

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Über die Entstehung von „Atari: Kunst und Design der Videospiele“ – Interview mit Winnie Forster

André Eymann am Mittwoch, dem 27. November 2019

Winnie Forster ist Journalist, Verleger und Fachmann für digitale Medien. Geboren im Jahr der Mondlandung und mit Telespiel und Heimcomputer gewachsen, startet er 1990 beim IT-Verlag Markt & Technik, ist leitender Redakteur beim legendären „PowerPlay“-Magazin und Mitgründer von „Video Games“, dann Gesellschafter und Redaktionsleiter des Cybermedia Verlags. Dessen [Man!ac](#) bringt er schon Mitte der 90er-Jahre ins WWW, realisiert für IDG 2000/2001 „GamePro“-Prototypen, gehört zehn Jahre lang zum Team der Bravo Screenfun und seit 2013 der RetroGamer. Mit seinem Fachverlag [Gameplan](#) produziert Winnie Bücher zu Ästhetik, Technik und Geschichte der Computer- und Videospiele, die nicht nur in Deutschland gelesen und zitiert werden.

Wir konnten mit Winnie über sein neuestes Gameplan-Werk „Atari: Kunst und Design der Videospiele“ sprechen und wollten gern wissen, wie man ein gutes Buch noch besser machen kann.

Interview aus dem Oktober 2019

Danke für Deine Bereitschaft zu einem Interview, Winnie! Wie kam der Kontakt zu

Tim Lapetino zustande? Greift man einfach zum Smartphone, setzt sich in den Flieger nach San Francisco und bespricht das Vorhaben dann bei Starbucks?

Übersee-Flug klingt ziemlich old-school, 90er-Jahre-Methode, definitiv pre-Thunberg. Heute trifft man sich im Netz, lieber André, oder beim Segeln ?

Ein ehemaliger „VideoGames“-Mitarbeiter, Michael Paul, stolperte im WWW über Lapetinos Atari-Vorhaben und machte mich darauf aufmerksam. Ich mailte Tim, erhielt zur „Art of Atari“-Veröffentlichung im Herbst 2016 ein Exemplar direkt aus dem Druck und war begeistert: ein fetter, prächtig gestalteter Schmöcker im XL-Format, voll mit Atari-Material und Silicon-Valley-Geschichten, viel davon hatte ich nie zuvor gesehen. Hardware-Konzeptstudien, Cover-Skizzen, Prototyp-Fotos, Atari 2700 und 3200, „Mindlink“ und Hologramm-Handheld „Cosmos“ – massig Unveröffentlichtes aus den Atari-Archiven!

Nach dem Commodore-Buch „Volkscomputer“ wollte Gameplan längst auch ein umfassendes Werk über Atari verlegen, in der Vor-Nintendo-Dekade die einflussreichste und bedeutendste Firma, entscheidend für Evolution, Technik und Kunst der Videospiele. Für Atari programmieren und löten Steve Wozniak und Jobs, bevor sie Apple aufbauen, ebenso die Gründer von Activision und zig anderer prominenter IT-Marken. Ein 17-jähriger Mark Cerny lernt dort, die Games-Abteilung von Lucasfilm entsteht mit Atari-Geld und -Auftrag ... kurz: Atari-Kreative und -Techniker erschufen ein neues Unterhaltungsmedium, interaktives und multimediales Entertainment fürs 21. Jahrhundert.

Tims Vorlage beschreibt und visualisiert primär die 8-Bit-Konsolen-Jahre, doch zur „ultimativen“ und kompletten Atari-Geschichte fehlte dem US-Buch nicht mehr viel, fand ich: Wenn man das, was Tim anrichtete, mit dem kombiniert, was Gameplan, Stephan und Winnie in den letzten 30, 40 Jahren zum Thema „Atari“ spielten und recherchierten, könnte daraus eine runde Sache werden ...

Obwohl mir das 2kg-Coffee-Table-Buch einen Hauch zu groß und luxuriös war (man vergleiche mit bisherigen GP-Büchern), fragte ich Tim nach der Möglichkeit einer deutschen Fassung. Das Luxusformat wollte ich beibehalten und als Basis für eine deutsche Ausgabe verwenden, die inhaltlich über das Original hinausgeht.



„ATARI: Kunst und Design der Videospiele“ ist der perfekte Schmöker für den Herbst und Winter. (Bild: André Eymann)

Wie lief die Zusammenarbeit mit dem Lizenzgeber aus Übersee insgesamt ab? Musstest Du Überzeugungsarbeit leisten oder wurdest Du mit offenen Armen empfangen?



