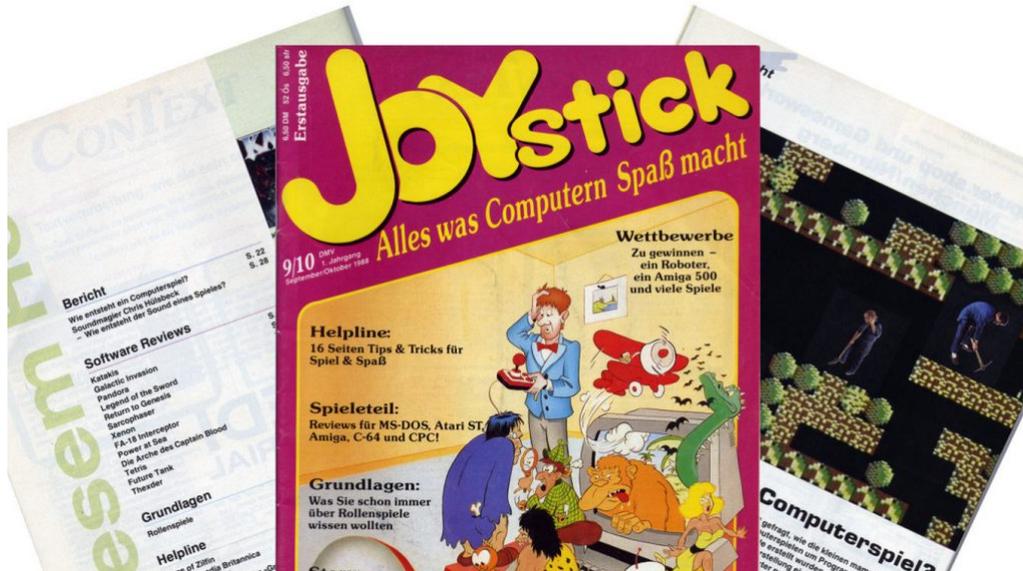


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Joystick“ – Portrait einer Spielezeitschrift

André Eymann am Samstag, dem 22. Februar 2014

Zu einer Zeit, in der es noch kein Internet gab, waren wir auf andere Informationsquellen angewiesen. Kaufhäuser, der örtliche Freundeskreis oder Spielezeitschriften waren in den frühen 1980er Jahren für viele von uns die einzigen Möglichkeiten, um sich über die neuesten Top-Spiele zu informieren.

Heute, fast 30 Jahre nachdem die erste Zeitschrift über Videospiele namens [Telematch](#) in Deutschland erschienen ist, haben die bunten Blätter von damals eine besondere Bedeutung in unserer Spielkultur eingenommen. Wie illustrierte Bild- oder Fotobände vergangener Tage halten sie den Zustand der Videogeschichte in farbigen Impressionen fest und berichten von Geschehnissen, die mittlerweile in weiter Ferne liegen. Und so versinke ich beim Lesen immer wieder gern in den Spielwelten großer Klassiker und den traumhaften Abenteuern aus 8-Bit, wenn ich die seinerzeit als brandneu eingestuft Hits in der Gegenwart betrachte. Dann beginnen sich die kleinen und pixeligen Figuren in den Abbildungen der Berichte erneut zu bewegen.



Eine typische Computergrafik aus der 1988er Herbstausgabe der Joystick. (Bild: DMV-Verlag)

Sie erwachen zum Leben und erzählen mir von aufregenden Nächten in Persien, wo ich

als Prinz gegen den mächtigen Wesir Jaffar kämpfen musste (Prince of Persia, 1990) oder von meinen mit dem Donauwalzer untermalten Begegnungen mit außerirdischen Wesen und Völkern im endlosen und faszinierenden Weltall, das ich mit meinem Raumgleiter Cobra Mark III durchstreift habe (Elite, 1984).

