



Spielerische Drucksachen

LiesMich.txt

Auch abseits von Anleitungen und GameStar gibt es Lesenswertes. Lassen Sie sich von kompetenten Sachbüchern zum Thema Computerspiele vom Monitor weglocken.

Komplett aus Papier, haben sie keine haarsträubenden Hardware-Anforderungen, sind kompatibel zu jedem Nachtisch und stürzen nur ab, wenn das dazugehörige Regal umkippt. Bücher sind ein Labsal für jeden PC-Besitzer, der mal eine Pause braucht von Treiber-Konflikten oder scheintoter Peripherie. Die Zeiten, in denen nur Lösungshilfen auf den Billy-Brettern Staub fangen konnten, sind jedoch vorbei. Mittlerweile gibt es deutschsprachige Sekundärliteratur, die sich kompetent und flott formuliert der elektronischen Spielwelt mitsamt ihren Hintergründen widmet. Immer öfter treten auch bekannte PC-

Helden in unterhaltsamen Romanen auf. Die interessantesten Titel stellen wir Ihnen auf diesen Seiten vor.

Spiele-Belletristik

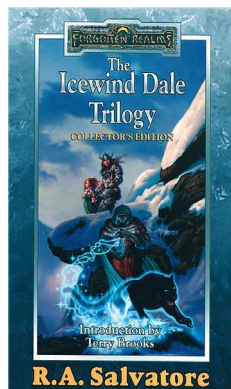
Computerspiele sind ein guter Nährboden für zeitgenössische Dichtung. Ähnlich wie die Begleitromane zu größeren Kinofilmen, erscheinen in den USA fleißig SF- und Fantasy-Schwarten basierend auf Spiele-Stories. Besonders viel Belesenheit fordert Blizzard von seinen Fans: Die Welten aus **WarCraft**, **StarCraft** und **Diablo** dienten bereits als Grundlage für mehrere Taschenbücher. Den **WarCraft**-Roman **Of Blood and Honor**

können Sie bei amazon.de sogar als E-Book downloaden – spart Zeit und Portokosten.

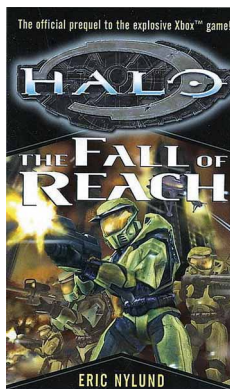
Fans der **Ultima**-Rollenspiele bekommen zwar keine neue Software geboten, können sich aber mit einer Buchserie trösten: Kürzlich erschien mit **The Technocrat War** der abschließende Band der Maelstrom-Trilogie. Das Actionspiel **Halo**, dessen PC-Version erst 2003 erscheinen soll, ist zumindest in Papierform lieferbar: Der Roman **The Fall of Reach** erzählt die Vorgeschichte der Spielstory. Umgekehrt lief es bei den **Icwind Dale**-Rollenspielen von Black Isle, hier standen die Erzählungen von R.A. Salvatore Pate. Bei den rund tausend Seiten seiner **Icwind Dale Trilogy** bekommen Sie viel Fantasy-Futter fürs Geld.

Suche nach dem Buche

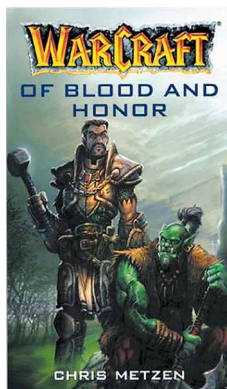
Bücher deutscher Verlage gibt's ganz normal beim Buchhändler. Allerdings liegt Spiele-Literatur nur selten auf Lager. Rechnen Sie also mit ein paar Tagen Lieferzeit. Das reichhaltige Angebot einschlägiger Bücher aus den USA erschließt sich auch ohne Fernreise. Online-Buchhändler bieten die Importware per Versandhandel an. Manchmal müssen Sie aber bis zu vier Wochen auf das Päckchen warten. Freunde günstiger Gebrauchtware werden oft auf eBay fündig. **HL**



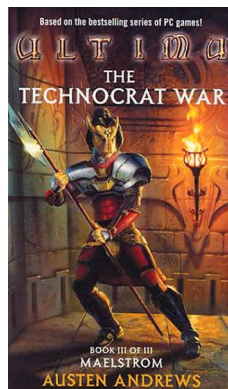
Literarische Großvorbereitung auf **Icwind Dale 2**.



Wenigstens diese **Halo**-Umsetzung ist schon fertig.



WarCraft-Schmöcker auf Papier und als E-Book zum Download.



Neue **Ultima**-Abenteuer im Taschenbuch-Format.

