

(Read now) 30 Jahre Abenteuer: Adventure-Spiele 1976-2008

30 Jahre Abenteuer: Adventure-Spiele 1976-2008

Von Marco Sowa

DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrank: #489401 in eBooksVerffentlicht am: 2012-06-08Erscheinungsdatum: 2012-06-08File Name: B008A1U41G | File size: 26.Mb

Von Marco Sowa : 30 Jahre Abenteuer: Adventure-Spiele 1976-2008 before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised 30 Jahre Abenteuer: Adventure-Spiele 1976-2008:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen19 von 20 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Leider unausgegoren und amateurhaftVon Eike KuschMir erschliet sich der Sinn dieses Buches nicht. Im Vorwort erklrt der Autor, eine bersicht der bisher erschienenen Adventures "aus seiner Sicht" geben zu wollen. Ferner will er versucht haben, Informationen ber ALLE verffentlichten Titel zu bekommen. Schlielich redet er von den zwei Ausschlusskriterien, derentwegen ein Spiel nicht Einzug in sein Buch habe halten knnen - entweder sei es per definitionem kein Adventure (aus seiner Sicht), oder aber es sei nach 1990 nur als reines Konsolenspiel konzipiert gewesen. All das klingt so, als wolle er mit seinem Buch eine vollstndige Enzyklopdie aller bislang erschienenen,

