

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die ASM ist zurück!

André Eymann am Freitag, dem 21. Juli 2023

Sie war die vermutlich bekannteste Computerzeitschrift der späten 1980er Jahre, und noch heute besitzt sie in Retro-Kreisen einen echten Kultstatus: die 1986 erstmals erschienene ASM (*Aktueller Software Markt*). Nun gibt es nach 28 Jahren Pause wieder eine neue Ausgabe.

C-64, Spectrum, Schneider CPC, MSX, Dragon, Enterprise – fast jedes Computersystem, das 1986 eine gewisse Bedeutung hatte, wurde in der ASM berücksichtigt, ganz zu schweigen von den 16-Bitern Atari ST und Amiga, die ab 1987 begannen, Einzug in die Haushalte zu halten.

Doch 1995 musste die ASM aufgeben: Der PC hatte sich durchgesetzt, für Multiplattformmagazine gab es einfach keinen Markt mehr. Heute hat sich das Bild wiederum gründlich gewandelt, die alten Computer von damals, Ende der 1990er Jahre oftmals eingemottet oder gar weggeworfen, finden wieder und immer mehr neue Freunde, und jedes Jahr erscheinen mehr Spiele, die aus den Systemen mehr rausholen, als man es zu ihren Hochzeiten für möglich gehalten hätte.



Und nun kommt auch die Zeitschrift zurück, die die typischen Heimcomputer auf ihrem Siegeszug durch die bundesdeutschen Wohnzimmer begleitet hat. Mit der Ausgabe 3/23 erscheint Jahrzehnte nach dem letzten Heft eine neue Nummer, die wie damals einen Überblick über den aktuellen Softwaremarkt der 8- und 16-Bitter geben möchte.

Doch die neue ASM ist mehr als eine Softwarezeitschrift, sie ist auch eine Hommage an die alten ASM-Ausgaben der 80er Jahre. So finden sich in ihr auch zahlreiche Interviews mit den früheren Redakteurinnen und Redakteuren, sodass sich auch interessante Einblicke in den Redaktionsalltag und dem damaligen Beruf des Softwarejournalisten.

Auch bei der alten Garde stößt das Projekt auf Zustimmung. „Ich freue mich, dass das alte Format wiederaufgenommen und so klasse übergebracht wurde“, so Manfred Kleimann, der frühere Chefredakteur, der 1985 das Konzept der Zeitschrift entwickelte und auch die Neuauflage beratend begleitet.

Text: Alexander Drews (Toperlasco)

Aus dem Inhalt

- Über 30 Testberichte zu aktuellen Spielen für 8- und 16-Bitter
- Interviews mit Manfred Kleimann, Frank Brall, Martina Strack, Bendrik Muhs, Stefan Swiergiel, Klaus Segel, Stefan Bayer, Torsten Oppermann, Dirk Fuchser
- Interviews mit Thomas Meiertoberens (Magic Bytes) und Steve Wilcox (Elite Systems), Roman Werner (Super Marble Boy), The Mojon Twins (Ramiro el Vampiro), Juan Manchon (Amigastore.eu), Andreas Magerl (APC&TCP), Sebastian Bach (Polyplay)
- LeserInnenumfrage zur ASM
- Wettbewerbsauflösung: Endlich da – das ASM-Computer-Spiel
- Im Blickpunkt: 40 Jahre Vectrex
- Rückblende: Was wurde aus den St. Brides Girls?
- und anderes mehr ...

Shut Up And Take My Money!

Erhältlich ist die aktuelle Printausgabe ab sofort auf amigashop.org, wo auch die bekannten Magazine Amiga Future, Amiga Joker und Load erhältlich sind.

Preislich liegt die 100-seitige Sonderausgabe bei 8 Euro (zzgl. Versandkosten).

[Link zum Shop](#)

Informationen zum Verlag

- Toperlasco Verlagsgesellschaft mbH
- Nedderfeldweg 9
- 21423 Sangenstedt
- www.asm-magazin.de

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 21. Juli 2023 um 08:30 Uhr in der Kategorie: [Literatur & Medien](#). 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>