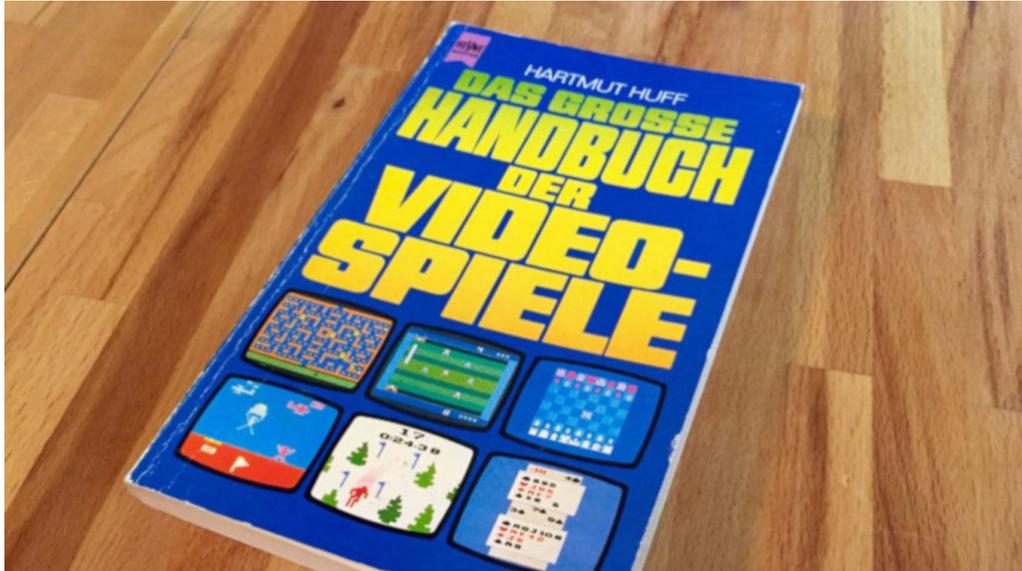


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Buchrezension: Das grosse Handbuch der Video- Spiele (Hartmut Huff)

André Eymann am Freitag, dem 17. September 2010

Vorab muss erwähnt werden, dass der Autor Hartmut Huff Chefredakteur des legendären Magazins **Telematch** war. Die Telematch war seinerzeit nicht nur das erste deutschsprachige, sondern von 1983 bis 1985 eines der wichtigsten Magazine über Videospiele hierzulande. Hunderte von Klassiker wurden von der Redaktion getestet und bebildert.

Inhalt und Rezension



Eine unentbehrliche Entscheidungshilfe für die Qual der Wahl. (Bild: Heyne Verlag)

Im Vorwort seines Handbuchs der Videospiele warnt der Autor seine Leser zunächst eindringlich. „Lassen Sie die Finger davon!“ heißt es dort. Videospiele machen süchtig!

Süchtig haben sie scheinbar auch den Autor selbst gemacht, denn er beschränkt sich nicht auf trockene technische Beschreibungen zur Spielmechanik. Stattdessen stellt er in seinem Buch ca. 200 Videospiele in einer mit vielen (teils farbigen) Abbildungen angereicherten Übersicht vor.

Dabei wird das gesamte Taschenbuch deutlich vom persönlichen Stil des Autors geprägt. Dies ist aber nicht negativ zu verstehen. Gerade aus heutiger Sicht fehlen „Charakterköpfe“ wie Hartmut Huff im Videospiele-Journalismus. Durch seine kurze Auflistung der vorhandenen Spielsysteme erhalten wir gleich auf den ersten Seiten wertvolle Informationen. Die Preise damaliger Konsolen: Atari VCS (298 DM inkl. Pac-Man), Atari 5200 (550 DM), Colecovision (550 DM inkl. Donkey Kong), Intellivision (480 DM) oder Philips G7000 (300 DM).

Die Spiele werden mit einem klassischen Schulnotensystem (1=sehr gut, 6=ungenügend) bewertet. Zu vielen Spielen gibt es Screenshots. Diese sind allerdings – so wie es damals typisch war – oft keine echten Bildschirmfotos, sondern gezeichnete Illustrationen wie man sie auch auf den Verpackungen der Spiele finden konnte. Und diese können sich bekanntlich erheblich von der echten Bildschirmgrafik unterscheiden.

Huff beschreibt die Titel sehr offen und direkt („Halt ein Uraltspiel“ oder „Dafür sollten sie kein Geld ausgeben“). Das muss einem nicht unbedingt gefallen, zeugt aber dennoch von einer großen Spielleidenschaft. Auf jeden Fall aber trifft er erstaunlich schnell den Punkt und kann die Spielidee mit wenigen Sätzen verdeutlichen.