An so manchen Zeilen über geliebte oder liebgewonnene Titel verweile ich beim Lesen minutenlang, da der Autor mit seinen Worten genau die Sinneseindrücke einfängt, die auch mich beim Spielen überwältigt hatten. Dann weiß ich, dass es noch andere da draußen gibt, die ähnlich denken wie ich. Die wie ich auf den Hügeln der Gebirgslandschaft von The Sentinel (1986) standen, nicht nur um die bessere Übersicht zu erhalten. Sondern auch um die Magie zu spüren, die einen kleinen Roboter durchströmt, wenn er aufgrund seines Geschicks eben nicht von seinem Erzfeind erspäht und seiner Lebenskraft beraubt wurde.

Von der Magie einer Spielezeitschrift

Die Popularität der Magazine wurde damals wie heute immer auch an ihrem künstlerischen Ausdruck gemessen. Neben den redaktionellen Fertigkeiten, die man von einer solchen Publikation erwartete, waren es vor allen Dingen die konkreten Texte und die Gedanken der Menschen hinter den Zeilen, die einen Zeitschriften- und Spiele-Kult begründeten oder eben auch nicht. Schnell konnte ein neuer Titel durch das Urteil eines Redakteurs in den Olymp der Videospiele oder aber auch in die Hölle wertlosen Ramsches geschrieben werden. Ohne Zweifel hatten die Autoren einen magischen Einfluss auf die Erwartungshaltung und Fantasie der Kinder, die das Spiel am Bildschirm gemeinsam mit Ihrem Helden erleben wollten.

Durch das Urteil eines Redakteurs, konnte ein Spiel schnell in die Hölle wertlosen Ramsches geschrieben werden.

André Eymann

Stellvertretend für die goldene Ära der Videospiegelmagazine in Deutschland, möchte ich heute ein eher unbekanntes Blatt mit dem verspielten Namen Joystick vorstellen. Der Gedanke, eine Heimcomputerzeitschrift am Ende der Achtziger Jahre nach einem Steuerknüppel nennen, lag auf der Hand. Das Blatt aus dem DMV-Verlag in Eschwege hatte sich 1988 vorgenommen, den hiesigen Markt der Videospiegelmagazine aufzumischen.

Im Gegensatz zu den seinerzeit großen Titeln, wie ASM oder Happy Computer war das DMV-Magazin allerdings weit weniger in der Öffentlichkeit bekannt. Das kann natürlich einerseits an der relativ kurzen Existenz des Hefts liegen. Es sind zwischen September 1988 und September 1989 nur elf Ausgaben erschienen. Vielleicht mag es aber noch andere Gründe dafür geben, dass die Joystick nur wenige Spuren im Zeitgeschehen hinterlassen hat.

Anlass genug, der Joystick ein digitales Denkmal zu setzen und ein Portrait dieses heimischen Underdogs aus der Heimcomputer-Ära in Form eines kleinen Nachrufs zu veröffentlichen. Die Redaktion der Joystick hatte große Ambitionen. Schon im Editorial der Erstausgabe von 1988 stellte der Chefredakteur Heinrich Stiller klar: „Wir möchten

Ihnen die faszinierenden Welten der Computerspiele zeigen“. Mit diesem Statement positionierte sich das Heft eindeutig auf der Seite der Computer- und Videospieleler.

Man hatte es hier also nicht mit einem Technikmagazin oder mit wissenschaftlichen Inhalten zu tun. Für ein reinrassiges Spielemagazin bot das Heft einen erstaunlich großen Umfang an Spieletests. Die Erstausgabe, die insgesamt 110 Seiten stark ist, kommt auf satte 43 Reviews.

Neben vielen anderen Spielen wurden in der ersten Ausgabe die folgenden Klassiker bewertet:

- Xenon (Bitmap Brothers, 1988)
- Power at sea (Accolade, 1988)
- The Bard's Tale (Interplay, 1985)
- Ultima (Origin, 1986)
- Elite (Acornsoft/Firebird, 1984)
- Ports of Call (Aegis, 1987)

Aufgelockert wurde das Magazin durch mehrseitige und teilweise aufwändige und mit vielen Fotos illustrierte Berichte. So führte der Text „Wie entsteht ein Computerspiel?“ in die Grundlagen und Abläufe der Spielentwicklung ein. Hier lernten wir was Sprites, Blitter oder Crosscompiler sind und dass die Spieleprogrammierung (zumindest in den 1980ern) nicht nur am Computer stattfand.

