

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Buchrezension: Spaß auf der Mattscheibe (Helge Andersen)

Michael Braun am Donnerstag, dem 9. Januar 2014

Ein Zitat aus längst vergangener Zeit, für Käufer von Videospiele aber durchaus aktuell: „Der Vormarsch der Videospiele ist nicht mehr aufzuhalten. Das Angebot ist sogar für Eingeweihte so unübersichtlich geworden, dass es gelegentlich zu teuren Fehlkäufen kommt.“, so die Werbebotschaft auf der Rückseite des Einbandes!

Inhalt und Rezension

Nach einem Vorwort zum aktuellen Videospiegelmarkt („Kommentar zur pädagogischen Bedenklichkeit!“) und der Erklärung seines Bewertungsschemas legt Andersen sofort los.

Auf den ersten Seiten stellt er die damals aktuellen Konsolen vor: Atari VCS 2600, CBS ColecoVision (Vertrieb über Arxon), Hanimex HMG 2650, Interton VC 4000, Mattel Intellivision, Philips G7000 und Vectrex. Er verliert auf jeweils einer Seite ein paar Worte über die Grundausstattung des Gerätes, das aktuelle Angebot an Spielen, die Schwerpunkte: Grafik, Sound, Art der Spiele und teilweise beschreibt er, was für die jeweilige Konsole in Vorbereitung ist.

Ab Seite 18 stellt Andersen ausschließlich Spiele vor. Maximal nimmt ein Spiel in der Beschreibung eine Seite des Buches ein. Nicht selten werden drei Spiele auf einer Seite „beschrieben“, wobei es sich bei diesen Kurzbeschreibungen tatsächlich nur um kurze Kommentare handelt. In den ausführlicheren Beschreibungen geht es in erster Linie um den Spielhintergrund und -Ablauf, die Spielbarkeit, den Spaß- und Spielwitzfaktor.



So werden die damals aktuellen Konsolen im Buch vorgestellt. (Bild: Michael Braun)



Zu Marauder schreibt der Autor: dem Spiel fehlt die Originalität. (Bild: Michael Braun)

Niedlich, dass der Autor einige Spiele mit einem Untertitel versieht, hier einige Beispiele:

- Slot Racers (Atari 2600): Ein vorweggenommenes TRON-Spiel
- Burgenschlacht (Philips G7000): Zur Auflockerung des Geschichtsunterrichts
- Intelligenz I (Interton): Ein Füllhorn voller Variationen
- Haunted House (Atari 2600): Spinne am Abend erquickend und labend



Die Wertungen im Buch. (Bild: Bastei Lübbe)

Andersen bewertet vier Kriterien im umgekehrten Schulnotensystem die als Gesamturteil in Form eines Würfelsymbols auftauchen: Grafik, Toneffekte, Originalität und Beeinflussbarkeit. Wobei er offen lässt, was er genau damit meint! Außerdem gibt er immer an, mit welchem Controller das Spiel gespielt werden kann, welchem Genre das Spiel zuzuordnen ist und mit wie vielen Spielern das Spiel zu spielen ist. Im Buch sieht das so aus, wie auf der Abbildung unten.

Vorgestellt werden hier nur die damals gängigen Module. So fehlen beispielsweise die Xonox-Module und auch Module anderer Hersteller, die 1983 bereits auf dem Markt waren. Wenn ich das Buch vor 20 Jahren hätte bewerten müssen, hätte ich es sicherlich aufgrund eben dieser Tatsache schlecht bewertet.

Aus heutiger Sicht zählt dieses Buch sicher zu den Büchern, die man als Retro-Fan besitzen muss, auch wenn es sicherlich weniger Spiele beinhaltet als das Buch von Hartmut Huff: Das grosse Handbuch der Videospiele. Zu fast jedem Spiel gibt es ein Bild. Wenn auch ausschließlich in Schwarz-Weiß. Zumindest aber ein Bild der Verpackung oder eine Spielskizze aus der Anleitung, wie beispielsweise bei allen ColecoVision-Modulen.



Die Spielevorstellungen. Asteroids: Und plötzlich regnet es Sterne... (Bild: Michael Braun)

Übrigens: das Spiel Gangster Alley kommt hier, ähnlich wie bei Huff, schlecht weg: nur einen Gesamtpunkt, aber immerhin eine Bewertung! Sein Kommentar zu diesem Spiel: „Die inhaltlich miserabelste Cassette auf dem deutschen Markt! Gangster sollen erschossen werden. Erschießt man jedoch versehentlich eine Mutter oder ihr Kind, so gibt es Strafpunkte. Nein, danke!“

Die inhaltlich miserabelste Cassette auf dem deutschen Markt!

Damit ihr besser vergleichen könnt, zitiere ich auch aus dem Kommentar zu Pitfall!, denn Andersen bewertet dieses Spiel nicht ganz so euphorisch, wie Huff: „Pitfall! ist eine der ungewöhnlichsten Action-Cassetten mit einer Vielzahl ineinander übergehender Teildisplays.“ Bei der Grafik erhält das Spiel nur fünf und bei den Toneffekten gar nur drei von sechs möglichen Punkten. Trotzdem gibt er in seinem Gesamturteil die Bestnote: 6 Punkte!

Fazit

Vorteile: zu jedem Spiel ein Bild, auch Vectrex-Spiele sind dabei, Bilder von Konsolen. Die Bewertungen werden weniger emotional gegeben. Enthält ein Inhaltsverzeichnis der beschriebenen Spiele.

Nachteile: keine farbigen Bilder (die gibt es zumindest sporadisch bei Hartmut Huff), teilweise zu knappe Beschreibungen. Auf Computerspiele wird nicht eingegangen.

Überarbeitete Originalfassung aus dem Mai 2003.

Herzlichen Dank an René Achter von für das Aufmacherbild zum Beitrag!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 9. Januar 2014 um 20:17 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.videospielgeschichten.de>