Buchrezension: Telespiele Report 84 (Gilbert Obermair)

André Eymann am Sonntag, dem 12. September 2010

Auch Obermair kommt um die obligatorische, hier allerdings angenehm verkürzte, Einführung in die Geschichte der Computertechnik nicht herum. Von Beginn an präsentiert sich das Buch als klar strukturierter Ratgeber und Einkaufsführer.

Inhalt und Rezension

„Telespiele sind die Spitzenrenner und das Angebot ist gigantisch.“ (Bild: Heyne Verlag)

Eine persönliche Färbung sucht man in den Texten des Autors vergeblich. Stattdessen gibt Gilbert Obermair hilfreiche Tips zur Auswahl der am Markt befindlichen Systeme und Spiele.

Die damals wichtigen Punkte („Kann man die Handregler in der Konsole versenken?“ oder „Komme ich besser mit einem Joystick oder einer Steuerscheibe zurecht?“) lesen sich heute amüsant. So kann man beim Schmökern in diesem Buch, mögen die Formulierungen auch noch so sachlich sein, immer wieder ins Schmunzeln geraten. Besonders wenn man die frühen Achtziger als Jugendlicher selbst miterlebt hat.

Ein weiteres Beispiel hierfür ist der Satz „Die Zeit der Ballerspiele scheint vorbei zu sein“ aus dem Kapitel Software-Auswahl. So leicht kann man sich irren… 1983 boomten Videospiele bei uns und Obermairs Report gibt uns hier wertvolle Informationen über die Situation in Deutschland. So lernen wir, dass die Telespiele seit Beginn der Achtziger einen vollkommen neuen Markt erschlossen haben, der fortan stetig wuchs.

Verschiedene Einschätzungen sollen dem Leser helfen, sich zwischen einem Telespiel oder einem Heimcomputer zu entscheiden. Dieses Thema war damals bereits sehr aktuell. Dabei trifft Obermair fachlich nicht immer ins Schwarze.

So schreibt er beispielsweise „Die Ausbaufähigkeit zum Heimcomputer sprechen für Vectrex“. Nun wissen die meisten unserer Leser sicher, dass gerade die Zuhause-Minispielhalle Vectrex sehr limitierte Erweiterungsmöglichkeiten bot. Auch könnte man wahrscheinlich darüber diskutieren, ob das Philips G7000 mit der Kassette Videopac 9 der ideale Einstieg in die Assembler-Programmierung gewesen wäre. Bis auf wenige Ausnahmen aber, ist das Buch gut recherchiert und sachlich genau.

Obermair führt alle damals wichtigen Telespiele mit einem kurzen, teilweise bebilderten Portrait auf. So finden wir in diesem Buch die folgenden Geräte: Atari VCS, CBS ColecoVision, Creativision, Hanimex HMG 2650, Mattel Intellivision, Philps G7000/G7400 und Vectrex.

Parker, weltbekannt durch Spiele wie Monopoly und Mastermind, ist auf hervorragend gemachte Action-Spiele für Atari VCS 2600 spezialisiert. Parker setzt vor allem darauf, Lizenzen aus bekannten Filmen und Büchern wie Star Wars, Lord of the Rings, James Bond zu übernehmen und zu Spielen aufzubereiten. Auch der berühmte Sailor Popey wird demnächst auf dem Bildschirm erscheinen. Parker wird seine Spiele demnächst auch für Intellivision und CBS-ColecoVision anbieten.

ORIGINALTITEL (Nr.) (ggf. zweiter Titel) Kategorie/Preisklasse	Kurzbeschreibung (ggf. Sonderausstattung)	Wieviel Spieler Wertung
ACTION FORCE (11) (Action Man) Action III	Kampf gegen die gigantische Kobra, die tödliches Gift und Laserpfeile ausstrahlt. (Drehregler oder Joysticks)	1–3 NEU
AMIDAR (4) Action III	Ein Gorilla als Maler, verfolgt von Kriegern. Manchmal darf er wiederum Hühner jagen. Nicht schnell genug.	1–2 –
FROGGER (2) Action III	Ein Frosch muß eine stark befahrene Straße und einen Fluß überqueren. Vorsicht, Schlangen auf dem Mittelstreifen!	1–2 ***
JAMES BOND (8) (Agent 007) Action III	Verfolgungsjagd per Boot, Flugzeug, Auto und zu Fuß. Doch James Bond hat ein Waffenarsenal und einen Kompaß.	1–2 NEU
REACTOR (6) Action III	Ein Reaktor kurz vor der Katastrophe. Mit atomaren Kräften kann er eingeschmolzen werden. Tödliche Wirbel!	1–2 NEU
SKY SKIPPER (9) Action III	Gorillas werden vom Flugzeug aus angegriffen. Die königliche Familie muß befreit werden. Betäubungsgeschosse.	1–2 NEU
SPIDERMAN (3) Action III	Er spinnt sein Netz und rettet ein Hochhaus vor der Superbombe. Halb Superman, halb Tarzan am Spinnennetz.	1–2 **

