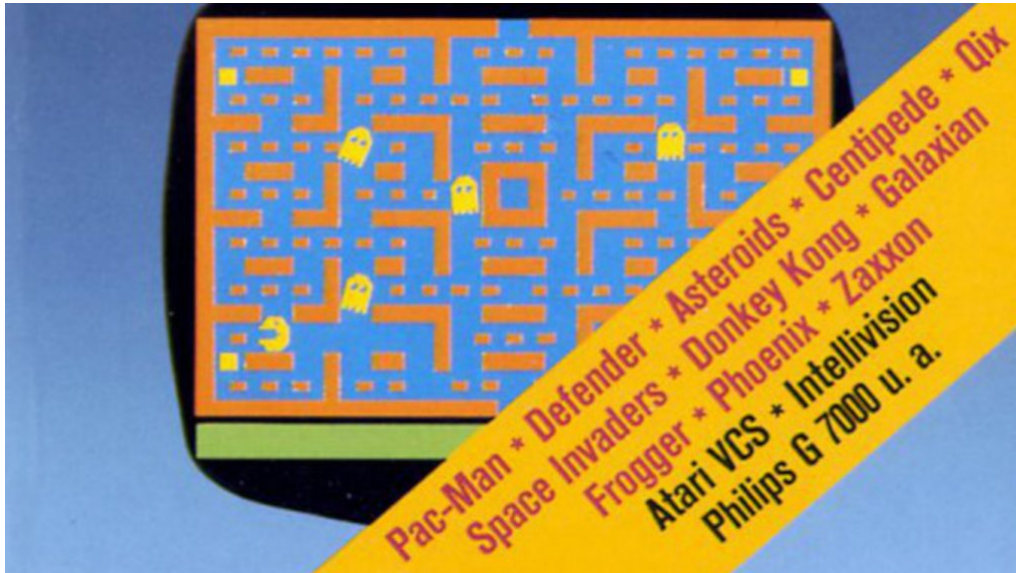


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Buchrezension: Video-Spiele (Peer und Ulrich Blumenschein)

André Eymann am Dienstag, dem 14. September 2010

An jeder Straßenecke Krieg der Sterne – so thematisieren Peer und Ulrich Blumenschein (Sohn und Vater) das Phänomen der Videospiele im Jahre 1982. Übrigens: als das Buch geschrieben wurde, war der Sohn Peer noch Schüler. Nach eigenen Angaben von Ulrich Blumenschein ist es das erste deutsche Spielebuch.

Inhalt und Rezension



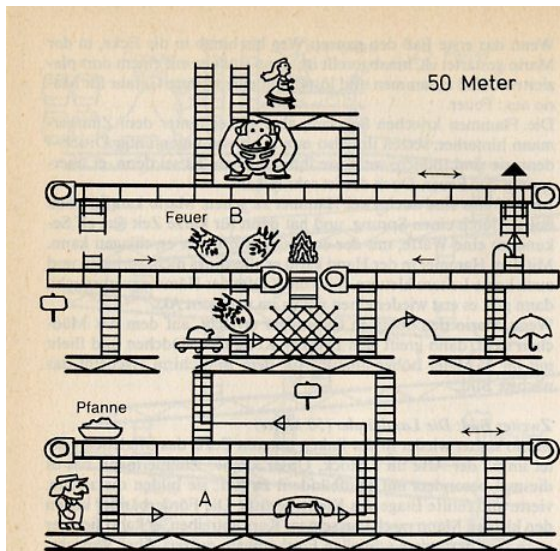
Video-Spiele von Peer und Ulrich Blumenschein. (Bild: Knauer Verlag)

Von Beginn an stellt die Lektüre die Evolution der Automaten in den Vordergrund und beschreibt die Historie der Computerspiele aus Sicht der Arkaden. Dies ist nicht weiter verwunderlich, denn der Siegeszug der Konsolen für Zuhause, stand 1982 noch am Anfang.

Deshalb wird in diesem Buch natürlich auf die legendären Automatenhits Pong, Space Invaders oder Asteroids genauer eingegangen. Der Medien-Erscheinung Pac-Man wird sogar ein eigenes Kapitel (Pac-Mania – das gelbe Fieber) gewidmet. Lustig sind die „grundsätzlichen Regeln für den Umgang mit Münz-Video-Automaten“, die dem Spieler helfen sollen den Highscore zu knacken. Also: Vor Spielbeginn Gerät prüfen!

Herausragend ist die Übersicht mit Tipps der populärsten Automaten-Spiele (auf 44 Seiten!) mit detaillierten Beschreibungen und teilweise gezeichneten Abbildungen. Von Galaxian über Donkey Kong bis zu Zaxxon sind alle Klassiker dabei. Diese schöne Auflistung macht dieses Buch allein schon zu einer Ausnahme.