Winnie Forster im Sommer 2016. (Bild @ privat)

Über die Lizenz sprach ich nicht mit Tim, sondern verhandelte ausschließlich mit seinem Verlag Dynamite. Der ließ sich von mir ein paar der bisherigen Gameplan-Bücher schicken, fand die gut, so dass wir uns schnell und glatt einig wurden. Nach der Vertragsunterschrift übergab uns Dynamite das gesamte US-Material, Texte, Bilder (nicht im Starbucks auf magneto-optischem Datenträger, sondern via Cloud) und hielt sich dann aus kreativen und inhaltlichen Fragen komplett raus. Stephan Freundorfer, Art-Direktorin Andrea Danzer und ich arbeiteten in Deutschland völlig unabhängig, gestalteten „Atari: Kunst und Design“ ohne weitere US-Rücksprachen.

Vor Drucklegung war vertraglich eine Abnahme des deutschen Buchs durch mehrere

Dynamite-Art-Direktoren vereinbart, so dass ich nach acht Monaten intensiver Atari-Arbeit und Upload der 352 PDF-Seiten in die Staaten ein paar Nächte lang recht unruhig schlief. Banges Hoffen auf eine reibungslose US-Freigabe. Letztlich hatten wir doch eine Menge geändert, an allen Ecken und Enden gefeilt und ergänzt, auch die konzeptionelle Ausrichtung leicht umgebogen ...

Als Dynamite Ende 2018 das OK zu den deutschen Gameplan-Seiten gab, war das ein erfreulicher und erleichternder Moment – alle Veränderungen abgenickt! Nur an Cover- und Backcover durften wir nichts ändern, warum auch immer, sondern übernahmen deren Gestaltung 1:1.

Man könnte sagen, „ATARI Kunst und Design“ weicht ein wenig von Deinem Gameplan-Portfolio ab. Als großformatiges Artbook ist es deutlich bildgewaltiger und weniger lexikalisch als beispielsweise „Spielmacher“ oder auch „Spielkonsolen und Heimcomputer“. Was hat Dich an der Neuauflage für den deutschen Markt gereizt?

Gameplan war schon lange auf der Suche nach gutem Atari-Content, weil diese Firma, ihre Kreativen und Spiele die Ur- und Pionierzeit unseres Hobbys darstellen.

Gameplan selbst hat gute Quellen und Silicon-Valley-Kontakte, Stephan hortet Hard- und Software aus vierzig Atari-Jahren, aber trotzdem war klar, dass Gameplan das ultimative Atari-Buch nur mit amerikanischer Hilfe produzieren kann, wir Zugriff auf Atari-Archive und -Gesprächspartner benötigten. Tim leistete das durch sein US-Buch: Als Grafikdesign-Profi, der mit Atari-Spielen aufwuchs, sprach er mit den Grafikdesign-Profis der 70er- und 80er-Jahre und erhielt von ihnen hervorragendes Bildmaterial.

Die Porträts, die Tim zeichnet und die sieben-, achthundert Bilder, die er aus 20 Atari-Jahren zeigt, reizten mich, aber fast mehr noch die Lücken, die sein Prachtbuch lässt. Er konnte sich Auslassungen leisten, weil in den USA zig Atari-Bücher existieren. Anders bei uns: Für Gameplan bot Tims Vorlage die Möglichkeit, ein grundlegendes Werk über die Atari-Jahre, -Geräte und -Spiele zu realisieren und dabei viele Themen nachzutragen, authentische Videospiegelgeschichten, die in deutscher Sprache bislang unpubliziert waren. Das Quellenverzeichnis auf Seite 350 verdoppelte sich, ebenso Spiele- und Personenindex.

Unser primäres Ziel: aus einem sehr guten IT- und Game-Geschichtsbuch ein noch besseres zu machen, und all jene Menschen, Produkte und Atari-Anekdoten hineinzubekommen, die Tims Originalbuch auslässt: Arcade-Abteilung, „Star Wars“- und „Marble Madness“-Automaten, das globale Cross-Plattform-Label Atarisoft, die Kooperation mit den Lucasarts-Genies, Ataris CGI für den zweiten „Superman“-Film, XL-, XE- und ST-Computerspiele von Atari, Tengen-Geschichte und Lineup

Daneben war es mir wichtig, dem Buch eine etwas bessere Struktur und – nachdem Ersteres schwer möglich war, ohne das Original komplett umzukrempeln – mehr Übersicht und Klarheit zu geben. Wir wollten ein Buch, das auch als Nachschlagewerk taugt, mit dem sich wissenschaftlich arbeiten lässt. Das Original beantwortet auch nach genauerem Studium banale Fragen nicht, z. B. wie viele und welche VCS-Module (oder Heimcomputerspiele oder Automaten) es gibt, wann wo was entwickelt und veröffentlicht

wurde. Wir überarbeiteten und gliederten den Index (die schwächsten Originalseiten) und statteten unsere neuen Kapitel, Arcade- und Heimcomputerspielentwicklung mit detaillierten Tabellen aus. Stolz ist Gameplan z. B. auf die farbkodierte Übersicht aller Atarisoft-Veröffentlichungen von Apple II bis ZX Spectrum S. 237 und auf die abschließende Modultabelle S. 346 – in dieser Form und Präzision sind Atari-Facts und -Daten auch im Internet nicht zu finden.

