

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Geschichte spielend erzählt – Ein Interview mit Winnie Forster

Guido Frank am Samstag, dem 13. März 2010

Winnie Forster, Veteran aus der legendären Power Play-Redaktion, ist mittlerweile seit 20 Jahren im Geschäft. Sein gesammeltes Fachwissen als Journalist und Verleger veröffentlicht er seit 2002 in einer fantastischen Buchserie, genannt Gameplan. Egal ob Retro gamer oder Konsolen-Zocker der Moderne, wer sich ernsthaft für Videospiele interessiert, kommt an der Gameplan-Lektüre von Winnie Forster nicht vorbei. Grund genug, um mit ihm ausführlich darüber zu sprechen.

Aber natürlich hat Winnie noch viel mehr zu erzählen. Manche Antworten haben uns ehrlich überrascht und wir hatten sie so nicht erwartet. Wenn wir jetzt also seinen Worten vertrauen, ist eines absolut sicher: Unsere Zeit der technischen Barrieren, die in den vergangenen 30 Jahren die Welt der Computer- und Videospiele prägten, geht nun langsam zu Ende.

Interview aus dem März 2010

Hallo Winnie, zunächst ein herzliches Willkommen auf unserer gerade frisch fertiggestellten Internetseite „Videospielgeschichten“. Die meisten Leser kennen

Dich ja bereits als Redakteur der Zeitschrift Power Play und Autor Deiner brillanten Buchserie Gameplan. Bevor wir Deinen beruflichen Werdegang etwas näher beleuchten, möchte ich mit Dir in der Zeit zurückreisen, um über die goldene Ära der Arcade-Spiele zu sprechen. Wir sind ja beide fast gleich alt, ich hatte mein erstes Videospiele-Erlebnis nicht mit einer Konsole, sondern an einem echten Automaten. Kannst Du Dich noch an Deine Begegnungen mit Space Invaders & Co. erinnern?

Ja, sehr gut, wobei das von Dir genannte Space Invaders tatsächlich mein erstes bewusst erlebtes Videospiele war. Wie viele traf mich Space Invaders im Urlaub. Die Reiseländer Italien und Spanien galten als sehr liberal, was die neue Art der Spielautomaten anging. Ende der 1970er Jahre vermehrten sich dort die Atari-, Taito- und Namco-Münzgräber, nicht nur in Kneipen, sondern auch in familienfreundlichen und gepflegten Etablissements. An Pong ging ich als Kind noch vorbei, das gab es damals ja schon für das Wohnzimmer. Space Invaders sah ich erstmals während einer langweiligen Schiffsreise im Mittelmeer und war als 10-jähriger SciFi-Fan sofort hin und weg.



Space Invaders steht seit 30 Jahren für den galaktischen Erfolg der Videospiele. Ganz nebenbei führte dieses Spiel auch erstmals einen echten High-Score ein. (Bild: Taito)

Ich verspielte drei, vier Münzen, ohne den ersten Level zu schaffen. Das beschleunigende Alien-Getrabbel war hypnotisch. Sehr faszinierend für ein Kind ist wohl auch die Tatsache, dass die einzigen Level-Merkmale – vier kleine Festungen – nicht nur unter feindlichen, sondern auch eigenen Salven schrumpfen, demoliert werden. Der Spieler kann sich selbst hindurchballern, um sich Scharren zu legen.

In der Tat. Automaten Spiele verführten uns fortwährend dazu, wertvolle Taschengelder in die Münzschlitze einzuwerfen. Der Schlüssel zur Motivation lag für mich in einem perfekt ausgewogenen Verhältnis von Herausforderung, Unterhaltung und Schwierigkeitsgrad. Drei Leben für eine Mark, keine Cheats oder Speicherpunkte. Es war der ultimative Kampf Mensch gegen Maschine, fast so wie in James Camerons Terminator.

Kommerziell betrachtet, sollte die Spielzeit natürlich so kurz wie möglich ausfallen, andererseits durfte uns das „Game Over“ auch nicht zu stark frustrieren – die Hersteller haben damals eine ausgezeichnete Arbeit geleistet. Was sind für Dich die wichtigsten Titel aus dieser aufregenden Videospielezeit?

Während meiner ersten Gymnasialjahre spielte ich viel Centipede, dann Galaga, Pooyan und 1942. Du hast sicherlich recht: Der Kampf um die Lebenszeit für eine Mark war ein

ganz eigenes, gruselig motivierendes Element. Das fehlt Wohnzimmer- und PC-Spielen heute.

Als Space Invaders-Erweiterung war Centipede wegen des Kleintier-Themas putzig und phantasievoll. Jetzt, wo mich Deine Frage dazu bringt, über den Oldie nachzudenken, fällt auf, dass Centipede den Gedanken einer durch das Geballere des Spielers veränderbaren Landschaft von Taito aufgriff und erweiterte: Die Insekten verwandelten sich nach Treffern in Pilze, welche neue Wege für nachrückende Artgenossen legten. Im Gegensatz zu späteren Vertikal-Shootern ballerte man also nicht nur auf Feinde, sondern auch auf die Level-Architektur.

Ich glaube, dass die eigentliche Entwicklung des elektronischen Spiels erst beginnt!

Winnie Forster, März 2010

Noch abwechslungsreicher und schlauer war Galaga, mit Raumschiff-Entführung als taktischem Element, Verdoppelung der Feuerkraft und den galaktischen Tänzen der Bonusrunden. Galaga war eines der ersten Spiele, in dem Level nicht einfach schwerer, sondern anders wurden und neue Grafikelemente und CPU-Taktiken hinzukamen. Die an die Psychedelik grenzenden Bewegungsmuster der Aliens, auf die man mit kühlem Kopf und Super-Reflexen reagieren musste, waren ein Qualitätsmerkmal des Namco-Spiels; ein zweites Qualitätsmerkmal war die freiwillige Entführung im Transportstrahl der Feinde. Das gab dem Spiel ein gewisses „Alles oder Nichts“-Element, einen Hauch von Poker.



