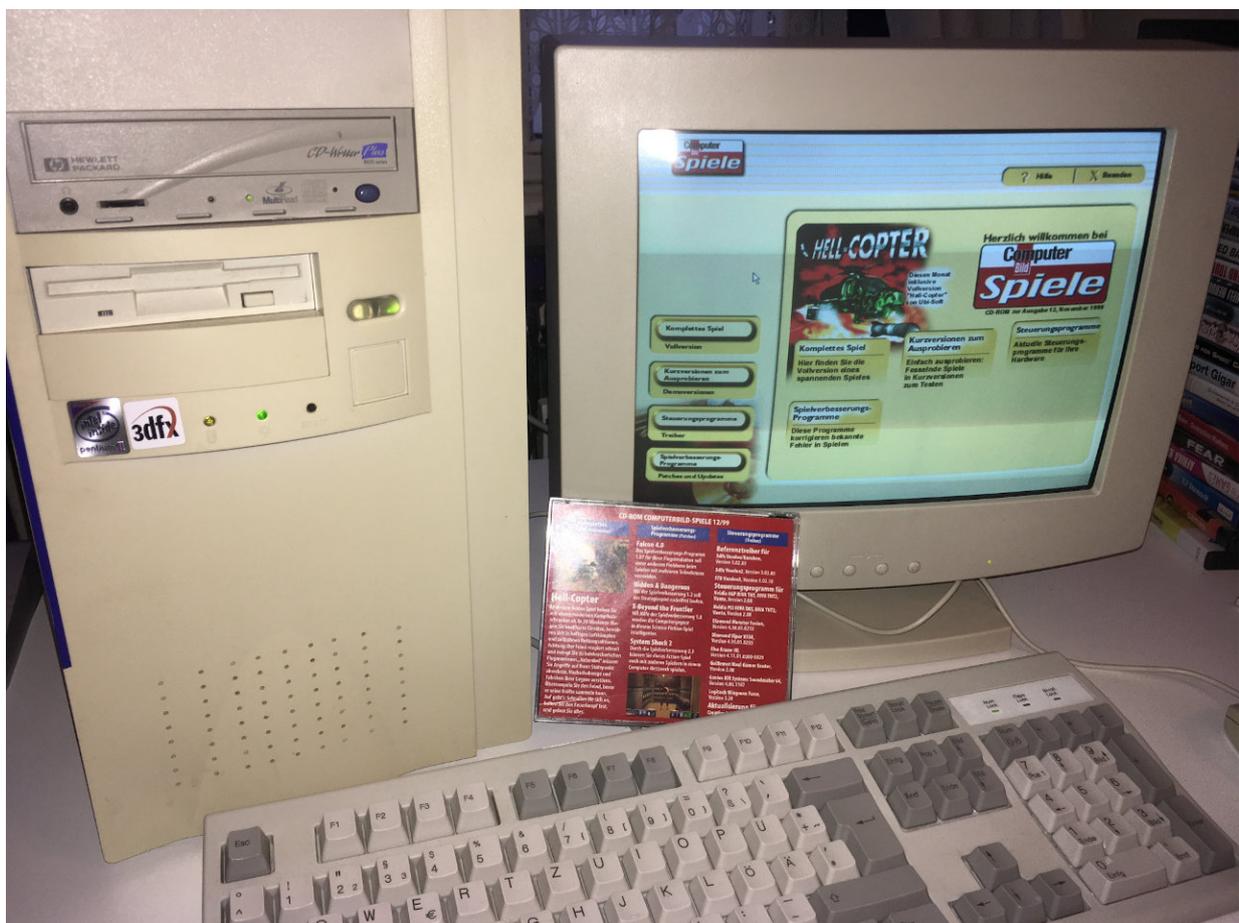
Ab S. 236 wird eine Software namens „bleem!“ vorgestellt. Diese ermöglicht es, PlayStation-Spiele auf dem heimischen Rechner spielen zu können, was dann die Anschaffung der jeweiligen Konsole obsolet machen soll. Die Software wird als „listig“ bezeichnet, doch wahnsinnig toll war sie nicht unbedingt, wie ich aus eigener Erfahrung berichten kann. (Hmm, eine Artikel-Idee? ?)

Die Computer Bild Spiele hat auch über den Tellerrand geschaut, nämlich zu der Konkurrenz, um einen Überblick zu verschaffen, wie gut oder wie schlecht sie die aktuell angesagten Spiele im Vergleich zu anderen fanden. Übrigens ist die Liste nach verkaufter Auflage geordnet, wobei ganz links die CBS ist. Zu der Zeit hatte mit 307.773 verkauften Auflagen die „PC Games“ die meisten, die „Maniac“ mit 53.261 die wenigsten. Auch wurde gezeigt, was die Konkurrenz in ihren Heften für Inhalte hatte.

Auf S. 246/247 gibt es einen Überblick über aktuelle Treiber und Patches ... ich meine natürlich Steuerungsprogramme und Spieleverbesserungs-Programme, jeweils für die Spiele-Top-50, die aktuellen Grafik- und Soundkarten. Teilweise sogar mit FTP-Verlinkungen, teilweise aber auch mit Vermerk aufs eigene Heft.

Auffällig ist dabei Platz 26 „Half Life: Game of the Year Edition“ mit dem Hinweis „kein jugendfreies Internet-Angebot“. Als wäre die Seite voller Pornos. Oder das mysteriöse Spiel auf Platz 40, welches nur mit „Dieses Spiel ist erst ab 18 Jahren freigegeben“ beschrieben wird. Jahrelang berichtete die Computer Bild Spiele nicht über Spiele mit USK-18-Wertung.