Das Firmenprofil „Die bretonische Softwareschmiede“ stellte uns das 1986 gegründete und heute weltweit bekannte Unternehmen Ubisoft vor. Hier gab es auch einen Abriss aktueller Spiele-Hits wie beispielsweise zum Ritterspiel Iron Lord, Dracula oder dem Weltraum-Adventure Final Command. Zu diesem Zeitpunkt bestand das Kernteam von Ubisoft aus gerade mal 25 Programmierern. Heute, am Ende des Jahres 2012, beschäftigt die Firma aus dem französischen Rennes im Bereich der Produktion bereits mehr als 1.700 Mitarbeiter!



Damals in der Bretagne: gegen Ende der 1980er Jahre bestand das Kernteam von „Ubi-Soft“ aus nur ca. 25 Entwicklern. (Bild: DMV-Verlag)

Und in einem umfassenden Artikel über Video-Rollenspiele wurde uns der Übergang der Pen & Paper-Spiele in die digitale Welt erklärt. Auch aus heutiger Sicht hat der Text nicht an Aktualität verloren. Ganz im Gegenteil: Nach dem Lesen habe ich richtig Lust bekommen, mal wieder einen Klassiker wie Ultima oder das mir bis dato unbekannte Phantasie auszuprobieren.

Fantasievolle und amouröse Reviews

Welche Menschen aber standen hinter dem Magazin aus Hessen? Nebst dem Chefredakteur und dem Redaktionsleiter Stefan Ritter wurden in der ersten Ausgabe vom September 1988 nur zwei weitere feste Redakteure genannt: Markus Matejka, später Chefredakteur bei Hot Games oder PC-Sammelspiele, und Bernhard Rinke, der folgend auch für die Amiga Joker schrieb. Die Liste der freien Mitarbeiter war etwas umfangreicher. Auffällig ist, dass Chefredakteur Heinrich Stiller im Impressum auch beim

Thema Illustration erwähnt wurde. In den Folgejahren hat sich Heinrich Stiller übrigens auch als Redakteur für die ASM oder die GamePro einen Namen gemacht.



Das Shoot em up Katakis für den C64. (Bild: Rainbow Arts)

Wie liest sich nun beispielsweise die Review zum Shoot ,em up Katakis in der Joystick? Zunächst einmal anständig recherchiert und mit vielen kleinen Details ausformuliert. Der Redakteur hielt sich aber aus meiner Sicht mit seiner persönlichen Bewertung und subjektiven Kommentaren zum Top-Hit von Manfred Trenz zu sehr im Hintergrund. Das gestaltete den Text, der so leider eher einer Beschreibung glich, zwar objektiv, aber auch etwas beliebig. Nur bei den Überschriften brach der Autor aus seinem Muster aus, wie das Beispiel zu Xenon zeigt. Hier wurden zwei Abschnitte mit „One Way Ticket to Hell“ oder „Eine mörderische Mission“ betitelt, was den Text etwas entkrampfte.

In der Review zu The Bard's Tale von Michael Cranford konnte der Chefredakteur selbst seine Fähigkeiten als Texter herausstellen. Der Artikel wurde bildlich und luftig geschrieben und gab der Erstausgabe einen professionellen Charakter. Durch seine Zeilen wurde die Fantasie angeregt und man konnte sich gut vorstellen, dass er selbst die Gassen von Skara Brea erkundet hatte. Das machte Lust auf mehr! Nebenbei lernten wir, dass die deutsche Übersetzung des englischen RPG-Begriffs „Party“ das schöne Nomen „Abenteurer-Gruppe“ trägt.

In der Review zum legendären Ultima von Richard Garriott (Überschrift „Die Historie der Finsterlinge“) wurde noch eine Schippe draufgepackt. Fast romanhaft führt er den Leser in die Welt von Britannia ein. Stilmittel aller Artikel war es übrigens, erst am Ende des Textes die Spielfakten aufzuführen und dann im Resümee, so wird in der Joystick das Fazit benannt, eine klare Zusammenfassung zu formulieren.