Pooyan wurde im Oktober 1982 als Shoot em up von Konami entwickelt. (Bild: Konami)

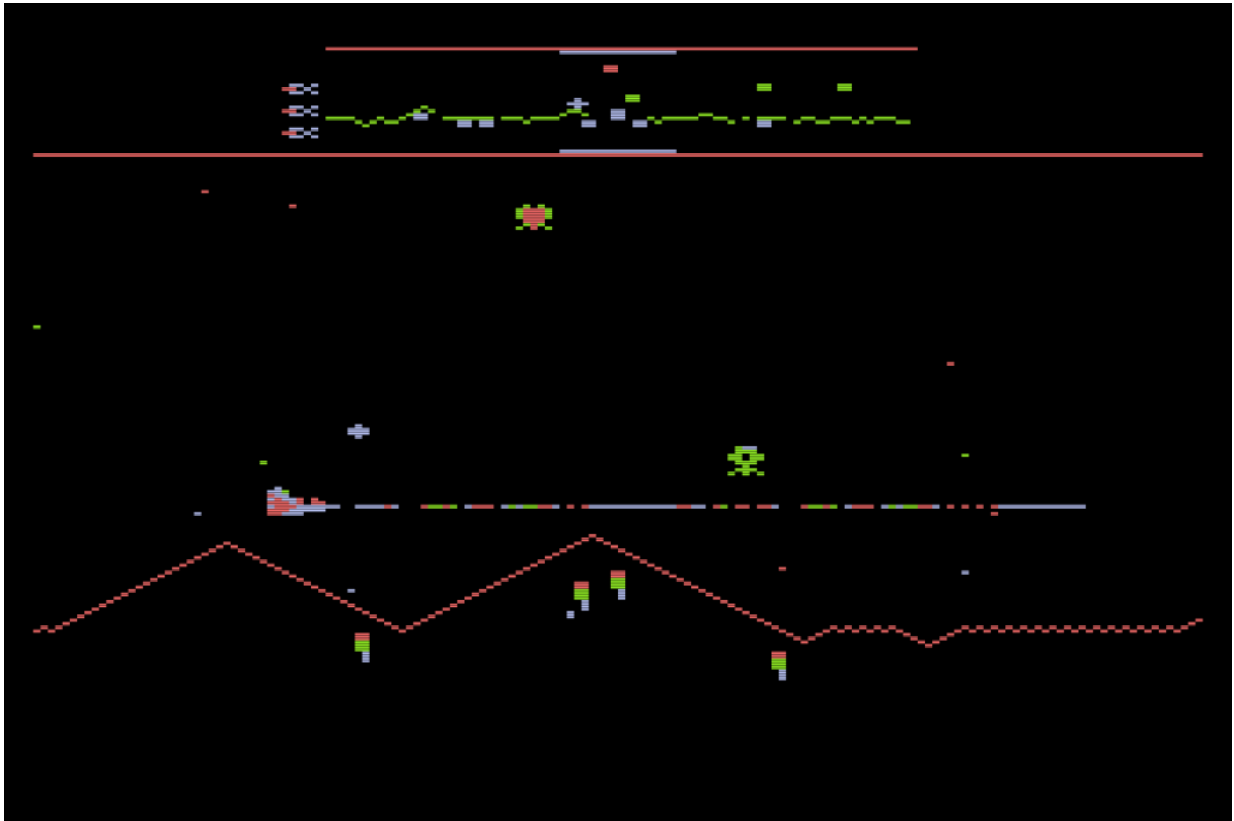
Zu 1942 von Capcom war es von Galaga nur ein kleiner Schritt. Capcoms Flug über pazifische Inseln setzt auf die stete Einführung neuer Flugzeugtypen und Bewegungsmuster, hat statt Hintergrundmusik ebenfalls ein hypnotisches Sound-Geknattere, perkussiv und mit Trillerpfeife.

Das war nach dem genialen Schweine-Märchen Pooyan das zweite Spiel, an dem ich für eine Münze über ein Stunde am Joystick verbrachte. Automaten Spiele kosteten plötzlich nicht mehr viel Geld, aber zu viel Zeit. Nachdem Besteuerung und Jugendschutz die deutschen Spielautomaten in die übelsten Kaschemmen und Bahnhofsviertel verdrängte, war es mit diesem Winnie-Hobby Mitte der 1980er Jahre vorbei.

Back to the Roots: Arcade wurde für mich zum reinen Urlaubsthema; Ende der 1980er Jahre spielte ich noch in [Süd-Englands Brighton](#), Portsmouth, Bournemouth und Eastbourne.

Weil wir gerade beim Thema sind, wie hätte beispielsweise ein Testbericht von Defender, Pac-Man, oder Donkey Kong bei Dir ausgesehen?

An Defender habe ich mich 1983 gar nicht herangetraut – das war ein unheimlich wummerndes und leuchtendes Gerät mit einem halben Dutzend Feuerknöpfen, um den sich Lederjacken und lange Haare gruppierten. Ganz klar, ein „Ballerspiel für die Großen“, für Arcade-Routiniers mit übermenschlichen, Spielhallen-gestählten Reflexen und tiefen Geldbeuteln. Laser-Strahlen, die quer und in voller Länge über den Bildschirm blitzten, bi-direktionales Scrolling und vierzehn Richtungswechsel in der Sekunde – Defender war so schnell und wild, dass ich mich nicht einmal traute zuzusehen.



Defender von Williams Electronics 1980. Ein Ballerspiel für Arcade-Routiniers mit übermenschlichen Reflexen. (Bild: Williams Electronics)

Bei Donkey Kong sah ich dagegen gerne zu, fand dieses Ur-Jump 'n' Run lustig, ohne selbst zum Mario-Hammer zu greifen. Pac-Man war so gut, dass mir selbst die flackernde Klotzgrafik-Umsetzung fürs Heim-Atari noch Spaß machte. In der Spielhalle gab ich aber lieber Lady Bug mein 10-Pence-Stück, einem Pac-Man-Clone mit Drehtüren – und damit veränderbarem Irrgarten-Layout. Faszinierend sind Pac-Man und Lady Bug in der Retrospektive, weil sie mit minimaler Steuerung – Vierweg-Joystick, kein Knopf – Varianten- und Abwechslungsreichtum auf den Bildschirm brachten. Labyrinth-Spiele waren damals wohl auch deshalb faszinierend, weil primitive K. I. die Gegner lenkte. In den Ballerspielen spulten die Feinde dagegen festgelegte Muster ab.

Vor Defender hatten wir damals wohl alle Respekt. Auch ich spielte den Automaten immer mit einem leichten Gefühl der Unterlegenheit. Die Schnelligkeit und der wummernde Sound aus dem Lautsprecher konnten einem definitiv Angst einflößen. Das war ein völlig anderes Spielerlebnis als das der drolligen Labyrinth-Games.

Nach den Spielautomaten und frühen Heimkonsolen folgte kurz darauf die goldene Ära der Heimcomputer. Dein erster Rechner war im Gegensatz zu den meisten anderen unserer Generation nicht der Commodore 64, sondern ein Sinclair. Bei mir löst dieses Gerät eine starke Erinnerung an das Spiel Jet Set Willy aus. Leider meine einzige ernsthafte Erfahrung mit dem ungewöhnlichen Rechner. Wo lagen die Stärken und Schwächen bei diesem, zumindest in Deutschland, unterschätzten Homecomputer?

