

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Und dann kam Tetris“ – Buchrezension und Interview mit Christian Gehlen (Autor)

André Eymann am Samstag, dem 18. Juni 2016

Knapp 160 Seiten über Tetris. „Wird das überschaubare Spiel von Paschitnow genug Stoff für ein ganzes Buch bieten?“. Mit diesem ersten Gedanken blätterte ich das Buch von Christian Gehlen auf und fand mich wenig später im sonnenverwöhnten Kalifornien wieder.

Die Reise des, übrigens bilderlosen, Werks beginnt also nicht, wie man erwarten könnte, in Moskau, der Heimat des Tetris-Entwicklers. Vielmehr liegt der Ausgangspunkt im Jahre 1969 bei „Ampex“, einer amerikanischen Firma, die einen gewissen Nolan Bushnell beschäftigte.

So steigt der Leser direkt in die Vorgeschichte von Atari ein und erlebt mit, wie Nolan seine zweijährige Tochter Britta aus ihrem Kinderzimmer umquartiert, um dort fieberhaft mit dem Bau seines ersten Videospieleautomaten Spacewar! zu beginnen. Den weiteren Verlauf dieser Episode, in der wir auch „alte Bekannte“ wie Bill Nutting oder Ted Dabney treffen, kennen die meisten Videospieleveteranen vermutlich aus dem Effeff.

Allerdings vermag der Autor so kurzweilig zu erzählen, dass es Spaß macht, die

Geschichte noch einmal zu durchleben. Viele Anekdoten der goldenen Spieleära lockern das Buch auf und vermeiden, dass der Leser, wie in manch anderen Publikationen, mit Zahlen und zu vielen Fakten gelangweilt wird.



Der Eingang der Atari Hauptzentrale in Los Gatos, 1975. (Bild: The Golden Age Arcade Historian)

So wehte mir beim Lesen der symbolische Geruch von Marihuana um die Nase, als ich von Drogensüchtigen, Hehlern und Mitgliedern von Motorradgangs las, die bei Atari für unter 2 US-Dollar die Stunde beschäftigt waren, um Motorola-Fernseher für die Automatenproduktion zu zerlegen.

35 Seiten später, im Jahre 1984, hatten die Hippies von damals dann die Spieleindustrie zerlegt. Was zum großen Konsolencrash führte, ist nachvollziehbar beschrieben und leitet gelungen in das nächste Kapitel „Der Drache kommt“ über. Leicht zeitversetzt spielt die Geschichte nun in Japan. Genauer gesagt in Kyoto.

Die Story von Minoru Arakawa, seiner Frau Yoko Yamauchi und ihrem Vater Horishi Yamauchi wird unverändert locker wiedergegeben. Im Gegensatz zum amerikanischen Auftakt tauchen wir hier in die traditionsgetränkte Welt Japans ein. Ein schöner Gegensatz.

Die Geburtstunde von Donkey Kong beschreibt der Autor ungefähr so: „Wie heißt der neue Programmierer denn?“. „Shigeru Miyamoto.“ „Wer?“ – Der Rest ist Legende.

Miyamotos gänzlich anderer Ansatz Videospiele erzählen zu wollen, gepaart mit einer gehörigen Portion Mut des Unternehmens Nintendo, ermöglicht Mitte der Achtziger Jahre tatsächlich einen „Reboot“ der Spielebranche. Raumschiffe vs. knuffige Klempnerbrüder. Die Geburt des NES. Und spätestens hier hat der Autor die Generation „Super Nintendo“ eingefangen. Auch erfährt der Leser, wer Mario seinen echten Namen gebeten hat und wie der wegweisende Rechtsstreit zwischen NOA (Nintendo of America) und MCA ausging. Ab Seite 94 dreht sich alles um Nintendo, das NES und seine Spiele.



Shigeru Miyamoto präsentiert Super Mario World am NES. (Bild: ciberculturaconvos.blogspot.de)

Erst unerwartet spät im Buch kommen wir zu Tetris und wechseln erneut den Schauplatz von Japan ins kalte Moskau. Hier haben Alexej Paschitnow und der Klon eines PDP-11 Rechners das Wort. Leider beginnt das Buch in diesem Kapitel den Lizenz-Hick-Hack von Tetris unnötig ausgedehnt zu beschreiben, so dass es an Spannung verliert. Zwar laufen am Ende die Fäden der Beteiligten wieder zusammen, aber über Tetris selbst erfährt man nur wenig.

Der kompakte Appendix „Kunst“ bietet einige interessante Hintergründe zu klassischen Videospiele und ihrer Bedeutung in der Gesellschaft.

Im Fazit bleiben Licht und auch etwas Schatten. Während das Buch packend beginnt, verliert es leider zum Ende etwas an Spannung. Christian Gehlens Werk behandelt im

Schwerpunkt die Geschichte der Videospiele aus Sicht von Atari und Nintendo und bietet weniger über Tetris selbst, wie man vom Titel erwartet hätte. Da sich aber der Schreibstil flüssig und unterhaltsam liest, kann das Taschenbuch dennoch in das Gepäck für den Sommerurlaub.

Interview mit dem Autor Christian Gehlen vom 17. Juni 2016

Was war der Auslöser für Dein Buch? Warum wolltest Du es schreiben?