reinblättrigen Adventures vorlegen. Dem ist aber nicht so. Mit den rund 205 angeschnittenen Titeln ist er weit davon entfernt, sich der Gesamtzahl aller bis dato publizierten Adventures auch nur zu nähern. Zudem rechnen in besagte Zahl 205 zum Teil auch Mehrfachnennungen ein und desselben Spieles hinein, wenn er z.B. einer VGA-Neuaufgabe eine eigene Seite widmet. Tatsächlich handelt es sich bei diesem Buch um eine Auswahl bestimmter Adventures - auffällig gehäuft aus dem Hause Sierra - die der Autor "aus seiner Sicht" als erwähnenswert erachtet. Das ist legitim. Allerdings stünde es dem Autor und seinem Werk besser zu Gesicht, hätte er in seinem Vorwort - mutwillig oder aufgrund mangelnden Gespürs - nicht zunächst einen "negativeren" Eindruck erweckt. Das Buch führt die Spiele in der Chronologie ihres Erscheinungsjahres auf. Es beginnt damit bei den Ursprüngen der Adventures und beschreibt die Archetypen des Genres, zusammen mit Hintergrundinfos und Anekdoten zu ihren Schöpfern. Diesen ersten Abschnitt habe ich mit großem Interesse zur Kenntnis genommen, und bis zu diesem Zeitpunkt ging ich noch von einem tatsächlichen Nutzwert des Buches aus. In seinem weiteren Fortlauf entpuppt sich das gesamte Werk jedoch als eine stetig trostloser und monotoner werdende Aufzählung vollkommen willkürlich aus der Gesamtzahl aller Adventures herausgepickter Exemplare. Jedem Spiel werden dabei eine, maximal zwei Seiten gewidmet, die, verglichen mit einem professionellen Review, wenig Fließtext bergen, zumal die Seiten großflächig bebildert sind. Im Extremfall (Myst III, Seite 155) bringt er es auf gerade einmal sechs kurze Zeile. Stellt man seine sprachlichen Artikel den Informationen gegenüber, die man sich aus dem Internet ziehen kann, muss man folgenden Schluss ziehen: Das Internet beleuchtet einzelne Spiele sowohl detaillierter und umfangreicher als auch fachkundiger als er. Darüber hinaus bietet es, im Gegensatz zu ihm, eine wirklich vollständige Zusammenstellung aller bislang erschienenen Adventures - Kennern sollte das "Adventure-Archiv" ein Begriff sein. Für weiterführende Infos gibt es Wikipedia. Unter dem Strich macht der Erwerb dieses halbgebildeten, rudimentären Versuches eines Adventure-Kompendiums für jeden Menschen, der einen Internetanschluss sein eigen nennen darf, schlichtweg keinen Sinn. Unter diesen Voraussetzungen fällt das fehlende literarische Talent des Autors freilich umso schwerer ins Gewicht. Der Schreibstil ist konsequent von Anfang bis Ende linkisch und amateurhaft gehalten. Mangelnde Variation beim Satzbau und die maschinengewehrartige Wiederholung eines bestimmten Wortes kurz hintereinander bilden neben anderen, einschlägigen Stilblättern die Symptomatik für eine sprachliche Begabung, die sich auf schlechtem Mittelstflurniveau bewegt. Wer auf einer solchen Grundlage ein Buch verfassen möchte, sollte wenigstens etwas zu sagen haben. Richtiggehend rgerlich wird es jedoch, wenn man sich seine so genannten Einschätzungen besieht. Dahinter verbirgt sich eine knappe Kritik an jedem aufgeführten Spiel. Diese Einschätzungen sind weitgehend unfundiert und allzu subjektiv. In manchen Fällen beschränkt sich sein Kommentar darauf, ob ihm das Spiel gefalle oder nicht, ohne eine tiefer gehende Begründung und Argumentation zu liefern. Deutlich zum Tragen kommt dabei seine offenkundige Abneigung gegen First-Person-Adventures, denen, wie er bei fast jedem von ihnen unablässig unterstreicht, die Bewegungsfreiheit abgehe. Er begibt sich damit auf das Glatteis der genre-, oder in diesem Fall, subgenrebergreifenden Kritik, welche grundstzlich den Sinn einer Kritik ad absurdum führt. Bei diesem leider sehr häufigem Kritikerfehler versucht der Rezensent, Apfel mit Birnen zu vergleichen, oder, berspitzt ausgedrückt, einen Actionfilm mit einem Jane-Austen-Drama. Diese Form von Kritik bringt niemandem etwas, da sie lediglich die persönliche Vorliebe des Rezensenten für ein bestimmtes Sujet zum Ausdruck bringt, und über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten. Es ist das gute Recht des Autors, für First-Person-Adventures nichts übrig zu haben und dies auch zu begründen. Gute Kritik funktioniert jedoch nur genre- bzw. subgenreintern, im Vergleich zwischen Exemplaren desselben Subgenres, und richtet sich allein an dessen Anhänger. Durch die permanente Herabsetzung eines ganzen Subgenres, allein auf Basis seines individuellen Geschmackes, verggert er zwangsweise dessen Fans. Gerade einem Buch, das sich als Überblick über das gesamte Genre begreift, steht eine derart einseitige Denke nicht zu. Die Grenze zur Geschäftsschädigung ist erreicht, wenn er Myst III-Exile, eines der hochwertigsten First-Person-Adventures behauptet, mit den Worten abkanzelt: "Richtig spielen konnte man das Spiel nicht." Bevor man sich zu solchen unfairen Entgleisungen hinreien lässt, empfiehlt es sich, das Buch vor Veröffentlichung der Revision einer objektiveren und vernünftigeren Person zu unterziehen. Das Hauptproblem des Buches liegt, so mein Verdacht, in einer generellen Unreflektiertheit des Autors. Aus der ganzen Grundhaltung, der das Buch entsprungen ist, plätschert diese Unbedarftheit, diese leichtfertige und später fahrlassige Gedankenlosigkeit, als wäre irgendein Realschler in der Pause auf die Idee gekommen, weil er sich sonst gelangweilt hätte. Der im ersten Satz des Vorwortes gefallene Ausspruch "aus meiner Sicht" ist der Schlüssel zum Selbstverständnis des Autors: Denn diese subjektive Sicht der Dinge prägt das gesamte Konzept seines Werkes. Da setzt sich halt mal einfach jemand auf seinen Hosenboden und schreibt ein Buch über etwas, was er ganz, ganz toll findet, und gut. Nach tiefer liegenden Beweggründen und Einsichten braucht man gar nicht erst schrffen. Die Berechtigung dafür holt er sich zum einen aus seiner - nach eigenem Bekunden - hauptsächlich vor diversen Spielecomputern zugebrachten Kindheit, und zum anderen aus seiner nicht ohne Stolz vorgetragenen beruflichen Präsenz in der Spieleindustrie. Grundstzlich kann das durchaus als ordentliche Legitimation angesehen werden. Nicht jedoch, wenn dabei eine derart stümperhaft zusammengeschluderte Aneinanderreihung von Banalitäten herauskommt. Dem Stil nach hätte sich auch Stimpson J. Katz über eine Schreibmaschine beugen und ein Buch über seine Nasenpopelsammlung schreiben können. Man ist versucht zu glauben, dass es in der Hauptsache darum gegangen sei, mal seinen Namen auf einem Einband zu bewundern. Die Wirkung des Buches auf bzw. sein Nutzen für die Leser scheint beim Abfassen nur sekundär gewesen zu sein. Was sehr schade ist, denn gerade dieses literarisch noch