Der Sinclair ZX Spectrum war sehr effektive Hardware: Z80-CPU, ausreichend Speicher, hochauflösende Farbgrafik. Dass der englische Rechner weder Sprite- noch Sound-Chip besaß, war zu verschmerzen und führte dazu, dass Programmierer zu Höchstleistung aufliefen und eigene Lösungen für flüssige Animationen, Kollisionsabfragen und Mehrkanal-Töne ertüftelten, statt wie ihre C64-Kollegen auf immer gleiche, fest verdrahtete Techniken zurückzugreifen. Neben dem BBC B von Acorn ist der puristische Spectrum der Hauptverantwortliche für die Exzellenz und den rasanten Aufstieg englischer Spielentwicklung während der ersten Hälfte der 80er-Jahre. Der Spectrum rechnete viel schneller als ein C64 und war damit auch Wiege für erste Vektor- und Polygon-Heimcomputerspiele.



Heimcomputer ZX Spectrum von Sinclair. Knauserige Ausstattung aber eine gewaltige Anzahl von Spiele-Meisterwerken. (Bild: Sinclair)

Ärgerlich war dagegen die knauserige äußere Ausstattung: Kein Joystickport, kein Modulschacht und die jämmerlichste Tastatur der Heimcomputer-Geschichte. Zumindest bekam man dadurch bereits einen Vorgeschmack aufs Sega-Zeitalter: Die Add-Ons nahmen auf einem Speccy-Schreibtisch mehr Platz ein, als der kleine Rechner. Heiß waren die Spieler auf den externen 9-Pin Joystick-Port, das Sprachmodul, die Speichererweiterung und Sinclairs eigene Interfaces 1 und 2. Leider wurden diese Zusatzgeräte (wie 10 Jahre später die Peripherie für Sega Mega Drive und Saturn) kaum von Spielen unterstützt.

Spectrum-Spiele fielen wiederum dadurch auf, dass sie (bzw. deren beste Vertreter) Pixel-genau programmiert wurden, nicht Sprite-genau: Beim Jet Set Willy Vorläufer Manic Miner bröselten Plattformen ab, statt wie auf anderen Systemen einfach zu verschwinden. Die Zahl der Spectrum-Meisterwerke ist gewaltig, wobei das eigentlich nur die Engländer so richtig mitbekamen.

Der deutsche Speccy-Markt war klein (und führte dazu, dass ich bereits als Schüler zum Spielkauf nach London flog), auch gingen Spectrum-spezifische Qualitäten bei der Umsetzung auf andere Computer verloren. Wobei das von Dir genannte Jet Set Willy auf dem Spectrum gar nicht so toll, sondern wesentlich schwächer ist als der Vorgänger Manic Miner.

Kommen wir jetzt auf Deine berufliche Karriere zurück. Nach dem Abitur und dem Zivildienst hast Du Dich beim Markt & Technik Verlag in München beworben,

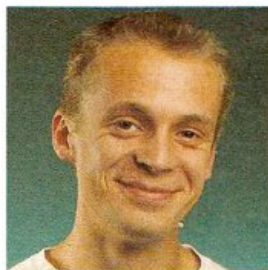
prompt bist Du dort in der Power Play-Redaktion gelandet. Deine Kollegen hatten bereits einen recht bekannten Namen in der Szene. Ab wann wurde Dir eigentlich bewusst, wie beliebt die Autoren bei den Fans damals schon waren?

Dass Boris, Heini & Co. von vielen Computerbesitzern bereits als Idole gehandelt wurden, war mir vor meiner M&T-Einstellung klar, aber nicht unbedingt sympathisch. Nicht zuletzt wegen des Nerd-Faktors las ich als Jugendlicher keine der populären Markt & Technik-Zeitungen. Eine der ersten M&T-Publikationen, Computer Persönlich, wirkte erwachsen, sachlich, nicht lächerlich und hatte pro Ausgabe ein bis zwei Computerspiel-Seiten. Auch den Wechsel zur wesentlich bunteren Hobby Computer machte ich noch mit. Als das Ding nach zwei, drei Ausgaben in [Happy Computer](#) umbenannt wurde, war für mich die Uncool-Grenze überschritten. Die Entstehung der Power Play erlebte ich somit nur distanziert und las in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre nicht Lenhardt und Schneider, sondern The One und ACE.

Dein Name erscheint zum ersten Mal in der Power Play-Ausgabe vom Oktober 1990. Wie bist Du in der Redaktion aufgenommen worden? Hatte sich die Realität mit Deinen Vorstellungen gedeckt?

Spülen eiskalt

Verstärkung in der *POWER-PLAY*-Redaktion: Winnie Forster, 21 Jahre alt, bevorzugt Actionspiele und braust jeden Tag 60 Kilometer mit seinem Panda ("Die Schüssel") von Weilheim in die Münchner Redaktion. Kaum eine Woche in der Redaktion, kaufte er sich ein Mega Drive und spielte 16 Stunden am Stück "Ghouls'n'Ghosts". Als man auf dem Mega Drive Spiegeleier braten konnte, packte er das Gerät kurzerhand in die Tiefkühltruhe — eingewickelt, versteht sich. Nachdem das Mega Drive nach 10 Minuten auf "Betriebs-temperatur" ausgekühlt war,



Frisches Blut: Wo Winnie spielt, glühen die Netzteile

wurde ausgepackt und weiterspielt. Winnie (Kürzel: wi) tritt an die Stelle von Henrik Fisch, der das Testteam diesen Monat verließ. Wir wünschen ihm viel Glück und genug Zeit zum Spielen im neuen Job.



Frisches Blut in der Power Play-Redaktion. Wo Winnie spielt, glühen die Netzteile! (Bild: Markt & Technik Verlag)

Die Industrie war jung, das Berufsbild neu und die Redaktions-Position bei M&T ein Traumjob für junge Männer der Abiturjahrgänge 1988 bis 1992: PC-Arbeitsplatz in Bayerns führendem IT-Verlag, 14 Monatsgehälter, Boni, Flüge rund um den Globus, vor allem aber der direkte Kontakt zur technischen Spitze und den Kreativen der Computer-Frühzeit. Die Stellenausschreibung Ende 1989 war die einzige, die mich je zu einer Bewerbung motivierte. Auf der Schreibmaschine meiner Mutter; Drucker gab's damals nur ... na ja, bei M&T halt.

Fünf Tage in der Woche (aus denen schnell 6 und 7 Tage wurden) nur mit Computern und Videospielen umzugehen, in einem Team von gleichaltrigen Bildschirm-Autisten – die Aussicht fand ich interessant, überwand meine Nerd-Scheu und rechnete ab meiner Einstellung dann eigentlich mit gar nichts mehr.