Eigentlich wollte ich nur einen längeren Text über Tetris verfassen – das hat sich dann irgendwann verselbständigt. Zur Vorgeschichte kam noch die Vorgeschichte der Vorgeschichte dazu und so weiter. Am Ende stand dann ein thematischer Bogen von der Ursuppe der Videospiegelgeschichte bis hin zu Tetris. Geschrieben habe ich es aus Spaß am Schreiben und aus Spaß am Thema an sich. Mit ein bisschen Glück wollen es jetzt sogar andere Leute lesen und haben sogar Spaß dabei.

Du benennst im Anhang mehrere Recherche-Quellen. Wie bist Du bei der Recherche vorgegangen und welche Quelle war Deine wichtigste?



Der Autor von „Und dann kam Tetris“ (Bild: Christian Gehlen)

Eigentlich war während der gesamten Schreibzeit der Gang zur Bibliothek am Wichtigsten. Es gab immer wieder mal Momente, in denen ich mit einigen Passagen unzufrieden war, weil sie sich inkohärent anfühlten. Also habe ich in der örtlichen Bücherei immer wieder mal Bücher geliehen und das Zeitschriftenarchiv durchwühlt, um an den einen oder anderen Informationshappen zu kommen. Das war eher die simple Art der Recherche.

Ich hatte aber nie den Anspruch, eine wissenschaftlich fundierte Analyse oder sonst eine komplexe Sache aus dem Ganzen zu machen, mir ging es hauptsächlich ums Erzählen und ein bisschen Unterhalten. Die historischen Fakten wollte ich schon möglichst korrekt wiedergeben, aber wenn man sich zu sehr darin hineinbuddelt, fehlt einem Text irgendwann die Zugänglichkeit. Und ein Text, der nicht unterhält, wird nicht zu Ende gelesen.

Wie lang hast Du an Deinem Buch getextet?

Ich hab es nicht am Stück geschrieben, sondern immer wieder mal daran gearbeitet. Ich habe ja einen Hauptberuf, den ich in Vollzeit ausübe, von daher wurde am Buch immer wieder mal nach Feierabend getextet – wenn die Laune und die innere Motivation es zuließ. Wie lange sich dieser ganze Prozess hingezogen hat, kann ich nicht mehr genau sagen – es waren bestimmt zwei Jahre, und dann brauchte mein Verleger ja noch ein wenig Zeit, um das Manuskript zu prüfen, lektorieren zu lassen und letztlich Druck und Vertrieb anzuleiern. Die erste Testleserin war dann meine Frau, die mit dem Thema Videospiele so überhaupt gar nichts an der Mütze hat, aber gerade deswegen als erste Kritikerin perfekt geeignet war.

ÜBER CHRISTIAN GEHLEN

Ich war wohl im Grundschulalter, als ich bei einem Familienmitglied „Pac-Man“ spielte. Ich weiß nicht mehr, auf welchem Heimcomputer, aber diese Erinnerung ist meine früheste an Videospiele. Dann kam ein Game Boy mit Tetris und Super Mario Land. Es folgten NES und SNES, bis ich mich Ende der 1990er Jahre ein wenig in der Welt der PC-Spiele verlor.

Mit dem aufkeimenden eBay wurde 2001 meine Leidenschaft für Konsolen neu entfacht – ich holte nun all das nach, was ich als Schüler mangels Kapital nicht genießen konnte. Ich bin stolz, Teil einer Community zu sein, die in den letzten Jahren unheimlich viel Zulauf verzeichnen konnte. Ob in Online-Medien, auf Börsen oder in Printmedien – wie sehr sich die Menschen immer mehr von den Computern und Konsolen ihrer Kindheit angezogen fühlen, ist ein wunderbares Phänomen.

Hast Du vor weitere Bücher oder Texte zu veröffentlichen?

Christian Gehlen: Bestimmt. Ich habe am Schreiben grundsätzlich Spaß, aber feste Pläne habe ich dafür nicht. Das mache ich alles nach Lust und Laune, vielleicht reizt mich irgendwann auch mal ein Thema, was mit Retrogaming gar nichts zu tun hat – man wird sehen. Oder ich hau spontan mal in die Tasten und frage an, ob das Ergebnis VSG gefällt. Oder ich mach doch gar nichts mehr. Da bin ich völlig entspannt.

Wo bist Du als Autor noch aktiv? Kann man Texte von Dir im Internet lesen?

Ich war eine Zeitlang für verschiedenen Retro-Seiten tätig, die Texte dafür sind im Laufe der Jahre gemeinsam mit den Seiten aber aus dem Internet verschwunden. Zudem war ich auch fünf Jahre lang nebenher für die hiesige Tageszeitung als politischer Berichtersteller aktiv, wobei ich damals von den Sitzungen lokaler Fachausschüsse der hier ansässigen Stadtverwaltung berichtet habe, was eigentlich keine spannend zu lesende Thematik ist. Digitale Reste davon sind mir jetzt aber nicht bekannt.

Danke Christian, ich wünsche Dir weiterhin viel Erfolg!

Bezugsquellen

Das Taschenbuch „Und dann kam Tetris“ kann direkt beim CSW-Verlag bezogen werden. Außerdem hat Christian eine eigene Facebook-Seite zum Buch erstellt.

- [Link zum CSW-Verlag](#)
- [Link zur Facebook-Seite](#)
- ISBN 978-3-941287-74-7
- eISBN 978-3-941287-76-1

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 18. Juni 2016 um 20:42 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



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>