Neben Spielebüchern, Redaktionszuschriften, Fachbegriff-Erklärungen (Was ist eine Festplatte? Was ist das Startmenü? Kommt ins Laufwerk eine Salami oder eine CD?) hört das Heft mit der Übersicht auf, was im nächsten Heft auf den Leser wartet und wer alles am Heft gearbeitet hat. Neben dem Chefredakteur zähle ich 23 Personen, eine ordentliche Menge für eine Spielezeitschrift.



Das Menü der beiliegenden Heft-CD. Das Foto stellt ungefähr einen typischen PC-Arbeitsplatz aus der Zeit dar. (Bild: Kevin Puschak)

## Probieren Sie auch...

Wer die beiliegende CD einlegt, wird erst einmal damit konfrontiert, einen Browser zu installieren. In der Regel sollte ein Computer aus dem Jahr 1999 zumindest mit dem dazu installierten Internet Explorer oder dem Netscape Navigator ausgestattet sein.

Man kann darüber die Vollversion installieren, aber auch einen Test durchführen, ob der PC die Voraussetzungen erfüllt. Ebenso kann man auch die 4 Patches und die 10 Treiber installieren. Im Menü hat man schon die „Kurzversionen zum Ausprobieren“ angelegt, aber mit dem Hinweis, dass die Vollversion ca. 570 MB auf der CD verschlingt und dadurch keine mehr draufgepasst haben. In der nächsten Ausgabe, das wäre die 01/2000, sollen aber welche drauf sein.

Inzwischen Gold wert ist die Werbung. In den 256 Seiten stieß ich ungefähr 107-mal auf Werbung, natürlich zum allergrößten Teil zugeschnitten auf die entsprechende Leserschaft, den (angehenden) Spieler. Teilweise wird auch für Soft- oder Hardware geworben, einmal gibt's sogar Zigarettenwerbung. Spannend sind dagegen kleine Kataloge.

Die SMM Software-News hat z. B. folgendes in petto:

- Autobahn Raser II: 69,95 DM
- Caesar III: 39,95 DM
- Unreal: 29,95 DM
- Flight Simulator 2000 Professional Edition: 129,95 DM
- Play the Games Vol. 2: 69,95 DM
- CorelDraw 7 OEM Select Edition inklusive Maus: 59,95 DM
- Logitech Quick Cam Express USB: 99,95 DM
- Mustek Scan-Express 1200 (USB): 169,90 DM

PEARL hatte auch einen kleinen Katalog hinterlegt, z. B. mit folgenden Angeboten:

- 3dfx Voodoo Banshee PCI: 198,80 DM
- GTA 2: 88,80 DM
- Hypersound 32 PnP PCI-Soundkarte: 28,80 DM
- Darkseed 2 als Green-Pepper-Release: 12,80 DM

Lust auf einen neuen PC? Unter anderem Vobis machte Werbung für ihren Highscreen XI Allround 500, der ausgestattet war mit einem Intel Pentium III 500 Mhz, 64 MB SDRAM, 13 GB Festplatte, 40x CD-Laufwerk, 32 MB Grafik, 3D PCI Sound, Tastatur und IBM DOS 7 und 1499,- DM kostete. Man konnte diesen auch im Paket mit einem Highscreen JD177-Monitor und einem HP DeskJet 815C kaufen für insgesamt 2297,- DM.



Nur ein passendes 2,- DM-Stück gezückt und schon gab es die erste Computer Bild Spiele.  
(Bild: Kevin Puschak)

## BILD sie dir...weg

Die Computer Bild Spiele – mit der 12/1999 kam sie, mit der 9/2019 ging sie. Beide jeweils mit dem großen Titelthema „Age of Empires II“, welch Zufall.

Mit alternativen Begriffen, vielen bunten Bildern und der Nähe zum blutigen Anfänger in Sachen Videospiele hatte man sie doch eher in Erinnerung gehabt, wenn man den ein oder anderen tollen Spieletitel für wenig Geld in den Händen halten wollte.

Wir haben uns damals fast jeden Monat ein Heft geholt, aber auch nur wegen der Spiele. Dem Heft an sich habe ich sonst nie ganz Beachtung geschenkt, doch jetzt sehe ich, wie sie ist: äußerst anfängertauglich und doch sehr zugeschnitten auf Wenigleser oder auf Leute, die auf seltsame Layouts stehen. So war es für mich eine spannende Erfahrung, in die Erstausgabe blicken zu dürfen.

*Vielen Dank an [Malte Hoch](#), den Administrator der Seite [REPLAYING.de](#), für die Bereitstellung des Hefts und – tatsächlich auch – für das gezeigte 2-DM-Stück aus demselben Jahr wie das Heft. ?*

**Wie ist Eure Meinung zur „Computer Bild Spiele“? Habt ihr sie auch nur wegen der Spiele auf den beiliegenden Datenträgern gekauft oder sogar wegen der Artikel im Heft? Oder gibt es sogar welche unter Euch, die diese Zeitschrift abonniert hatten?**

## Weiterführende Informationen

- [Computer Bild Spiele](#) (Wikipedia)
- [Analyse: 5 Gründe für das Aus von Computer Bild Spiele](#) (GamesWirtschaft, Petra Fröhlich, 3. Juni 2019)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 18. Dezember 2019 um 07:23 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>