Auf Seite 36 der Oktober-Ausgabe findet sich auch gleich Dein erster großer Test von Broderbunds Klassiker Prince of Persia. Fazit: ein „Geht so“ bei gerade mal 66 Prozent. Bist Du mit dem legendären Abenteuerspiel nicht etwas zu hart ins Gericht gegangen?



Test von Prince of Persia in der Power Play vom Oktober 1990. (Bild: Markt & Technik Verlag)

Mit Prince of Persia ging ich zu hart um. Auch wenn meine damaligen Kritikpunkte im Einzelnen stimmen, war das Spiel besser als meine „Geht so“-Wertung. Ich fand's damals einfach monoton und frustrierend; die Schönheit und Klarheit eines puristischen Cliffhanger-Jump 'n' Runs erschloss sich mir erst später. Auch legte PP damals Wert darauf, dass unterschiedliche Tester kontroverse Meinungen und Blickwinkel herausarbeiteten, sich nicht wiederholten. Im zweiten Meinungskasten gab Martin eine freundlichere Einschätzung, wenn ich mich recht erinnere.

Wie kam ein Power Play-Magazin überhaupt zustande? Neben der Redaktion selbst produzierten zahlreiche weitere Fachkräfte so eine Zeitschrift. Wodurch unterscheidet sich der Beruf des Redakteurs heute von früher?

Im Optimalfall hat sich der Beruf des Redakteurs, von der wesentlich schnelleren Übermittlung von Texten, Bildern und Layouts abgesehen, nicht stark verändert: Der (auch journalistisch arbeitende) Redakteur beschäftigt sich mit Recherche, Kommunikation und Text. Soweit der Idealfall.

Radikal verändert hat sich sein Umfeld, das in den letzten 20 Jahren fast völlig wegbrach, zum Beispiel viele Berufsbilder in Layout, Satz und Produktion, also jene Fachleute die zwischen der Redaktion und der Druckerei stehen. Der moderne Journalist sitzt nicht an einer Schreibmaschine oder einer Textverarbeitung, sondern hinter einer Workstation und im Netz und erledigt vieles von dem, was früher gut ausgebildete Schrift-, Bild- und Text-Profis taten, nun selbst.

Die gedruckte Videospiele-Presse muss ihre spezifischen Vorzüge stärker herausarbeiten und -stellen, sonst macht sie sich überflüssig.

Auch die digitale Fotografie hat viel verändert, der Weg vom Objektiv zum Leser/Betrachter ist geschrumpft, fast völlig verschwunden. Anfang der 1990er Jahre verbrachte ein Redakteur monatlich noch Stunden, seine Diapositive am Lichttisch zu analysieren, auszuwählen, teils mit der Schere freizustellen – natürlich erst, nachdem ein Fotolabor am Film gearbeitet hatte. Auch im Layout wurde ausgeschnitten, auf Pappe arrangiert und geklebt, Artikel, Absätze aber auch einzelne Buchstaben. Dadurch war die Auseinandersetzung mit jedem Bild und jeder Zeile wesentlich langsamer, aber auch sorgfältiger, zig Leute prüften und überarbeiteten jedes Element einer Zeitung. Heute, vor allem natürlich in den webbasierten Medien, werden die Inhalte in Windeseile herausgeklopft; von einer einzelnen Person, zu Unzeiten und auf die Schnelle.

Im internationalen Zeitschriftenhandel konnte man sich, wenn auch sehr teuer, bereits in den frühen 1980er Jahren mit Zeitschriften aus England oder Amerika eindecken. Welche Hefte haben Dich hier in Deiner Arbeit am meisten beeinflusst?

Bevor ich allein auf Reisen ging, brachten mir meine Eltern monatlich die englische Computer & Videogames aus München mit. Später wurde die „Internationale Presse“ meine erste Anlaufstelle am Münchner Hbf. Abonniert hatte ich 1984 bis 1986 die englische Crash; unerschwinglich teuer war die amerikanische Electronic Games, die ich bei älteren Kumpels durchblätterte. Die beiden letztgenannten Hefte sind inhaltlich exzellent und journalistisch hieb- und stichfest recherchiert.



Das englische Videospieldmagazin Crash widmete sich dem Heimcomputer ZX Spectrum von Sinclair und wurde von 1984 bis 1992 veröffentlicht. (Bild: Newsfield/Europress)

Erst viel später lernte ich ein weiteres Heft kennen, das man im Optimalfall in den 1980er Jahren gelesen hat: Die amerikanische Computer Gaming World, die sich über ein Jahrzehnt vom Schwarz-Weiß-Blättchen zum auflagenstärksten US-Game-Magazin entwickelte. Ich selbst las vor dem M&T-Einstieg 1990 The One und ACE, das eine der inhaltliche, das andere der grafische Vorläufer EDGE. Ab 1990 waren's vor allem die japanischen Hefte, die mich inspirierten und motivierten: Famicom Tsushin und Login.

Nach der Power Play bist Du dann ziemlich schnell in die Konsolenecke abgedriftet. Nur reiner Zufall oder kam Dir diese Veränderung gelegen? Was hat Dich dazu bewegt, später zur Video Games zu wechseln?

Die Konsolenabteilung bei M&T war unterbesetzt, deshalb musste ich mich vom Amiga auf japanische Geräte verlegen. Auch war das Sega- und Nintendo-Geschehen aufregender als der sterbende Heimcomputer-Markt.

Um ein paar PC-Spiele, die von den Kollegen an mir vorbeigezogen wurden und die ich nicht testen durfte, tat's mir leid. Aber generell waren Mega-Drive und Super-Famicom-Module prickelnder, als das, was amerikanische und europäische Firmen für Computer entwickelten. Im Gegensatz zu meinen damaligen Video Games-Kollegen und späteren Cybermedia-Partnern Martin Gaksch und Andreas Knauf sah ich mich trotzdem nie als reiner Konsolen-Fachmann. Damals wie heute spiele ich auf allen Plattformen. Auch bei Cybermedia hätte ich gerne mehr Computer gesehen. Auch meine Konsolen-only-Partner schmuggelten immer wieder PC-Spiele in die Man!ac.



PC Xtreme, Dezember 1996. (Bild: Cybermedia)

Sprechen wir jetzt über ein Projekt aus Deinem Leben, das mich persönlich brennend interessiert. Als ich die PC Xtreme (Cybermedia Verlag, Preis: 5,90 DM, Erstausgabe: November 1996, Einstellung: April 1997) im Herbst des Jahres 1996 zum ersten Mal in den Händen hielt, war ich sofort begeistert.

Das Konzept hinter der damals neuen Spielezeitschrift hatte mich wirklich berührt. Es überraschte mich nicht, als ich die Namen sah, die sich dafür verantwortlich zeigten. Neben Dir noch Heinrich Lenhardt und Martin Gaksch. Nach nur sechs Ausgaben wurde das Heft plötzlich wieder eingestellt. Was war passiert? War die Zeit noch nicht reif für ein so anspruchsvolles Spielmagazin? Welche Gründe führten zur Einstellung der Zeitschrift?