Dein Partner für dieses Buch war Stephan Freundorfer. Kannst Du uns ein wenig von eurer Arbeitsteilung bei diesem Buch erzählen?

Stephan kenne und schätze ich seit 25 Jahren; mit ihm entstand bereits das Gameplan-Buch der „Joysticks“, 2005. Obwohl „Atari: Kunst“ ein diffizileres und komplexeres Projekt war (durch die Mischung und Abstimmung von Übersetzungen und Originaltexten), lief die Zusammenarbeit mit ihm sehr unkompliziert, pragmatisch und straight-forward. Stephan übersetzte alle Lapetino-Texte, brachte dabei nicht nur seine Word-Skills und redaktionelle Erfahrung (PowerPlay, Man!ac) ein, sondern auch enzyklopädischen Atari-Wissen. Stephan gilt weltweit als oberste Instanz, was VCS-Spiele und -Labels angeht, ich wusste immer, dass ein umfassendes Atari-Werk nur mit ihm realisierbar wäre. Bei den Spielbeschreibungen S. 58 – 291 übernahm er auch gleich den zweiten redaktionellen Schritt, ergänzte, verbesserte Details, lieferte zusätzliche Facts zu Spielen. Während die Infos zu Cover-Gemälden und deren Künstlern aus dem US-Buch stammen, textete Stephan viele der Game-Facts. Ich wiederum ergänzte im dritten Schritt Development-Info und O-Ton der Programmierer, um die digitale Seite des Spieldesigns stärker zu beleuchten, die im Originalbuch gegenüber den analogen Designern zu kurz kommt. Man vergleiche z. B. zu Klassikern wie „Asteroids“, „Battlezone“, „Breakout“, „Missile Command“, „Tempest“ die deutschen mit den amerikanischen Texten.

Tim Lapetinos Buch erschien im Herbst 2016. Wann genau entstand die Idee zur deutschen Ausgabe und wie lang hat der Prozess bis zum fertigen Buch gedauert?

Gameplan-üblich lief der „Prozess“ nach Hofstadters Gesetz: „Es dauert immer länger, als Du glaubst, selbst unter Berücksichtigung von Hofstadters Gesetz.“



Vergleich im Lesesessel: auf den ersten Blick ähnlich und dennoch verschieden. Die US-Ausgabe und Winnie Forsters Deutsche Fassung. (Bild: André Eymann)

Ende 2016 hielt ich Tims US-Buch in der Hand, Ende 2017 den unterschriebenen Vertrag, Ende 2018 die erste deutsche Druckfahne. Stephans Hauptarbeitszeit fiel auf Jahreswechsel und Frühjahr 2018, während Andrea und ich von Februar bis September an „Atari: Kunst“ arbeiteten. Danach folgten noch sechs Wochen der Korrektur und Druckvorbereitung. Viel Atari-Arbeit reicht freilich weiter zurück: Die neuen Kapitel hatte ich größtenteils in den Jahren davor recherchiert und getextet, klassische Hard- und

Software professionell fotografieren lassen, sodass wir bei Lapetino fehlende Sachen, XE-Computer, Jaguar CD, diverse Spezial-Controller nachtragen konnten. Auch der lustige Inhalt der Seite 342 wartet bei Gameplan schon lange auf eine (Wieder-)Veröffentlichung: „Luigi, leg Sie aufs Kreuz!“, Beckenbauer im HSV-Trikot ... es war mir ein Anliegen, solch Deutschland-spezifischen Schmankerl zurückzuholen.

In gewisser Weise arbeiteten Stephan und ich seit Jahrzehnten an einem „Atari: Kunst“-Werk (ebenso wohl Tim Lapetino und Ernest Cline), seit Schulzeit und erstem VCS-Kontakt. Konkret sprachen wir erstmals Ende der 90er-Jahre darüber, glaube ich. Ab 2000 versuchte ich die Rechte an der amerikanischen 80er-Jahre-Atari-Reportage „Zap!“ zu erwerben; erfolglos, weil Rechte-Situation unklar. Auch in den Staaten existiert nur ein Raubdruck, und das wollte ich mit Gameplan dann doch nicht machen.



Die Künstlerprofile im Buch sind umfassende Biografien, die wunderbar den Zeitgeist widerspiegeln. (Bild: André Eymann)



George Opperman hat die Designs von ATARI wie kein anderer geprägt. (Bild: André Eymann)



Im Kapitel HEIMKONSOLEN erfahren wir alles über ATARIs ikonische Spielkonsolen. (Bild: ...)