Parker (Vertrieb: Parker) für Atari VCS 2600

46

ORIGINALTITEL (Nr.) (ggf. zweiter Titel) Kategorie/Preisklasse	Kurzbeschreibung (ggf. Sonderausstattung)	Wieviel Spieler Wertung
STAR WARS (1) (The Empire strikes ...) Action III	Im ersten Teil des Sternenkriegs müssen Angreifer abgewehrt werden, die den Eisplaneten bedrohen.	1–2 **
STAR WARS (7) (Jedi Arena) Action III	Im zweiten Teil kämpfen zwei Jedi-Ritter mit Laserschwertern gegeneinander. Jeder hat sein Kraftfeld.	1–2 *
SUPER COBRA (5) Action III	Angriff per Hubschrauber, gegen Raketen, Meteoren und UFOs, durch Labyrinthe und über Wolkenkratzer.	1–2 NEU
TUTANKHAM (10) Action III	Es geht durch die Labyrinthe auf der Suche nach dem Schatz des Pharaos. Geister, Lichtbomben und Laserkanonen.	1–2 NEU

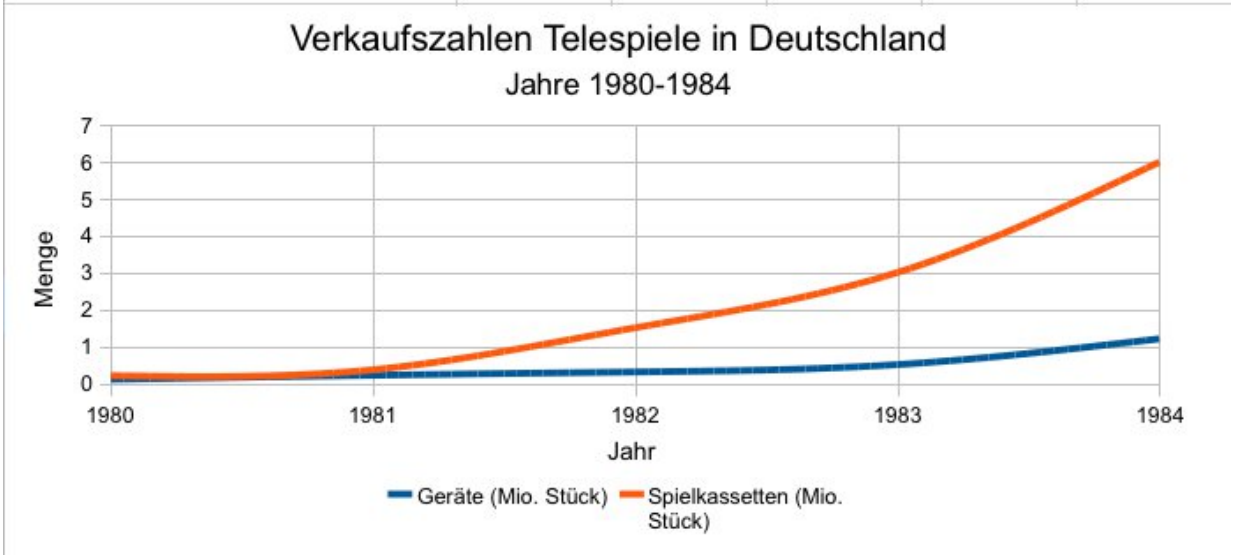
Parker (Vertrieb: Parker) für Atari VCS 2600

Spiderman in Aktion

47

Leseprobe aus dem Kapitel Konsolen und Spiele – Atari VCS 2600. (Bild: Heyne Verlag)

	1980	1981	1982	1983	1984
Geräte (Mio. Stück)	0,1	0,21	0,3	0,5	1,2
Spielkassetten (Mio. Stück)	0,2	0,36	1,5	3	6