Gründe für das Aus der PCX deutet meine vorherige Geschichte bereits an: Bei Cybermedia war eigentlich niemand so recht am PC-Markt und -Geschehen interessiert, unsere Firma war von oben bis unten auf Sega und Nintendo eingestellt. Auch die Zusammenarbeit zwischen In- und Externen, mit der unser Verlag damals nicht so viel Erfahrung hatte, klappte nicht optimal. Letztendlich beendeten wir PC Xtreme eher aus Erschöpfung als aus Perspektivenlosigkeit.

Seit einigen Jahren steckt der Markt für Videospielezeitschriften ziemlich in der Krise, erst kürzlich hat wieder ein weiteres renommiertes Multiformat-Magazin, die GamesTM, ihre Arbeit eingestellt.

Gegenwärtig findet sich alles Wissenswerte schnell und problemlos im Internet.

Spielerzeitschriften haben ihr Monopol als Hauptinformationsquelle längst verloren. Was muss die Branche jetzt dagegen halten? Wie sollte ein modernes und vor allem erfolgreiches Magazin in der Zukunft aussehen?

Es gibt Inhalte, die im Internet optimal aufgehoben und goutierbar sind, und es gibt Inhalte, die besser aufs Papier passen. Letztere zu finden und auf hohem Niveau zu liefern, ist die Aufgabe der Zeitschriftenmacher. Während ein Monatsheft im Bezug auf „schnell-schnell“-Info nicht mit dem Internet konkurrieren kann, sehe ich beispielsweise Analysen, Reportagen, Fotostrecken und bestimmte Formen von Grafik und Diagramm lieber auf dem Papier. Die gedruckte Videospiele-Presse muss ihre spezifischen Vorzüge stärker herausarbeiten und -stellen, sonst macht sie sich überflüssig.

In fast allen Zeitschriften stehen die Tests neuer Spiele im Mittelpunkt. Die ersten Magazine bewerteten anfangs noch nach dem klassischen Schulnotensystem, um dem Leser zu sagen, ob ein Spiel gut, sehr gut oder mangelhaft ist. Wer aber entscheidet darüber, wann ein Titel 73 % anstatt 74 % verdient hat? Das ist in meinen Augen Blödsinn und eine rein subjektive Beurteilung.

Neuerdings haben ein paar Zeitschriften umgestellt und verzichten völlig auf ein numerisches Urteil. Ich finde diese Lösung gar nicht schlecht, nur wer den Text komplett liest, erfährt so die Einschätzung des Autors. Details sind reine Geschmackssache und jeder Spieler muss das für sich selbst entscheiden. Welches Bewertungssystem siehst Du als das Beste?

Früher fand ich Wertung nicht so wichtig, machte mit dem %-System in den 1990er Jahren aber meinen Frieden. Sind Wertungen 2010 noch zeitgemäß? Ich denke, sie können es sein, aber das erfordert eine veränderte Arbeitsweise der wertenden Redakteure sowie natürlich einen klaren Maßstab. Letzterer muss auch vermittelbar sein und lässt sich wiederum nur in einem relativ stabilen Team von Kritikern aufrechterhalten.

Hohe redaktionelle Fluktuation, der Einsatz von Teilzeitkräften, Praktikanten & Co. führt natürlich jedes strenge Wertungssystem ad absurdum. Heini, Boris & Co. haben das (woran u. a. die gesamte englische Presse bereits in den 1980er Jahren scheiterte) genial hinbekommen: Das PP-System blieb über Jahre nachvollziehbar, für Leser, Industrie und Mitarbeiter. Um eine %-Wertung für ein Spiel zu finden, braucht man auch viel mehr Zeit, als die heutigen Tester haben, ebenso wie reflektierende Einrichtungen wie die berüchtigte „Wertungskonferenz“ der PP.



Die Wertungsbilder aus der Power Play-Schmiede. Genial einfach – einfach genial! (Bild: Markt & Technik Verlag)

Im Jahr 2002 erschien Deine erste Ausgabe der beliebten Gameplan-Reihe. Ein umfangreiches Werk über knapp 30 Jahre Konsolengeschichte mit tollen Bildern und Hintergrundgeschichten. Was hat Dich bewogen, dieses bis dato einzigartige Buch zu verfassen?

Ganz einfach, weil es ein Buch wie das erste Gameplan-Werk in deutscher Sprache noch nicht gab. Es macht mehr Spaß etwas „Einzigartiges“ zu schaffen, als etwas, das gleichzeitig auch zig andere Autoren oder Redaktionen versuchen, oder? Auch wollte ich nach zehn Jahren mit Monatszeitschriften die ganze Sache mal aus einem etwas anderen Blickwinkel betrachten. Spielkonsolen & Heimcomputer schloss eine Lücke und wurde vom Markt auch so angenommen.



Bücher aus Winnie Forsters Gameplan-Verlag. (Bild: Winnie Forster)

Mich als Leser interessiert besonders, wie Du genau recherchiert hast. Woher stammen all die ganzen Daten? Beispielsweise Verkaufszahlen der einzelnen Konsolen. Ich kann mir gut vorstellen, dass hier eine glaubwürdige Quelle nur schwer zu finden war.

Mit Fakten und Zahlen ist das so eine Sache. Man sollte zumindest wissen, wer die Quelle gefälscht hat, auf die man zurückgreift ? Spaß beiseite: Ein Fachbuch zu machen, bedeutet „hands on“, man muss das Thema nicht aus zweiter Hand erfahren, sondern selbst damit herumspielen, im Optimalfall jahrelang und international. Die Vorwörter und Einleitungen der Gameplan-Bücher verraten genauer, wie Gameplan bei der Recherche vorging, welche Fachleute halfen und welche Quellen herangezogen wurden.

Der zweite Teil Deiner Gameplan-Reihe ist mein persönlicher Favorit. Wie kommt man auf die geniale Idee, ein eigenes Buch über Joysticks und Controller zu schreiben, so ein Konzept dürfte weltweit vermutlich einzigartig sein, oder?



Taito Controller für das Spiel Arkanoid auf dem Nintendo Entertainment System. (Bild: Taito)

Als Schnittstelle zwischen Mensch und Spiel ist der Controller ein Schlüsselement des Computer- und Videospiele. Er muss funktionieren, dabei aber unsichtbar bleiben.