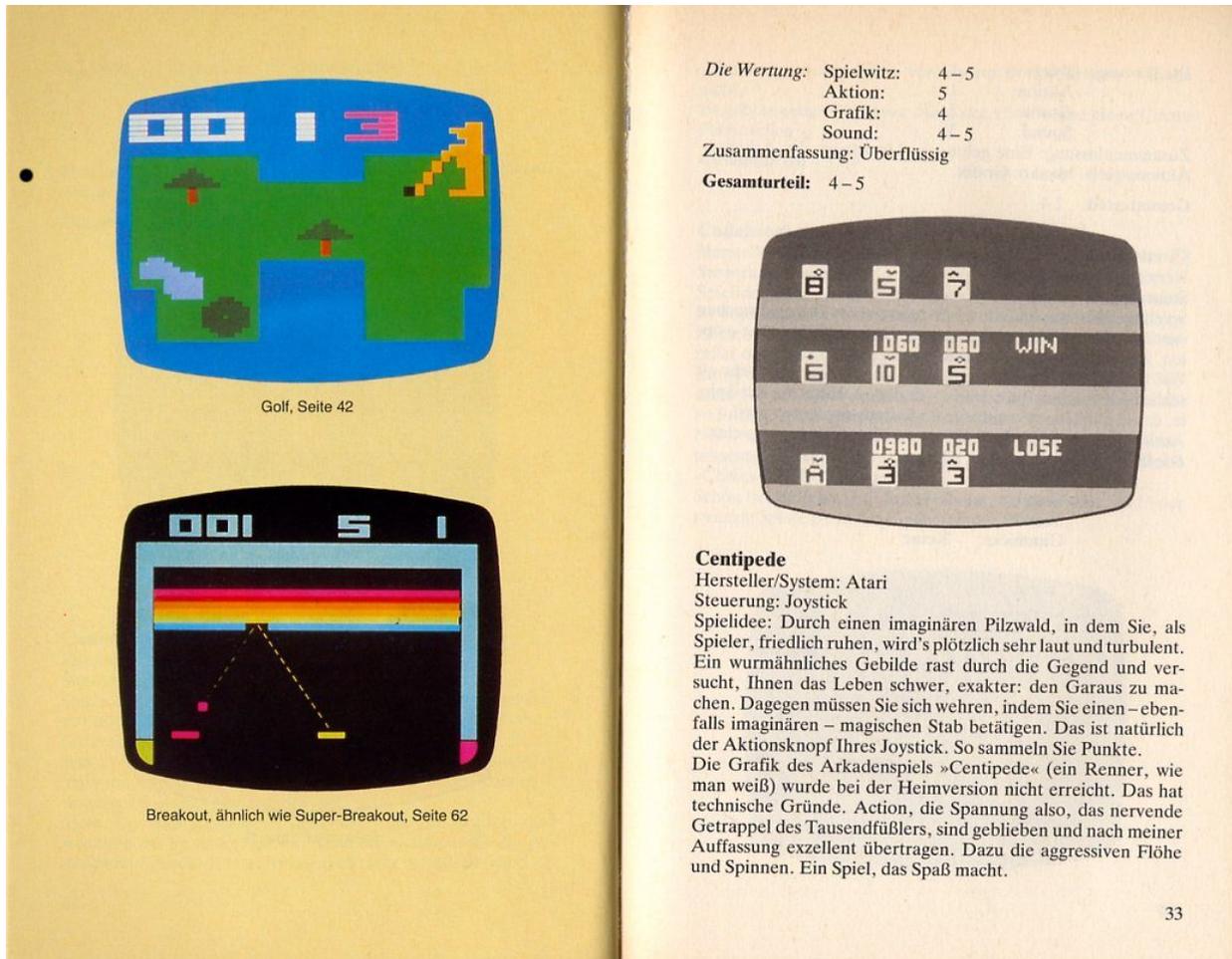
So schreibt der Autor zu Gangster Alley von Spectravision „Spiele wie diese scheinen mir nicht nur geschmacklos, sondern pervers. Sie sind Polizist und natürlich zum Schießen befugt. Wenn Sie Pech haben, treffen Sie eine Geisel! Gesamturteil: keine Bewertung“

Das Spiel The Riddle Of The Sphinx von Imagic bewertet Huff wie folgt: „Das ist das komplizierteste Spiel, das mir in den Videospiele-Computer gekommen ist. Aber ich krieg' das raus, das Rätsel! Gesamturteil: 1+“.

Dabei ist es genau diese Bildsprache, die das Buch zu einem erfrischenden Zeitzeugnis

macht. Übrigens findet sich der gleiche Schreibstil auch in der Telematch wieder.