Rings of Zilfin – Ein Grafik-Rollenspiel aus den 1980er Jahren für den Atari ST. (Bild: SSI, Logical Design Works)

Locker und direkt schrieb ein weiterer Autor seine Reviews. Ein passendes Beispiel hierfür ist Romantic Encounters at The Dome von Lee Thomas. Die Zeilen illustrieren das schwülstige Textadventure mit Adjektiven wie „amourös“ und „nicht jugendfrei“. Das klingt, heute gelesen, als gäbe es tatsächlich einen Grund, den eingestaubten MS-DOS-Emulator wieder einmal anzuwerfen, um dieses Erotik-Abenteuer im Hier und Jetzt zu bewerten.

Denn laut Spielbeschreibung kann es schon mal vorkommen, dass man „bei ungeschickter Verhaltensweise erschossen wird“ oder auch „eine wilde Liebesnacht mit der Managerin“ verbringt. Na, wenn das nicht die Vorstellungskraft anregt. Wem die zwei Drittel Wertung (im leider skalenlosen Meinungskasten) noch nicht ausreichte, der wurde vielleicht von dem anreizenden, sagen wir vielleicht lieber animalischen, „She-Fox“-Foto unter dem Bericht animiert. Auf jeden Fall dürfte es kein Zufall gewesen sein, dass sich beides auf einer Heftseite befand.



Romantic Encounters at The Dome war ein Text-Adventure für Erwachsene. (Bild:

Microllusions)



Brainache von Codemasters präsentierte sich als Search- and Collect-Spiel. (Bild: Codemasters)

Schade ist es allerdings, dass die Joystick die Meinungen der Redakteure nicht noch deutlicher herausgestellt hatte. Der Meinungskasten hätte sich dafür angeboten und paar knackige Aussagen zu den jeweiligen Titeln zu bringen. Das hätte manchen Texten und damit auch den Autoren mehr Profil gegeben. Selbst die Rubrik „Short Cut“ bleibt ein wenig kraftlos, da sie die vorgestellten Spiele in der Regel nur beschreibt und zu wenig subjektive Meinung transportiert.

Dafür kann das Heft aber in anderen Disziplinen punkten. Denn obwohl es im Inhaltsverzeichnis nicht erkennbar war, spannte das Spielemagazin einen großen Bogen über fast alle am Markt befindlichen Spielsysteme. So kamen nicht nur die von der Anzahl übermächtigen C64-Besitzer in den Genuss von Reviews. Auch Amiga, Atari ST, MS-DOS, Apple, CPC oder sogar Spectrum-Freunde konnten sich über neues Informationsfutter freuen. Damit war die Joystick im Unterschied zu anderen Magazinen ein echtes Multi-Plattform-Heft. Diese Offenheit war eine Stärke des Blattes.

Einblicke in die Redaktion

Dass die Texter des Hefts ein großes Herz für Videospiele hatten, kann man in den nun folgenden Zeilen gut nachvollziehen. Antje Hink war damals freie Redakteurin der Joystick und erinnert sich gern an diese Zeit zurück:



Ein Auszug aus dem Impressum der Erstaugabe der Joystick. (Bild: DMV-Verlag)

„Ich habe damals als freie Mitarbeiterin viele Lösungswege geschrieben, komplett mit handgezeichneten Plänen, aber auch Reviews gemacht. Die Aufträge wurden telefonisch erteilt, die Games zum Testen und zum Schreiben von Lösungswegen kamen per Post und gingen auch per Post an die Redaktion zurück... Als dann endlich das Modem funktionierte und man die geschriebenen Texte per Modem überspielen konnte, statt Disketten zu benutzen und diese (dick in Alufolie eingepackt, damit die automatischen Sortiermaschinen der Post die Daten nicht zerschossen) auf dem langen Postweg zum Redakteur zu schicken, war das schon ein irrer Fortschritt.