Der Spieler benötigt es für jede Bildschirmhandlung, soll das Pad in seinen Händen halten, aber nicht bemerken. Das fand ich spannend, ebenso die Wechselwirkung zwischen Controller- und Software-Entwicklung. Auch wollte ich nach der konzeptionell sachlichen Hardware-Bibel Spielkonsolen ein Buch machen, das frischer und frecher ist, gleichzeitig aber ebenso „Info-dicht“ und vollständig. Dank guter Fotografen, exzellenter Art Direction und Stephan Freundorfer als Co-Autor gelang das Vorhaben.

Wie Spielkonsolen ist Joysticks ein Geschichtsbuch. Es war aber auch ein Blick in die Zukunft. Während bei der Veröffentlichung 2003 noch viele die Achsel zuckten und den Controller als ein zweitrangiges Spielthema abtaten, war die Materie zwei, drei Jahre später in aller Munde: Nintendo hatte wohl ungefähr zur gleichen Zeit wie Gameplan erkannt, dass hier eine Lücke und Ausbaupotential bestand ? So wurde das Buch der Joysticks zu einem Präludium für die Wii-Konsole. Der Controller-Reigen endet mit einem Vorläufer zu Wii-Remote und Nunchuk sowie mit der Frage nach dem Verschwinden des traditionellen Joysticks.

Mit Wii beweist sich Nintendo als Hersteller, der nicht nur immer auf bessere Grafik setzt. Trotzdem bin ich mittlerweile etwas enttäuscht, ich hatte insgesamt mehr Innovation von der Wii erwartet, insbesondere wegen der neuartigen Steuerung.

Das mit der neuartigen Steuerung darf man nicht überbewerten. Auch wenn sich alle Körperbewegungen und alle Gedanken abfragen lassen, werden die Hände das wichtigste Körperteil zur Spielsteuerung bleiben. Mit den Fingern können die Menschen

einfach am meisten machen, ihre Umwelt manipulieren. Fingerbewegungen sind ökonomisch – minimaler Krafteinsatz für maximale Wirkung.

Man kann von einem Jump'n Run-Spieler nicht erwarten, dass er zwei Stunden lang rennt und vom Tekken-Spieler nicht, dass er jede Sekunde einen Sprung ausführt.



Guido Frank und Winnie Forster am 24. Oktober 2009 auf der Retro-Börse in Wien. (Bild: Guido Frank)

Gerade erst ist Teil drei Deiner Buchreihe erschienen, diese Ausgabe ist von der gleichen Qualität wie seine Vorgänger, allerdings weniger bebildert und mit sehr viel mehr Fakten, bzw. Detailinformationen. Dieses umfassende Lexikon dürfte hauptsächlich das Fachpublikum und Core-Gamer ansprechen.

Das Lexikon der Spielmacher ist die volle Ladung Computer- und Videogeschichte, mit den Menschen und Strukturen, die das Hobby und die Industrie schufen, im Mittelpunkt. Als erste Gameplan-Veröffentlichung hätte ich ein solches Buch nicht machen können, fürs Gameplan-Debüt waren Farben und komplexes Layout unerlässlich.

Spielmacher ist auf den ersten Blick unauffälliger, für mich aber das bisher wichtigste und wertvollste Gameplan-Buch. Kommerziell ist es eher ein Marathon-Läufer als ein Sprinter. Ich gehe davon aus, dass Spielmacher auch in 20 Jahren noch das Standardwerk zu diesem Thema ist. Als Recherche-Instrument nach Spielentwickler, Firmen oder Marken ist Spielmacher präziser und schneller als Wikipedia und andere Datensammlungen.

Um das Gründungsjahr von Electronic Arts zu erfahren, braucht man das Lexikon nicht unbedingt, das hat man auch mit ein paar Klicks am Rechner schnell raus. Im Bezug auf

Zusammenhänge, aber auch die ganze japanische Industrie und Szene sowie natürlich viele Menschen und Ereignisse der Vor-Internet-Ära, ist Spielmacher stärker und effektiver als mir bekannte deutsch- und englischsprachige Internet-Seiten. Für meine eigene Arbeit benutze ich Buch und WWW parallel als sich ergänzende Info-Quellen.

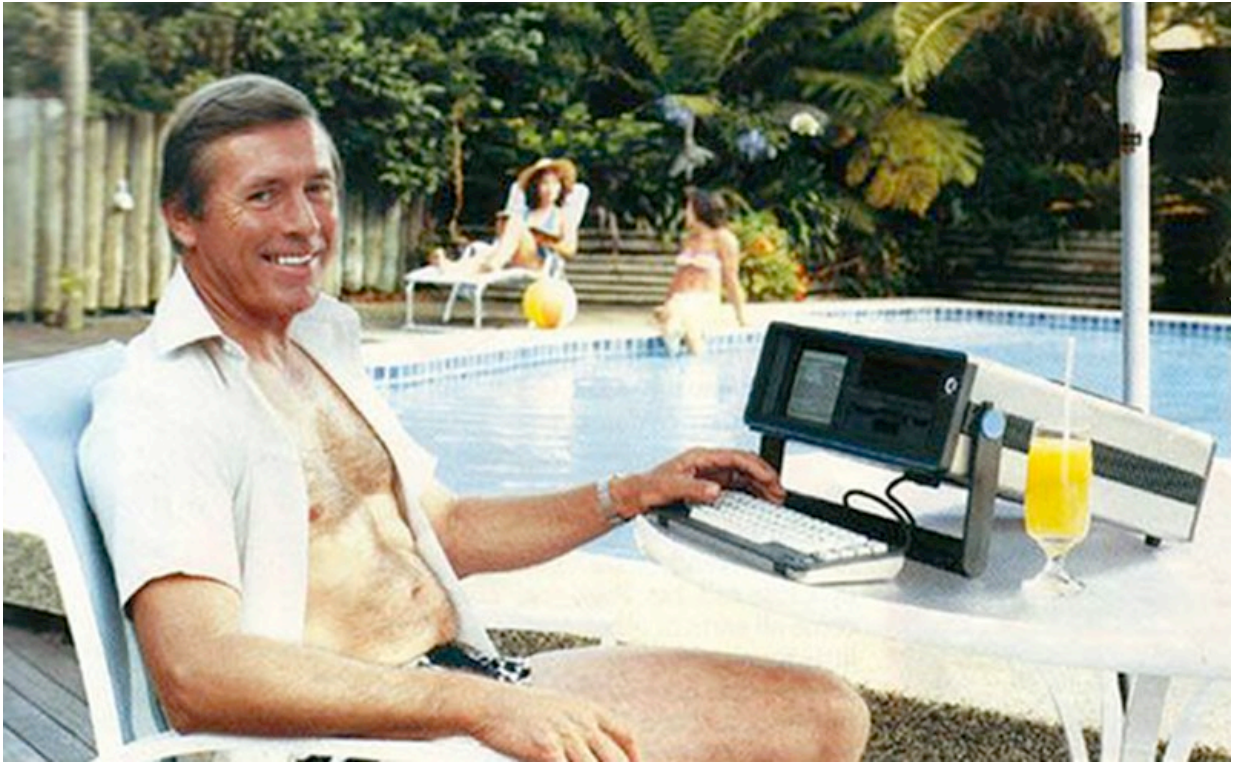
Früher träumten wir von fotorealistischer Grafik, riesigen Spielwelten und Multiplayer-Games, verteilt über den ganzen Globus. All das haben wir inzwischen erreicht, aber wie geht es jetzt weiter? Wohin führt uns der Trend? Wie werden deiner Meinung nach Videospiele in den nächsten 20 Jahren aussehen?