Als letztes Beispiel hier die Spielbewertung zu Star Wars – The Empire Strikes Back: „Falls Sie gern Luke Skywalker spielen wollen, liegen Sie hier richtig. Dies ist eine der ersten in Deutschland lieferbaren Cassetten, die Filmstoffe nachspielbar machen. Gesamturteil: 1“.



Leseprobe aus dem Kapitel Die Spiele. Über Centipede schreibt der Autor: Ein wurmähnliches Gebilde rast durch die Gegend... (Bild: Heyne Verlag)

Die Spiele

Zur Software

Bei der Beurteilung der Spiele habe ich folgende Bewertungskriterien zugrundegelegt:

- 1) Spielwitz (die Originalität des Spiels)
- 2) Aktion und Spannung
- 3) Grafik (die bildnerische Darstellung)
- 4) Sound (akustische Effekte)

Hierbei konnte von 1 bis 6 benotet werden. Die 1 entspricht einem »Sehr gut«, die 6 folglich dem »Ungenügend«.

Eine nicht ganz unwichtige Rolle spielte der Variantenreichtum. Immerhin: Eine Programm-cassette mit z. B. 14 etwas differenzierten Spielmöglichkeiten bietet mehr fürs Geld als eine mit nur einem Spiel.

Mit entscheidend war ferner, wie viele Personen zur selben Zeit spielen können. Dem Motto »Spielen ist Kommunikation« folgend ist das hier eingeflossen. Waren Überraschungen, sogenannte »Gimmicks« programmiert – besondere Effekte grafischer oder akustischer Art –, schlug sich auch das in der Bewertung nieder und ist aufgeführt. »Gimmicks« sind letztlich ja Gags, die das Spiel über andere, vergleichbare hinausheben. Von Fall zu Fall wurden Bedienungsanleitungen bewertet, sofern sie über- oder unterdurchschnittlich sind – gemessen am Gesamtangebot eines Herstellers.

Auf Rubrizierungen bei den Spielen habe ich verzichtet, da die Cassetten nicht immer eindeutig festzulegen sind bzw. die möglichen Rubriken einander überschneiden.

In Zweifelsfällen war schließlich ausschlaggebend, ob es sich um ein Originalspiel oder ein Plagiat, eine modifizierte Kopie handelt.

24

System Atari

Adventure

Hersteller/System: Atari

Steuerung: Joystick

Spielidee: Sie müssen eine Reihe verschiedenfarbiger Labyrinth durchqueren, dabei den »Goldenen Becher« finden und diesen ins »Schloß« bringen.

Mit »Adventure« wurde ähnlich wie »Haunted House« ein neuer Typus des Videospiele geschaffen: Verschiedene Bildschirm-Szenarios, die man sich einprägen muß, als Hauptmerkmal. Überraschungen, die nicht kalkulierbar sind – etwa das Auftauchen von Drachen – als Zusatzschwierigkeit.

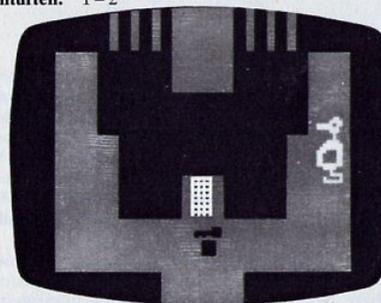
»Adventure« gehört aufgrund der Komplexität zu den beliebtesten Videospiele – auch bei uns.*

Schenken wir uns die Geschichte und nennen

Die Wertung: Spielwitz: 1
Aktion: 1
Grafik: 2
Sound: 3

Zusammenfassung: Ein spannendes »Puzzle«-Spiel, das neben Reaktionsvermögen auch die Konzentration schult.

Gesamturteil: 1 – 2



* »Adventure« ist in drei Schwierigkeitsgraden spielbar; zwar nur für einen Spieler, aber die Familie sitzt garantiert dabei, so interessant ist das.

25

Leseprobe aus dem Kapitel Die Spiele. Hartmut Huffs Meinung zu Adventure von Atari: ...die Familie sitzt garantiert dabei, so interessant ist das. (Bild: Heyne Verlag)

Fazit

Das Buch dient hervorragend als Lexikon klassischer Videospiele. Es enthält keine Strategie-Tips oder Ausflüge in angrenzende Videospiele- oder Computerthemen. Die einfachen aber treffsicheren Spielbeschreibungen werden teilweise sehr persönlich formuliert. Wer sich daran nicht stört, bekommt mit Huffs Buch eine schöne und inhaltlich wertvolle Übersicht der wichtigsten Videospiele von 1983. In diesem Buch lebt der Zeitgeist.

Mediadaten

- Das Buch ist 1983 im Wilhelm Heyne Verlag, München für 9,80 DM erschienen.
- Der Autor ist Hartmut Huff.
- ISBN-Nummer: 3-453-41534-5.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 17. September 2010 um 21:46 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 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>