Das war eine tolle Zeit mit meinem Schneider 664/6128, der damals immerhin schon ein Diskettenlaufwerk statt nur einen Kassettendrive besaß. Echt revolutionär, allerdings mit dem etwas exotischen 3-Zoll-Format geschlagen, für das es nur sündhaft teure Disks gab, die nach meiner eigenen Erfahrung zu 90% defekt waren.

Es ist mir zum Beispiel zweimal passiert, dass von einem 10er-Pack nur eine einzige funktioniert hat. Das Herzklopfen, als ich extra nach Wuppertal gefahren bin, um mir dort ein brandneues 5 ¼-Laufwerk für den Schneider abzuholen, so ziemlich das Erste, das es dafür gab, bei einem mehr oder minder Garagenbastler, offiziell gab es so etwas überhaupt nicht ... Da kommen echt Erinnerungen hoch.

Auch wie ich später mit einem Freund zusammen meine ersten Spiele-PCs

zusammengebastelt habe, das war ein Abenteuer für sich ... Für die Arbeit als freie Mitarbeiterin hatte ich mir damals zudem noch extra einen Amiga 500 zugelegt (obwohl ich nie einen wollte, weil ich das Betriebssystem zu verwirrend fand), damit ich die Games testen konnte, noch bevor ich dann als Spieleredakteurin bei der Amiga DOS angefangen hatte (später bin ich dann in die Redaktion der ASM gewechselt und habe noch viele Jahre auch für deren Nachfolger, die PC Spiel, geschrieben).

Einfach toll, wie Rosellas lange Zöpfe beim Herumlaufen so schick hin und her geschwungen sind.

Antje Hink über King's Quest 3

Ich selbst habe damals wie heute am liebsten Adventures gespielt, und damals waren ja die Textadventures von Infocom die Crème de la Crème auf dem Gebiet. Die habe ich samt und sonders von A bis Z in vielen Nächten durchgespielt. Dann kamen natürlich die Sierra-Spiele, die ich bis heute liebe. King's Quest 3 ist eins meiner Lieblinge dabei, ich fand das einfach toll, wie Rosellas lange Zöpfe beim Herumlaufen im Gelände so schick hin und her geschwungen sind ... geniale Grafik ... und diese Animationen! Bis dahin war man ja nur reine Texte oder allenfalls blockige Bildchen mit knappem Text drunter gewöhnt.

Und dann natürlich Larry, ebenfalls einfach genial. Selten so gelacht! Als später das siebte Larry-Adventure Yacht nach Lieb' von meinem Team und mir (inzwischen war ich hauptberuflich auf die Übersetzung und Vertonung von Computerspielen umgestiegen) für die offizielle deutsche Version lokalisiert wurde, hatten wir zusammen mit Larrys 'Vater' Al Lowe und seinem Soundmann Ron, die im Studio beide die Sprachaufnahmen verfolgten, unheimlich viel Spaß. Mit Al stehe ich immer noch in regem Kontakt ... bin mal gespannt, ob die Neuauflage von Larry ebenso gut wird wie damals das Original.“



Illustration zu Kings Quest IV von Sierra. (Bild: Sierra On-Line)

Die Zusammenarbeit mit dem Chefredakteur beschreibt sie wie folgt: „Heinrich hatte bis dahin als Grafiker für diverse Blätter des DMV-Verlags gearbeitet und ist ein absoluter Gamer vor dem Herrn, Rollenspiele waren und sind seine große Liebe. Ich habe nie wieder jemanden getroffen, der sich mit so traumhafter Sicherheit durch die verzweigtesten Dungeons bewegt hat, ohne je einen Blick auf einen Plan zu werfen oder sich zu verlaufen. Das war für das Schießen von Screenshots natürlich absolut ideal, denn damals wurde ja noch mit einer einfachen analogen Kamera gearbeitet, bei der jedes Bild sitzen musste.