Die Ära der technischen Barrieren, die 30 Jahre Computer- und Videospiele prägten, geht nun zu Ende. Grafisch und akustisch, im Bezug auf Speicherkapazität, Rechengeschwindigkeit und Vernetzung ist 2010 alles möglich, wovon die ersten zwei Generationen von Machern und Spielern träumten.

Ich glaube, dass die eigentliche Entwicklung des elektronischen Spiels erst beginnt, wenn sich die Spielmacher nicht mehr auf das Technologie-Rennen, sondern auf Design und Inhalte konzentrieren können. Falls den Herstellern und Kreativen zu den unbegrenzten technischen Möglichkeiten der gegenwärtigen Hardware mehr einfällt als Tötungssimulationen, wird's interessant. Eine rasante, evolutionäre Phase, in der sich alles um technische Möglichkeiten und FX dreht, durchlief wohl auch der Film. Analog dazu sind wir jetzt in den späten 50er-Jahren angekommen, als mit dem Farb- und Ton-Cinemascope-Film ein technisches Plateau erreicht war.

Während der Pionierzeit zeigten sich Videospiele trivial und bescheiden, kurzweilig, fehlende technische Möglichkeiten wurden mit Spielwitz und Ideenreichtum kompensiert. Heute zählt in erster Linie die Hardware. Aber worin liegt nun wirklich das Geheimnis eines echten Klassikers?

Zählte nicht auch damals „in erster Linie die Hardware“? Soweit ich mich erinnere, waren technische Fähigkeiten und Restriktionen schon immer bestimmend für das Erlebnis und die Rezeption. Damals wie heute gibt's wenig Spiele, die darüber hinaus wirken und bestehen. Zeitlose Meisterwerke sind selten – aber zum Glück nicht auf ein bestimmtes Jahrzehnt beschränkt. Siehe meine letzte Antwort: Hardware-Fixierung ist bestimmend für die gesamte bisherige Videospiele-Entwicklung, nicht nur fürs „Heute“.



Werbung aus der englischen Presse für den mobilen Commodore Computer SX-64 / Executive 64 aus dem Jahre 1983. (Bild: Commodore)

OK, zuletzt noch ein kurzer Blick in die Zukunft. Was ist Dein nächster Gameplan?

Ein Buch über die Geschichte, Menschen und Computer von Commodore durchläuft gerade Layout und Korrektur.

Volkscomputer ist die überarbeitete (und neu bebilderte) Fassung der kanadischen Commodore-Bibel *On the Edge* von Brian Bagnall. Dieses Buch erwarb Gameplan, weil es im Vergleich zu anderen Commodore-Büchern keine Nacherzählung aus dritter Hand ist, sondern Bagnall alle Ingenieure, darunter legendäre Chip- und Software-Entwickler wie Chuck Peddle, Jay Miner, Rob Yannes, Bill Mensch und weitere an den Gesprächstisch holt. Statt die Erinnerungen eines Fans zitiert *OtE* die Pioniere. Die Dichte an Erster-Hand-Statements und Erklärungen finde ich faszinierend und bin froh, das Buch für Deutschland lokalisieren zu können und dabei das größte Manko auszumerzen: Das Fehlen einer hochwertigen Fotogalerie 1960-1995. Für *Volkscomputer* holten wir neben den bekannten Rechnern ein paar ziemlich obskure und seltene Commodore-Geräte ins Fotostudio.

Die Ära der technischen Barrieren, die 30 Jahre Computer- und Videospiele prägten, geht nun zu Ende.

Winnie Forster, März 2010

Danke für das ausführliche Gespräch, Winnie! Ich finde es immer spannend, mit Personen zu sprechen, die einen so tiefen Einblick in die Branche besitzen. Man erhält ein besseres Verständnis, was hinter den Kulissen alles passiert und mit welchen Problemen sich Anbieter und Entwickler heute auseinandersetzen.

Videospiele gehören mittlerweile fest zu unserer digitalen Kultur, genau wie Fernsehen, Internet oder Telefon. Aber gerade die Faszination der frühen Pionierzeit ist dadurch leider verloren gegangen. Genau dieses besondere Gefühl wollen wir mit unserer Arbeit ins Gedächtnis zurückholen. Vielen herzlichen Dank, dass Du uns dabei unterstützt hast. Wir wünschen Dir weiterhin viel Erfolg und freuen uns jetzt schon auf die nächste Ausgabe Deiner exzellenten Gameplan-Serie.

Winnie Forsters Gameplan: Fulminante Bücher, die man nur schwer wieder aus der Hand legt!

Gameplan 1: Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 – 2009

ISBN: 978-3-00-024658-6

Das Hardware-Lexikon für Computer- und Videospiele mit mehreren hundert Fotos und Screenshots enthält von Atari bis Xbox alle wichtigen Details aus über 30 Jahren Gerätegeschichte. Jedes relevante System wird ausführlich und spannend dargestellt. Mit technischen Tabellen und umfangreichen Indices.

