

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Schöpfer neuer Welten“ – Buchrezension & Interview mit Harald Horchler

André Eymann am Freitag, dem 20. Juni 2014

Das Deckblatt dieser Publikation aus dem Skriptorium-Verlag kommt mit seinen roten Farbtönen leicht diabolisch daher, was beim ersten Anblick etwas verwirren oder auch anziehen mag. Tatsächlich ist die Grafik einem Happy Computer Sonderheft von 1987 entliehen.

Unter dem scheinbar teuflischen Wesen befinden sich die Namen einstiger und heutiger Spielehersteller, die den meisten Lesern bekannt sein sollten. Es handelt sich hier aber nicht, wie man nun vielleicht vermuten könnte, um ein Kompendium von Firmenprofilen.

Harald Horchler (siehe Interview am Ende dieses Artikels), der seinen Verlag auch mit dem Motto „Lesestoff für echte Freaks“ betitelt, hatte mit seinem Buch etwas anderes im Sinn.

Mit Schöpfer neuer Welten hat er eine einmalige Zusammenstellung von Berichten und Interviews der legendären deutschen Spielezeitschrift Happy Computer geschaffen, um die Inhalte dieses mittlerweile vergangenen Magazins in Buchform zu erhalten. Die Sinnhaftigkeit seiner Idee wurde mir sofort bewusst, als ich in das Buch einstieg.

Bereits der erste Artikel über das Ehepaar Möhle, das ab 1984 in seinem Frankfurter Reihenhaus eines der ersten deutschen Grafikadventures mit dem Namen Atlantis in Eigenregie programmierte, überzeugte mich, ein wahrhaft wertvolles Buch in den Händen zu halten. Im heimischen Computerzimmer entwickelten die Hobby-Programmierer ihre Vision eines deutschsprachigen Abenteuerspiels für Atari und Commodore 64, jenseits von Mask Of The Sun. Ich fand die Geschichte so anrührend, dass ich vom Text sprichwörtlich gefesselt wurde.



Ja, was nun? Die klassische Frage bei Textadventures, auch bei Atlantis.

Die Grafiken, über 150 Stück, zeichnete ich mit der Software des Koala Pad und einer Maus. Die Treibersoftware in Maschinensprache schrieb ein Freund.

Günter Möhle von Adventure Soft, Juni 1984



Happy-Redakteurin Petra Wängler mit Mathew Tims (links) und Peter Stone.

Von Deutschland geht es dann auf die britische Insel zu Palace Software, den Machern von Hexenküche oder Antiriad. In weiteren Berichten, wie beispielsweise dem über das Softwarehaus Epyx, werden so viele Details über den damaligen Zeitgeist und die Arbeitskultur festgehalten, dass man eine fühlbare Zeitreise durchlebt. Sprite-Editoren, Programmierhilfen und Fast-Load-Cartridges werden wieder lebendig. Untermalt von Schwarz-Weiß-Fotos, die übrigens das ganze Buch durchsetzen, werden die Vorgehensweisen der Achtziger in die Gegenwart katapultiert.

Ganz besonders authentisch sind die zahlreichen Interviews im Buch, die mit ihren Frage-Antwort-Mustern ein frisches und unverfälschtes Bild der Computerspiele-Pioniere wiedergeben. So lernte ich hier etwas über die Auftraggeber, Mastertronic, Firebird oder Elite des Musikers Rob Hubbard hinzu. Und ganz nebenbei, dass er privat gern U2, New Order, David Bowie oder Mozart hörte.

Ich würde gern einmal mit Raubkopierern von Mann zu Mann reden: Wie kannst du dich dafür rechtfertigen, anderer Leute Programme gestohlen zu haben?

Bill Stealey von Microprose, Januar 1987

Im Buch von Harald Horchler kommen alle großen Namen der damaligen Branche zu Wort: David Crane, Dan Bunten, Brian Moriarty, Shiraz Shivji, Andrew Braybrook, Jeff Minter, Martin Galway, Trip Hawkins, „Wild Bill“ Stealey oder Anita Sinclair, um hier nur einige zu nennen.



Eine typische Doppelseite aus dem Buch. (Bild: André Eymann)

Das Hauptvermächtnis von Schöpfer neuer Welten liegt darin, die damaligen Berichte für sich selbst sprechen zu lassen. Sie bedürfen keiner Interpretation, sondern stehen für

sich selbst. Und da die Quelle der Sammlung eine Zeitschrift ist, an die sich in wenigen Jahren kaum noch jemand erinnern wird, war die Idee des Autors folgerichtig. Das Buch erhält uns wertvolle Informationen über die frühen Tage unserer globalen Videospielebranche und sollte in jedem Fundus eines Spieleliebhabers stehen. Schöpfer neuer Welten kann auch nach dem mehrfachen Lesen immer wieder begeistern.

Zum Abschluss der Rezension sei noch erwähnt, dass es einen Folgeband (Schöpfer neuer Welten, Band 2) von 2006 gibt. Dieser ist leider bereits vergriffen.