Die Foto-Sessions fanden in einer dunklen Kammer statt, in der eigentlich gerade mal ein Mann Platz hatte, vor ihm die Kamera samt Stativ mit dem zwei oder drei Meter langen, selbstgebastelten, mit Filz noch lichtdichter ummantelten Drahtgestell, an dessen Ende der Monitor stand, von dem abfotografiert wurde, was der zweite Mann spielte (immer in der Sorge, dass ein Absturz kurz vor DER Schlüsselposition eine neuerliche, komplette Spielsession erfordern könnte, was recht häufig geschah, da wir oft mit noch weniger als heute ausgereiften Beta-Versionen testen mussten). Das war schon echte Knochenarbeit, wenn gut gebildete Fotostrecken für ein Spiel geschossen werden sollten. Heinrich war

zudem noch für die vielen gezeichneten Grafiken und Bilder zuständig, die das Heft auflockerten, seine knuddeligen Monster und wild bewegten Schurken waren legendär.

Das Grundlayout wurde dann zwar von einer Layouterin angelegt, aber die Texte (in langen Spalten auf Papier ausgedruckt) und Bilder mussten noch von den Redakteuren per Hand zusammengeschnitten, -gestellt und -geklebt, die Glasplatten dabei mit einem Spezialmittel immer wieder gesäubert werden ... die vielen Dämpfe haben dort öfter mal für sehr heitere und überaus wohlgelaunte Akteure gesorgt. Und weil natürlich ständig alle unter Zeitdruck standen, damit trotz der langen Bearbeitungszeiten auch immer noch die aktuellsten Spiele ins Heft rutschten, waren Nachtschichten, vor allem kurz vor Druckbeginn, an der Tagesordnung. Da kamen die Redakteure dann manchmal tagelang nicht nach Hause.

Aber gestört hat das keinen, wir waren alle total begeistert von unserem Job, es herrschte einfach Aufbruchstimmung, denn alle fühlten, dass wir bei der Geburt einer tollen Sache mit dabei waren... einem weiteren Schritt in der fortwährenden Evolution der Computerspiele. Und die Joystick war unser Beitrag dazu.“

Die Zukunft des Spielejournalismus

Neben dem umfangreichen Anteil an Spiele-Reviews bot das Magazin alle obligatorischen Rubriken, die auch in anderen Heimcomputerzeitschriften zu finden waren. Dazu gehören die News ebenso wie die Leserbriefe. Natürlich wurden auch seinerzeit aktuelle Anwendungsprogramme wie Deluxe Paint II (Electronic Arts für Amiga und MS-DOS), ProWrite (New Horizons für Amiga) oder Führerschein (Falken Verlag für C64/C128) getestet und bewertet.

Zusammenfassend kann man in der Erstausgabe der Joystick zwei große Schwerpunkte finden. Zunächst fällt natürlich die große Anzahl an Spieltests auf. Das zweite Standbein, hier wird die Liebe der Redaktion zu Rollenspielen deutlich, sind die textuellen Bezüge zu Spielen wie Ultima IV, Rings of Zilfin oder King's Quest. Die spielerische Hilfestellung „Sir Graham ist verliebt, wird er sie kriegen?“ von Antje Hink zeigt beispielsweise auf, wie fantasie- und humorvoll die Texte im Heft waren.

Besonders die Abfassungen von Hink und Stiller gehen weit über nüchterne Beschreibungen hinaus. Sie stellen heraus, was den meisten Print-Magazinen von heute fehlt. Der Mut zu Einfallsreichtum und kreativen Texten über Videospiele.

Genau hier kann die Joystick von 1988 vielleicht auch heute wieder ein Vorbild sein. Spielbeschreibungen gibt es mittlerweile im Internet wie Sand am Meer. Mehr Courage, Humor und Originalität im geschriebenen Wort – da kann die Zukunft des Spielejournalismus liegen.

Quellen und Verweise

- Joystick – Alles was Computern Spaß macht, Erstausgabe September/Oktober 1988, DMV Verlag
- [Joystick Heftausgaben](#) bei Kultboy.com

Hinweis: Dieser Artikel ist auch in der Zeitschrift RETURN, Ausgabe 14, Frühjahr 2013

erschiene.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 22. Februar 2014 um 21:21 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



Über Videospiegelgeschichten

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

<https://www.videospiegelgeschichten.de>