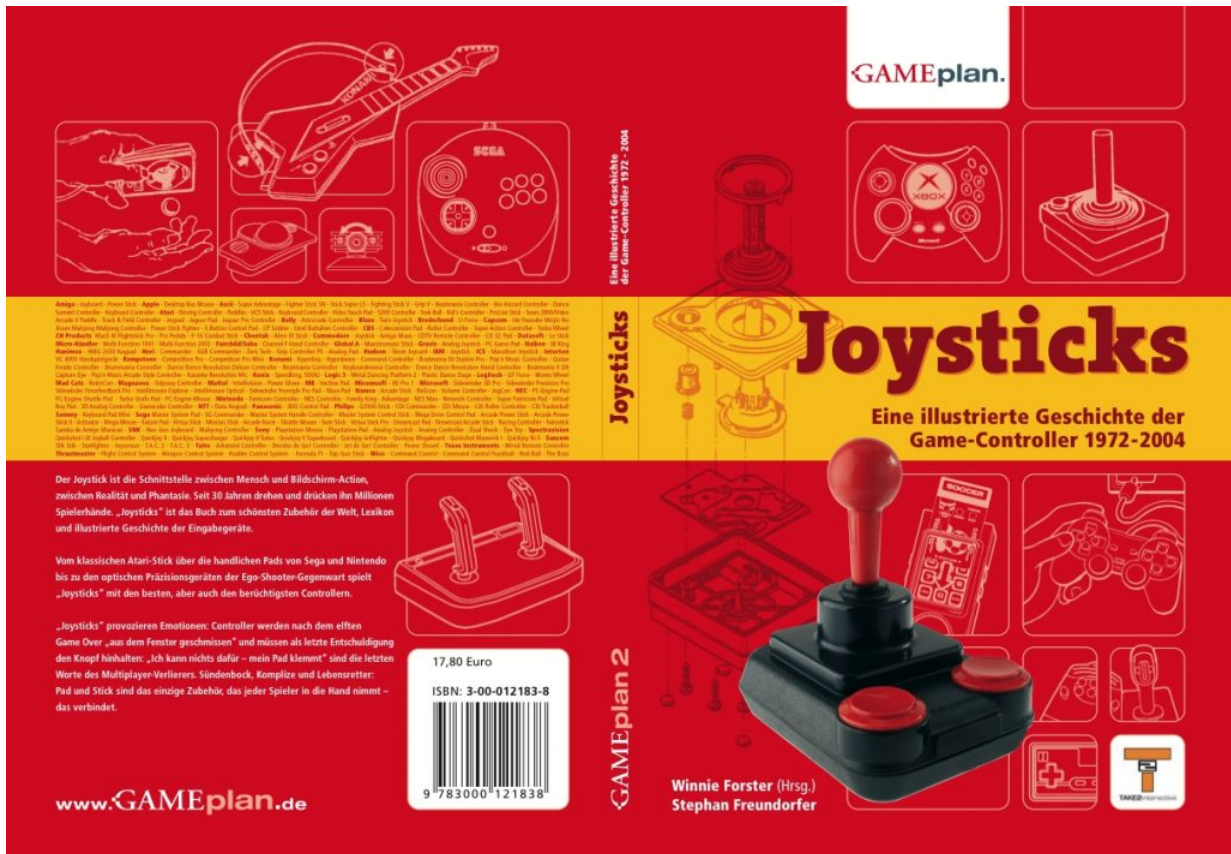


Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 – 2009 aus dem Gameplan-Verlag. (Bild: Winnie Forster)

Gameplan 2: Joysticks und Gamecontroller

ISBN: 3-00-012183-8

Eine Hommage an das schönste Zubehör der Welt. Einzigartig: Wer sich dieses liebevoll gestaltete und mit Co-Autor Stefan Freundorfer getextete Bilder- und Faktenbuch nicht ins Regal stellt, ist selber schuld!

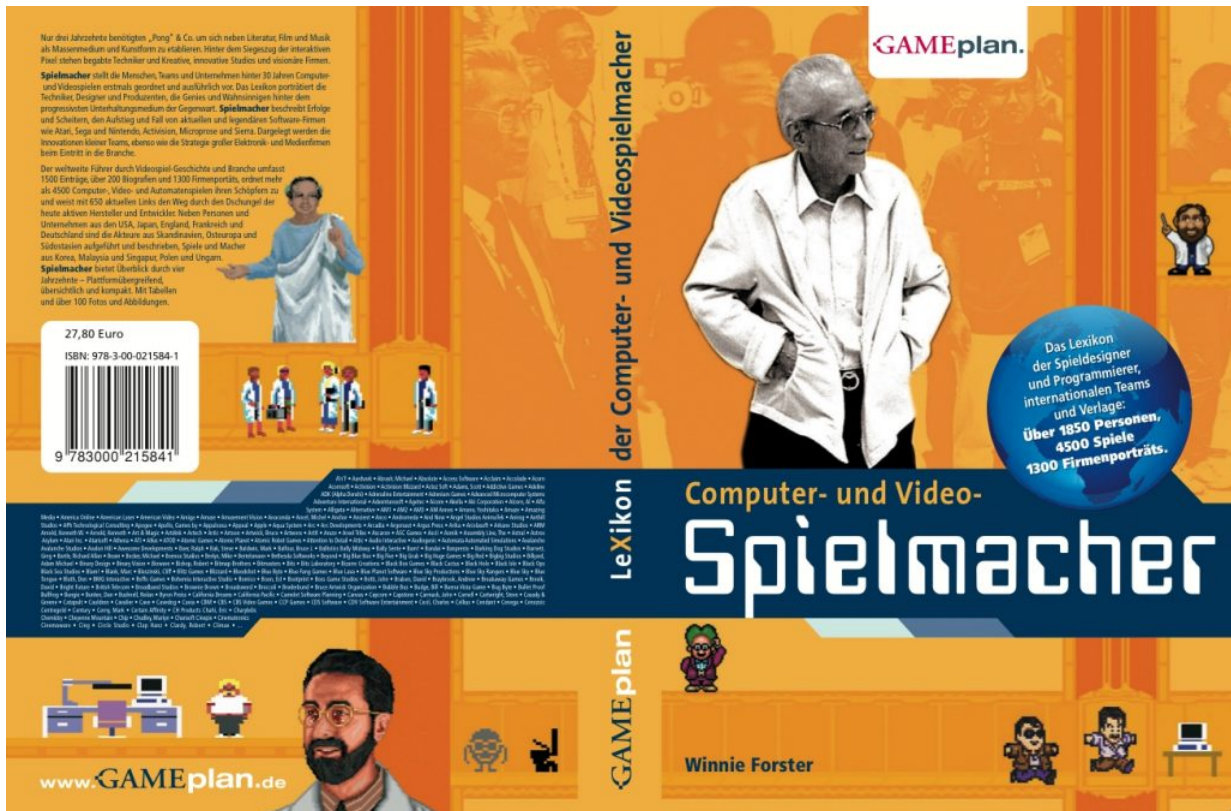


Joysticks aus dem Gameplan-Verlag. (Bild: Winnie Forster)

Gameplan 3: Lexikon der Computer und Videospieldmacher

ISBN: 978-3-00-021584-1

Detailverliebt und global recherchiert. Hier findet jeder Gamer, was er über sein Hobby und die internationalen Macher schon immer wissen wollte. Ein wichtiges Lexikon der gesamten Spielbranche. Fast unglaublich, wie man hier ohne Internet schnell und einfach an fundierte Informationen kommt.



Das Lexikon der Computer und Videospieldesigner aus dem Gameplan-Verlag. (Bild: Winnie Forster)

Links

- [Software-Shopping und Arcade-Thrills: Meine englischen Sommerferien von Winnie Forster](#)
- [Winnie Forster bei Wikipedia](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 13. März 2010 um 19:23 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 Videospieldesigner

Videospieldesigner 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>