André Eymann)



Die einzelnen Spiele werden immer wieder mit erstaunlichen Hintergrundinformationen präsentiert. (Bild: André Eymann)

Was waren die größten Herausforderungen für euch?

Ein Buch, das schon sehr voluminös und gut gefüllt ist, noch zu verbessern, es zu erweitern, ohne es zu überladen. Wir wollten es verschönern, „kompletter“ machen, seine ursprüngliche Ausrichtung und Konzeptionen aber nicht (zer)stören; auch nicht an den fabelhaften, doppelseitigen Layouts rütteln. Mit Andrea Danzer (VideoGames, Man!ac) gewann Gameplan eine begabte und konkurrenzlos Game-erfahrene Layout-Künstlerin, deren Gestaltung sich an Stil und Elementen des US-Buchs orientiert, damit sich die neuen Kapitel bruchlos ins US-Layout fügen.

Unterschätzt hatten wir Volumen, Bild- und Info-Menge des Buchs und deren Einfluss auf das oben zitierte, rekursive Gesetz: Gameplans abschließende Korrekturzyklen waren der Hor... ähm ... ziemlich anspruchsvoll. 352 Seiten, jeweils mit einem Dutzend Elementen und Bildern – der Menge begegnete ich von Anfang an mit Respekt, unterschätzte aber die große Fläche jeder „Atari“-Seite. Auf ihr ist fast 50 % mehr Platz und Content, verglichen mit bisherigen Gameplan-Werken! Eine Menge Text und Bildmaterial, das wir lokalisierten, ergänzten, re-arrangierten, mehrfach korrigierten, phuu ...

Kann man jetzt schon absehen, welchen Stellenwert „ATARI Kunst und Design“ im Portfolio von Gameplan hat?

Abgesehen davon, dass es das mit Abstand fetteste und schwerste Gameplan-Buch ist?

Stellenwert im Verlagsportfolio sah ich bereits vor Lizenz-Vertragsunterschrift: Neben Büchern über „Spielkonsolen und Heimcomputer“, „Joysticks“ und „Spielmacher“ sind in meinen Augen bestimmte Marken- und Firmen-spezifische Werke nötig, um die Geschichte, Kunst und Technik der Videospiele komplett und in all ihren Facetten darzustellen. Auf der US-Seite sind bzw. waren das Atari und Commodore, eventuell auch Apple, in Japan natürlich Nintendo, Sega und Sony. Jedes dieser Unternehmen verdient ein eigenes „Geschichtsbuch“, finde ich, und zwar ein möglichst dickes und reich bebildertes. Mal sehen, wie viele Gameplan davon noch hinbekommen; bin nicht mehr der jüngste, und leider immer noch Raucher ...

Dank Stephan-Support und dank des Talents von M&T- und Cybermedia-Veteranin Andrea wurde „Atari: Kunst und Design“ genauso wie ich es mir 2016/2017 vorstellte, als ich Tims Originalbuch erstmals sah und überdachte. Kompromisse musste Gameplan nicht eingehen. Im Rückblick überrascht mich das am meisten an einer Zusammenarbeit, in die viele Köche ihr Know-How und ihre Leidenschaft legten.

Tims Buch ist eine Hommage an die Cover-Künstler, Packungs- und Produktdesigner, an Layouter mit Buntstift, Schere und Klebstoff, Gameplans Ergänzungen wiederum verbeugen sich vor der IT-Kunst, den Game-Programmierern und -Ingenieuren. Unterm Strich handelt „Atari: Kunst“ von Kreativen und Kreativität in einer Zeit, als sich analoge in digitale Medien verwandeln.

Vielen Dank für Deine Zeit, Winnie, und weiterhin alles Gute mit Deinem Verlag.

Ich bedanke mich, lieber André, dass ich Atari-Arbeit und -werk auf Deiner Site reflektieren durfte, bedanke mich bei allen Gameplan-Lesern (selbst bei denen, die Fehler oder Fragwürdiges finden) und hoffe, dass das amerikanisch-deutsche „Atari“-Menü mundet. Feedback gerne auf dieser Seite oder an die Gameplan.de-Adresse!

Verweise

- [Bezugsquelle: Atari: Kunst und Design der Videospiele \(Gameplan\)](#)
- [ATARI Kunst und Design: Review von André Eymann](#)
- [Software-Shopping und Arcade-Thrills: Meine englischen Sommerferien von Winnie Forster](#)
- [Geschichte spielend erzählt – Interview mit Winnie Forster](#)
- [Winnie Forster bei Wikipedia](#)

Die Fotorechte am Aufmacherbild liegen bei Christian Boehm & [r-control.de](#).

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 27. November 2019 um 08:39 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen 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>