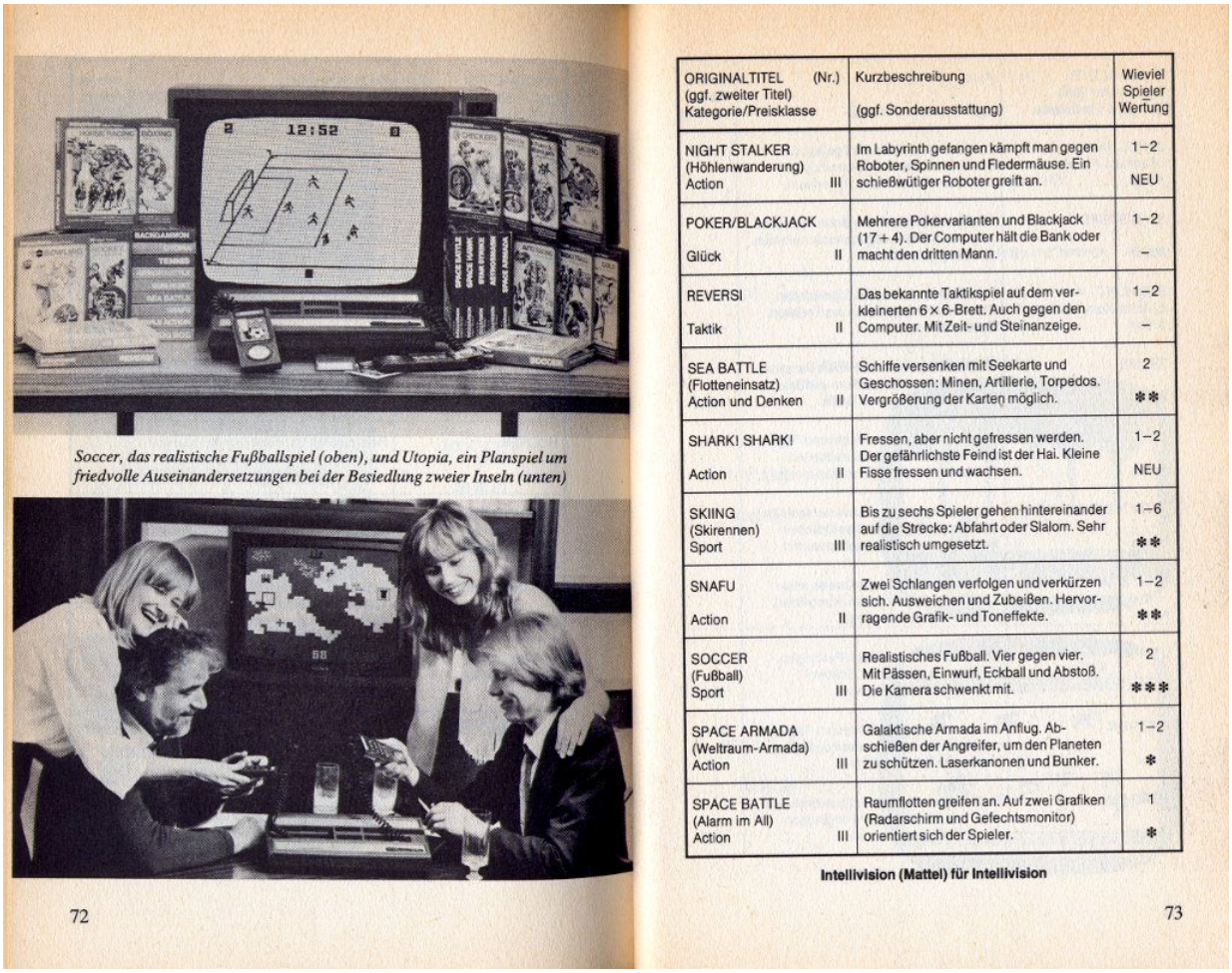
Verkaufszahlen der Telespiele in Deutschland von 1980-1984. Quelle: Telespiele Report 84 von Gilbert Obermair. (Bild: André Eymann)

Die Spieleübersicht wird inhaltlich umfassend aber optisch sehr übersichtlich dargestellt. Es sind alle wichtigen Titel aufgelistet.

Die Beschreibung zum Atari Titel Adventure liest sich bei Obermair beispielsweise so: „Reise mit Überraschungen durch eine Reihe von Labyrinthen. Der goldene Becher ist ins Schloß zu bringen. Drachen!“ Das ist kurz und einprägsam. Die meisten Leser des Taschenbuchs waren damit sicher, gerade im Verhältnis zur Menge der bewerteten Spiele, ausreichend informiert.

Spannend finde ich die kleinen Ausflüge in die Peripherie der Systeme. Auf Seite 49 wird der Starpath Supercharger von Unimex vorgestellt. Mittels dieser Hardware konnte man Spiele von Tonbandkassetten in das Atari VCS einspielen. So sollten auf der Atari Konsole „Spielhalleneffekte mit Super-Grafik“ möglich werden.

Kurz aber wertvoll ist auch das Kapitel „Stand-Alone-Systeme“, in dem diverse Handheld- und Table-Top-Spiele (Beispiele: LCD-Table-Tops mit Snoopy und Popeye von Nintendo oder Puck Monster von Gakken/Lindy) vorgestellt werden.