weitgehend unbeleckt Thema hätte einen besseren Einstand verdient. 13 von 13 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ich war enttäuscht von M. A. Und zwar sehr... Ich hatte mich auf ein Buch voller schöner Erinnerungen gefreut und was bekam man im Endeffekt? Eine halb ausgereifte Zusammenfassung der letzten Adventurejahre im Schnelldurchlauf. Zwar sind sehr viele Adventures im Buch beschrieben, jedoch fehlen stellenweise eine ganze Menge wie z.B. Return to Zork, Mutation of JB, Toonstruck, Harvester, D, Ark of Time, Atlantis, Titanic, Inca oder Die Stadt der verlorenen Kinder. Zudem werden in erster Linie nur PC Adventures behandelt, so dass das Buch so oder so unvollständig ist, denn auf einige Konsolensexclusive Adventures wie Clock Tower (obwohl der erste Teil für den PC erschien) wird gar nicht eingegangen. Die Übersicht im oberen Feld ist wirklich nicht gut gestaltet, man hätte mehr auf das einzelne Genre eingehen können wie z.B. ob es sich um ein 2D, 3D bzw. um Ego und Third Person Adventure handelt, etc. Zudem stehen einige Spiele drin die ich persönlich nicht mehr zu Adventures zählen wie Indiana Jones 5 + 6. Während Teil 5 noch Action-Adventure bezeichnet werden kann, ist Teil 6 mehr Action als alles andere. Insofern könnten andere Spiele eher dazu gezählt werden wie z.B. OverBlood. Im Buch wird die Story und die Technik kurz erläutert, die Beschreibung des Adventures und die hin und wieder angefügten persönlichen Anekdoten die darunter stehen, sind völlig belanglos für den Leser, da sie nur die Meinung des Autors widerspiegeln und sehr subjektiv sind. Zudem wurde bei vielen Adventures einfach Tatsachen verdreht und falsche Infos gegeben (Bei der Reise des Master Lu wird die Technik als veraltet bezeichnet; nur 1995 war das Adventure so ziemlich das grafisch beste und realistischste was es bis dahin gab, weil es die Technik von Schauspielern mit gerenderten Grafiken kombinierte - Anderes Beispiel wäre Alone in the Dark 4, was eigentlich Survival ist, hier wird davon gesprochen dass das Spiel keine guten Bewertungen erhielt, dem war definitiv nicht so, das Spiel rumte zumindest in der Mehrheit der Zeitschriften ab und bekam sogar den PlayKing von einem Mag). Oftmals hat der Autor das Spiel nichtmal selber gespielt. Es wird oft nur erwähnt dass er mal kurz reingeguckt hat oder einen Test gelesen hat. Eine Meinung kann sich wohl anhand eines Testes jeder selber bilden, hier wären mehr objektive Gesichtspunkte angebracht gewesen. Die Souce blieb mir bei Phantasmagoria 2 weg, als geschrieben wurde, dass das Spiel ZURECHT indiziert wurde. Zurecht?!? In Deutschland wird kein Spiel zurecht indiziert, davon abgesehen sollte man als Adventure Fan Spiele nicht nach solchen Kriterien beurteilen, zumal es in jeder Hinsicht negativ wirkt, so wie geschrieben ist. Die Gewalt trägt sehr zur Atmosphäre bei, ist aber nicht überzogen oder gar so gewalttätig wie in Phantasmagoria 1. Der erste Teil wirkt um Längen grausamer als Teil 2. Das nur mal nebenbei. Zudem beinhaltet das Buch nur schwarz/weiße Abbildungen, was sehr schade ist, denn mehr Bilder in Farbe hätten wohl jeden gefreut, genauso wie die ausführliche Story des Games, technische Anforderungen, die Technik des Adventures, und was so besonders an dem Spiel war. Eine Doppelseite pro Adventure wäre drin gewesen. Zudem sei gesagt dass neue Auflagen immer nur durch neue Beiträge ergänzt werden, das heißt alte Beiträge sind nicht mehr aktuell und die Infos darin, in denen auf Fortsetzungen, etc. hingewiesen wird stimmen einfach nicht mehr. Da hätte man mehr Arbeit investieren können. Alles in allem eine gute Idee mit schlechter Umsetzung. farbige Abbildungen mit mehr und größeren Bildern incl. Boxshot hätten dem Buch das gewisse Etwas gegeben. Objektive Berichte der Spiele, sowie Erfahrungen die man beim Spielen macht hätten das Buch zu einer prima Reise in die Vergangenheit gemacht, leider bringt der Autor durch seine festgefahrenen Meinungen zu den einzelnen Spielen einen gewissen negativen Beigeschmack beim Lesen rein, in den Texten herrscht zudem keine Frische, die Texte werden selten aufgelockert durch irgendwas und lesen sich dröge und nach der Hälfte des Buches kommt etwas Langeweile auf. So handelt es sich bei dieser Umsetzung lediglich um ein unvollständiges Nachschlagewerk aus dem man hätte viel mehr machen können, sehr viel mehr... Schade! 0 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Deja-Vu Von Patti Als ich das Buch zu lesen begonnen habe, sind auf einmal meine Kindheitserinnerungen wieder aufgetaucht. Für alle, die im Computerzeitalter der Adventurespiele aufgewachsen sind, ein tolles Buch!