Wir waren Space Invaders



Wir waren tatsächlich mal ultimative **Spielegrafik**.

Hinter diesem drolligen Spruch steckt kein Reinkarnations-Bekenntnis, eher eine vor Sprachwitz sprühende Mischung aus Historie und Spieler-Erinnerungen mit Mut zur Subjektivität. Diese »Geschichten vom Computerspielen« (Untertitel) beschäftigen sich etwa zur Hälfte mit den Ursprüngen des Mediums. Der Weg zu Pong, die Manie um Pac Man, die ersten Text-Adventures – alles spannend erzählt und mit gebührender Ausführlichkeit abgehandelt.

Spätestens ab dem Kapitel »Go 64« wird das Buch zur lustvollen Aufarbeitung einer 64er-Jugend. Augenzwinkernd huldigen die Autoren den goldenen »Listing des Monats«-Jahren (Programme mussten als seitenlange Zahlenkolonnen abgetippt werden). Commodore-Jünger werden als die wahre Generation Golf erkannt: »Wäre man doch damals bloß zu den Nerds in der Ecke vom Schulhof gegangen und hätte sich mit ihnen über das neue P.M.-Magazin unterhalten, statt mit den Lederkrawattenträgern in der Raucherecke abzuhängen.«

Das Problem mit dieser zweiten Buchhälfte: Wer in jener Zeit nicht ebenfalls sein 1541-Floppylaufwerk in nächtelangen Sessions fütterte, für den springt der Nostalgie-Funke kaum über. Und Veteranen dürften sich an der Auswahl der wenigen Spiele stoßen, an die erinnert wird. Hacker ist dabei, Maniac Mansion aber nicht – und so weiter. Die 90er-Jahre streifen die Autoren nur kurz mit Beispielen wie Myst oder Tomb Raider. Doch wenn man »Wir waren Space Invaders« nicht als stockseriose Chronik missversteht, macht das Buch absolut Spaß.

Zur sprachlichen Inspiration passt das pfiffige Außenstyling: Ein kleines Hardcover mit geschmackvoll-schlichtem Umschlag. Im Innenteil herrscht zwar kein Mangel an Schriftarten, dafür fehlen jegliche Bilder.

Wir waren Space Invaders

Genre: Sachbuch
Sprache: Deutsch
Umfang: 192 Seiten (Hardcover)

Publisher: Eichborn
Preis: 17,90 Euro
ISBN: 3-8218-3920-1

Zugänglichkeit: Gut
Lesbarkeit: Sehr gut
Tiefgang: Befriedigend
Styling: Befriedigend

Köstlicher Mix aus Spiele-Historie und 64er-Nostalgie.

80%
LESEPASS

Spielplatz Computer



Man soll nie ein Buch nach dem **Umschlag** beurteilen.

Dünnere Band mit dicker Themen-Bandbreite: Die Geschichte der elektronischen Spiele, außerdem Gedanken zu Gewalt und Geschlechterrollen, Genre-Analysen, ein Nachwort von Peter Molyneux – und das alles auf weniger als 200 Seiten. Konrad Lischkas Werk bietet einen bunten historischen Abriss der elektronischen Spielegeschichte: vom ersten Oszilloskop-Tennis-Spiel anno 1958 über die Atari-Revolution bis zum Business-Erfolg von Electronic Arts.

Der Autor stöbert nicht nur in der Vergangenheit, sondern behandelt auch aktuelle Problemfelder wie »Gewaltfragen« und »Geschlechterrollen«. Themenvielfalt und gute Erklärungen machen »Spielplatz Computer« auch für den Laien interessant. Das ideale Geschenk für Eltern, Politiker und skeptische Freundinnen. Kurz alle, die wenig Ahnung von Computerspielen, aber umso mehr Vorurteile haben.

Die Kapitel-Häppchen sind leicht konsumierbar, aber manchmal zerfaserter rote Faden. Fakten und Pointen wiederholen sich, die Chronik springt gerne huschig zwischen Spiele-Neuzeit und Pionierjahren umher. Außerdem sollten Sie kein umfassendes Spiele-Nachschlagewerk erwarten, die meisten Genres beleuchtet Lischka nur kurz mit wenigen Beispielen.

Manchmal schlagen seine Betrachtungen einen drolligen Haken in intellektuelle Gefilde. Um zum Beispiel den Smalltalk beim nächsten Documenta-Empfang zu beherrschen, empfehlen wir Zitate wie »Die Verbindung zwischen Verschlingen und Konsumieren stellt die Figur Pac Man nicht allein auf einer Meta-Ebene dar, sondern auch in einer sehr sinnlichen«. Bei solchen Passagen brennt dem Autor der Interpretations-Gaul durch. Schließlich handelt es sich immer noch um Spiele.