Interview mit Harald Horchler vom 27. Mai 2014

Hallo Harald! Du selbst bist nach eigenen Angaben Heimcomputer-Liebhaber der ersten Stunde. Wie kamst Du von dieser jugendlichen Leidenschaft in das knallharte Verlagsgeschäft?

Der C64 und vor allem C64-Spiele sind immer noch ein großes Hobby von mir. Ich komme nur leider nicht mehr allzu oft dazu, denn Familie, Beruf und Verlag nagen ganz schön an der freien Zeit. Ich bin gelernter Verlagskaufmann und habe früher in mehreren Verlagen gearbeitet. Dann kam eine Zeit, in der ich mich selbstständig machen wollte, und da war es nicht schwer, Hobby und Beruf miteinander zu verbinden: 2004 wurde der Skriptorium-Verlag gegründet.

Hatte Dein Verlag schon immer das Ziel „Retrobücher“ zu verlegen?

Ziel des Verlags war es tatsächlich von Anfang an, in der Edition Retrobooks Bücher zum Thema Retrocomputing zu verlegen. Da der Verlag ganz am Anfang stand und noch keine Autoren hatte, betätigte ich mich selbst als Herausgeber. Die Inhalte der ersten Bücher sind dann auch aus den Zeitschriften 64'er und Happy Computer entnommen worden.



Boris Schneider mit Anita Sinclair von Magnetic Scrolls ...



... und mit Jeff Burton sowie Trip Hawkins von Electronic Arts.

Wann hast Du mit Schöpfer neuer Welten begonnen und wie lange es bis zur Veröffentlichung gedauert?

Das war im Winter 2004. Nach den 64'er-Longplays und Assembler ist keine Alchemie war es das dritte Buchprojekt des Verlags. Veröffentlicht wurde es dann im April 2005.

Hattest Du im Rahmen der Recherche auch persönliche Kontakte mit den Menschen aus Deinem Buch? Gibt es da Anekdoten?

Nein, da hatte ich leider keine persönlichen Kontakte. Die gab es erst später, als ich Starkiller veröffentlichen wollte. Da hatte ich sehr netten Kontakt vor allem zu Rolf Boyke, der mir viel Material zur Verfügung stellte und sogar den Bucheinband des Sammelbands gestaltet hat.

Ich freue mich heute noch jedes Mal darüber, wenn ich das Buch sehe. Auch mit Heinrich Lenhardt, Boris Schneider-Johne, Anatol Locker und Martin Gaksch hatte ich Kontakt. Da

vor allem Heinrich und Boris meine Lieblingsredakteure aus der Jugendzeit waren, hat es mich riesig gefreut, mit ihnen Kontakt zu haben und auch noch die Erlaubnis zur Veröffentlichung von Starkiller zu bekommen.



Anatol Locker (rechts) im Gespräch mit Jim Dean von Activision (links) und Tim Best von System 3.

War es schwierig, die Urheberrechtslage zu klären, oder waren die Autoren/Verlage hilfsbereit?

Na ja, es war schon etwas Papierkrieg. Schließlich kam raus, dass die Rechte (zumindest damals) bei der WEKA-Gruppe lagen. Die haben mir dann die Rechte für die Wiederveröffentlichung eingeräumt. Das ging dann eigentlich ganz flott. Nur bis man weiß, an wen man sich zu wenden hat, dauert es seine Zeit ...

Hast Du einen Traum, den Du gern mit Deinem Skriptorium-Verlag umsetzen möchtest?



Bei U. S. Gold wird gerade die Gauntlet-Umsetzung für Heimcomputer getestet.

Ursprünglich hatte ich vor, alle wichtigen / lesenswerten Artikel aus 64'er, Happy Computer und Power Play neu zu veröffentlichen. Die Informationen aus diesen Zeitschriften sollten nicht in Vergessenheit geraten, das war mir wichtig. Dann habe ich jedoch immer mehr Autoren betreut, so dass ich dieses Ziel aus den Augen verloren habe.

Und inzwischen betreibe ich den Verlag nur noch nebenbei, so dass ich das sicher nicht mehr schaffen werde. Der Aufwand wäre einfach zu groß. Und die Alternative, nämlich das einfache Einscannen und Ins-Netz-stellen, wird ja schon in die Praxis umgesetzt. Vor zehn Jahren war da noch nicht unbedingt von zu träumen.

Vielen Dank Harald! Ich wünsche Dir und Deinem Verlag alles Gute für die Zukunft.

Infos zum Buch

- Titel: Schöpfer neuer Welten
- Verlag: Skriptorium-Verlag, Morschen
- Erscheinungsjahr: 2005
- Verkaufspreis (2014): 19,80 EUR
- ISBN-Nummer: 3-938199-02-4
- Alle Texte im Buch stammen aus der Zeitschrift Happy Computer (WEKA Verlag). Der Herausgeber von Schöpfer neuer Welten ist Harald Horchler.

Weiterführende Links

- [Skriptorium-Verlag \(C64-Wiki\)](#)
- [Harald Horchler \(C64-Wiki\)](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 20. Juni 2014 um 21:28 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>