Kurzbeschreibung Adventures gehören zu den ältesten und faszinierendsten Spiele-Genres auf Computern: Seit mehr als 30 Jahren werden immer neue Adventures veröffentlicht, ihre Zahl ist fast unerschöpfbar. Marco Sowa ist seit mehr als 13 Jahren in der Spielebranche tätig und seit mehr als 20 Jahren Adventure-Fan. In diesem Buch stellt er die aus seiner Sicht wichtigsten und besten Adventures vor, bewertet sie und erzählt manche Anekdote dazu. Als Insider gibt er qualifizierte Kommentare zu den mehr als 200 vorgestellten Adventures ab. Für Adventure-Freaks besonders interessant sind die Interviews mit Doug MacNeill, Josh Mandel und Mark Seibert (alle drei sind ehemalige Sierra-Mitarbeiter) sowie Florian Stadlbauer (Deck 13). Kurzbeschreibung Adventures gehören zu den ältesten und faszinierendsten Spiele-Genres auf Computern: Seit mehr als 30 Jahren werden immer neue Adventures veröffentlicht, ihre Zahl ist fast unerschöpfbar. Marco Sowa ist seit mehr als 13 Jahren in der Spielebranche tätig und seit mehr als 20 Jahren Adventure-Fan. In diesem Buch stellt er die aus seiner Sicht wichtigsten und besten Adventures vor, bewertet sie und erzählt manche Anekdote dazu. Als Insider gibt er qualifizierte Kommentare zu den mehr als 200 vorgestellten Adventures ab. Für Adventure-Freaks besonders interessant sind die Interviews mit Doug MacNeill, Josh Mandel und Mark Seibert (alle drei sind ehemalige Sierra-Mitarbeiter) sowie Florian Stadlbauer (Deck 13).