Die Aufmachung ist allerdings etwas dröge geraten. Nur wenige Schwarzweiß-Bilder heitern die textliche Bleiwüste auf.

Spielplatz Computer

Autor: Konrad Lischka
Sprache: Deutsch
Umfang: 187 Seiten (Paperback)

Publisher: Verlag Heinz Heise
Preis: 15 Euro
ISBN: 3-88229-193-1

Zugänglichkeit: Sehr gut
Lesbarkeit: Gut
Tiefgang: Befriedigend
Styling: Ausreichend

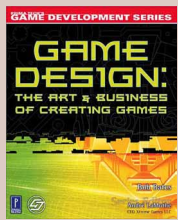
Seriös, vielseitig und auch für Spiele-Neulinge genießbar.

75%
LESEPASS

Do you read English?

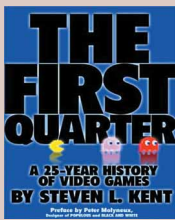
Game Design

Um die ewige Frage »Was ist gutes Spieldesign?« zu ergründen, interviewte der US-Journalist Marc Saltzman über hundert Profis aus der Branche. Darunter tummelt sich hochkarätige Prominenz wie Sid Meier, Peter Molyneux, Richard Garriott, Warren Spector oder Nintendo-Guru Shigeru Miyamoto. Die Antworten zitiert er in 25 gut strukturierten Kapiteln, welche nicht nur Nachwuchs-Designer faszinieren. Die detaillierten Einsichten in den Entwicklungsprozess sind eine spannende Lektüre für jeden Spiele-Fan.



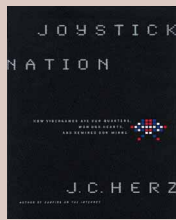
The First Quarter

Diese umfassende Geschichte des ersten Vierteljahrhunderts der Videospiele-Industrie liest sich spannender als mancher Wirtschaftskrimi. Die Betonung liegt auf »Industrie«, Steven Kent beleuchtet die Geschichte der Heimkonsolen von Pong bis zum Launch der Playstation 2. Wer sich nicht an der Ausklammerung des PCs stört, dürfte von dieser tollen Chronik garantiert gefesselt werden. Mit The Ultimate History of Video Games (ISBN 0-76153-643-4) veröffentlichte der Autor kürzlich einen erweiterten Nachfolgeband.



Joystick Nation

Wenn The First Quarter mit seiner Fakten-Versessenheit so etwas wie der »Fokus« unter den Spiele-Sachbüchern ist, dann vergleiche man Joystick Nation ruhigen Gewissens mit der »Bunten«. Beschrieben wird zum Beispiel, wie Videospiele die amerikanische Gesellschaft verändert haben. Ebenso nebenbei wie lückenhaft erfahren Sie unter anderem, wo die ganze Industrie eigentlich herkommt. Das Resultat ist manchmal amüsant, manchmal oberflächlich und manchmal überholt, denn das Buch stammt bereits von 1997.



Trigger Happy

Es sind weniger die Ursprünge der Spieleindustrie, die den englischen Journalisten Steven Poole faszinieren. Er widmet sich primär jüngerer Vergangenheit und Perspektiven der »Entertainment Revolution«. Doch Trigger Happy ist inzwischen über zwei Jahre alt, und manche Hoffnungsträger des Buches haben sich mittlerweile als Niete erwiesen: Der Final-Fantasy-Film floppte, Tomb Raider ist auch nicht mehr das, was es mal war. Einige Kapitel wie die Betrachtung zum Realismus-Anspruch von Spielen sind aber zeitlos interessant.



Game Design

Autor: Marc Saltzman
Sprache: Englisch
Umfang: 454 S. (TB)

Publisher: Brady Games
Preis: 30 US\$ (ca. 38 €)
ISBN: 1-56686-987-0

The First Quarter

Autor: Stephen L. Kent
Sprache: Englisch
Umfang: 466 S. (TB)

Publisher: BWD Press
Preis: 22 US\$ (ca. 25 €)
ISBN: 0-9704755-0-0

Joystick Nation

Autor: J.C. Herz
Sprache: Englisch
Umfang: 230 S. (Hardcover)

Publisher: Little, Brown
Preis: 24 US\$ (ca. 28 €)
ISBN: 0-316-36007-4

Trigger Happy

Autor: Steven Poole
Sprache: Englisch
Umfang: 242 S. (Hardcover)

Publisher: Arcade Pub.
Preis: 26 US\$ (ca. 30 €)
ISBN: 1-55970-539-6