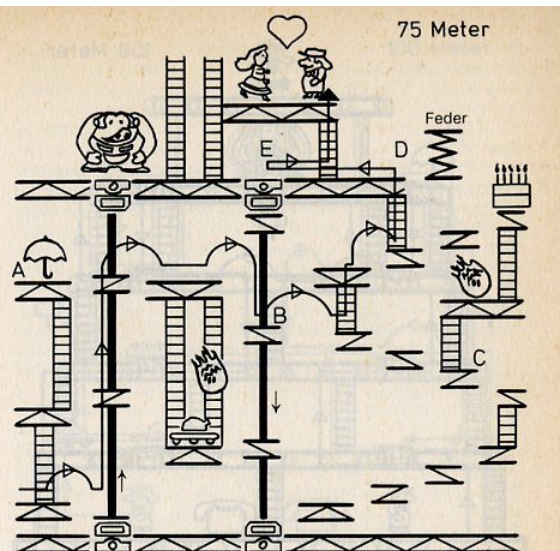
Die redaktionelle Aufbereitung des gesamten Taschenbuchs, so wie auch die abwechslungsreichen, persönlichen Beschreibungen, sind auffallend professionell und fesseln den Leser an den Inhalt. Man spürt buchstäblich, dass die Autoren die Spiele auch wirklich selbst gespielt haben.



untersten Stock gehört – auch wenn die Logik da nicht mitmacht – ebenfalls in diese Kategorie.

Drittes Bild: Die Fahrstühle (75 Meter)

Der Affe ist weitere 25 Meter hinaufgeklettert, und neue Probleme stellen sich dem kleinen Mario in den Weg: Fahrstühle, Feuer und gemeine Sprungfedern, unter den Experten »Springis« genannt. Ohne die Fahrstühle geht nichts in diesem Bild. Mario muß sie benutzen, um aus seiner linken unteren Ecke wegzukommen. Der linke Lift geht übrigens immer aufwärts, der rechte immer abwärts. Und um rauf zu kommen oder wieder runter, muß der brave Zimmermann springen. Fällt er in die Lücken... siehe oben. Gefährlich sind die »Springis«. Sie hüpfen links oben los und kommen dann in der rechten Bildhälfte nach unten gesaut. Steht Mario im Wege... vorbei.



Die rechte Bildhälfte hat's ohnehin in sich. Hier muß Mario auf dem Weg nach oben treppenförmig angeordnete Träger springend erklimmen.

Manche sind leichter, manche schwerer zu bewältigen. Übung macht hier den Meister.

Schließlich winken auch wieder Sonderpunkte, wenn Mario den Hut des Mädchens, den Schirm oder ganz oben rechts die Geburtstagsstorte aufpickt. Soll er oder soll er nicht? Mehr über diese Frage bei der Erläuterung der Donkey-Kong-Strategien.

Viertes Bild: Die Niete (100 Meter)

»Donkey Kong« und das Mädchen sitzen jetzt auf einem Gerüst, das von acht (gelben) Niete zusammengehalten wird. Mario muß diese Niete entfernen – durch Drüberlaufen oder Drüberspringen –, dann bricht das Gerüst zusammen (und das Spiel beginnt wieder

Leseprobe aus dem Kapitel Die populärsten Automaten-Spiele-Strategien, Tricks und Tips. Sprungfedern namens Springis. (Bild: Knauer Verlag)

Die Übersicht der Spielsysteme für Zuhause, hier werden unter anderen Atari VCS, Intellivision und Videopac vorgestellt, geben Auskunft über die Fähigkeiten und die Preise der Konsolen, sowie auch der Spielmodule. Auch diese Angaben sind sonst selten mit aufgeführt. Wer weiß heute noch, dass das VCS im Jahre 1982 stolze 379,00 DM inkl. zwei Joysticks gekostet hat?

Der schon fast obligatorische Einkaufsführer beschreibt das Spiele-Angebot nach Herstellern (Atari, Intellivision, Interton, Philips und Activision) kategorisiert und gibt verständliche Bewertungen mit praktischen Tipps, die selbst ausprobiert wurden („Was uns auffiel“).

Ab wann sollen Kinder Video-spielen dürfen?

Ulrich Blumenschein, 1982

Im Kapitel "Video-Spiele – eine Gefahr für junge Menschen?" versuchen die Autoren Antworten auf Fragen wie „Ab wann sollen Kinder Video-spielen dürfen?“ zu geben. Damit lagen sie bereits 1982 im Zeitgeist und griffen eine Fragestellung auf, die auch heute noch kontrovers diskutiert wird.

Am Ende befindet sich ein ABC der Videospiele („Wer ist Commander ROM?“). Farbige Anzeigen verschiedener Hersteller runden das Buch ab.

Fazit

Die Besonderheit des Taschenbuchs Video-Spiele liegt auf der einen Seite in der Gewichtung der Automaten-Spiele, auf der anderen Seite aber in dem lockeren und trotzdem gut recherchierten Schreibstil. Es macht einfach Spaß dieses Buch zu lesen. Und ganz nebenbei vermittelt es eine ansehnliche Übersicht der damals auf dem Markt befindlichen Spiele. Kauf Tipp!

Mediadaten

- Das Buch ist 1982 im Knauer Verlag, München/Zürich für 6,80 DM erschienen.
- Die Autoren sind Peer und Ulrich Blumenschein.
- ISBN-Nummer: 3-426-03697-5.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Dienstag, dem 14. September 2010 um 21:44 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.videospielgeschichten.de>