Soccer, das realistische Fußballspiel (oben), und Utopia, ein Planspiel um friedvolle Auseinandersetzungen bei der Besiedlung zweier Inseln (unten)

ORIGINALTITEL (Nr.) (ggf. zweiter Titel) Kategorie/Preisklasse	Kurzbeschreibung (ggf. Sonderausstattung)	Wieviel Spieler Wertung
NIGHT STALKER (Höhlenwanderung) Action III	Im Labyrinth gefangen kämpft man gegen Roboter, Spinnen und Fledermäuse. Ein schießwütiger Roboter greift an.	1–2 NEU
POKER/BLACKJACK Glück II	Mehrere Pokervarianten und Blackjack (17 + 4). Der Computer hält die Bank oder macht den dritten Mann.	1–2 –
REVERSI Taktik II	Das bekannte Taktikspiel auf dem verkleinerten 6 × 6-Brett. Auch gegen den Computer. Mit Zeit- und Steinanzeige.	1–2 –
SEA BATTLE (Flotteneinsatz) Action und Denken II	Schiffe versenken mit Seekarte und Geschossen: Minen, Artillerie, Torpedos. Vergrößerung der Karten möglich.	2 **
SHARK! SHARK! Action II	Fressen, aber nicht gefressen werden. Der gefährlichste Feind ist der Hai. Kleine Fisse fressen und wachsen.	1–2 NEU
SKIING (Skirennen) Sport III	Bis zu sechs Spieler gehen hintereinander auf die Strecke: Abfahrt oder Slalom. Sehr realistisch umgesetzt.	1–6 **
SNAFU Action II	Zwei Schlangen verfolgen und verkürzen sich. Ausweichen und Zubeißen. Hervorragende Grafik- und Toneffekte.	1–2 **
SOCCER (Fußball) Sport III	Realistisches Fußball. Vier gegen vier. Mit Pässen, Einwurf, Eckball und Abstoß. Die Kamera schwenkt mit.	2 ***
SPACE ARMADA (Weltraum-Armada) Action III	Galaktische Armada im Anflug. Abschießen der Angreifer, um den Planeten zu schützen. Laserkanonen und Bunker.	1–2 *
SPACE BATTLE (Alarm im All) Action III	Raumflotten greifen an. Auf zwei Grafiken (Radarschirm und Gefechtsmonitor) orientiert sich der Spieler.	1 *

Intellivision (Mattel) für Intellivision

Leseprobe aus dem Kapitel Konsolen und Spiele – Mattel Intellivision. (Bild: Heyne Verlag)

Nicht zu vergessen ist die Übersicht „Heimcomputer für jedermann“, die alle wichtigen Geräte von damals mit Fotos, technischen Daten und Preisen auflistet. Vom günstigsten Einsteigermodell, dem ZX81 (148 DM), bis zum Spectravideo SV-318 (888 DM) können alle Modelle miteinander verglichen werden.

Den Abschluss macht das Kapitel „Grausame Automatenspiele“, dass sich dem Thema „Kriegsspielautomaten“ widmet. Schon 1983 wurde auf der Basis von wissenschaftlichen Untersuchungen festgestellt, dass die Killerspiele-Diskussion zu einseitig bewertet wird.

So zitiert das Buch Hermann Holl mit den folgenden Aussagen: „Doch Politiker brauchen wohl einen Ausgleich für ihr schlechtes Gewissen, weil sie die Welt auffüllen mit Vernichtungswaffen“, sowie „Wenn Kinder Krieg spielen, dann spielen sie Krieg, sie machen keinen Krieg“

Fazit

Dieses Buch ist ein sachlich gestaltetes und professionelles Nachschlagewerk und war seinerzeit sicher ein guter Ratgeber für den Kauf. Der Inhalt ist kompakt dargestellt ohne vom roten Faden abzuweichen. Hier stehen die Spiele nicht so sehr im Mittelpunkt wie bei den anderen Taschenbüchern dieser Art, dafür bekommt man praktische Tips zur Auswahl eines Systems auf dem Markt.

Somit war das Buch gerade auch für Eltern gut geeignet. Vom gleichen Autor ist übrigens auch das Buch Heimcomputer Report 84 erschienen.

Das Leihgabeexemplar für diese Rezension wurde freundlicherweise von Janni Douloumis zur Verfügung gestellt.

Mediadaten

- Das Buch ist 1982 im Wilhelm Heyne Verlag, München für 6,80 DM erschienen.
- Der Autor ist Gilbert Obermair.
- ISBN-Nummer: 3-453-41565-5.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 12. September 2010 um 19:43 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 Videospielgeschichten

Videospielgeschichten 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