



GNO
AOU
ATE
E A



Hallo, und herzlich willkommen im zwölften Bonuslevel von *"Game Not Over"*. Das ist ein sehr besonderer Level, weil es hier und heute mal nicht um ein Spiel gehen wird, oder um ein Statusupdate von *"Game Not Over"*. Falls ihr trotzdem daran interessiert sein solltet, schnell in aller Kürze: Alles ist super, ihr seid super, ich bin happy, yaaaaay! Nein, es geht um Bücher. Spielebücher, um genau zu sein. Meine liebsten Spielebücher, wenn's super-präzise sein soll. Von daher: Willkommen zum literarischen... äh... Solo!

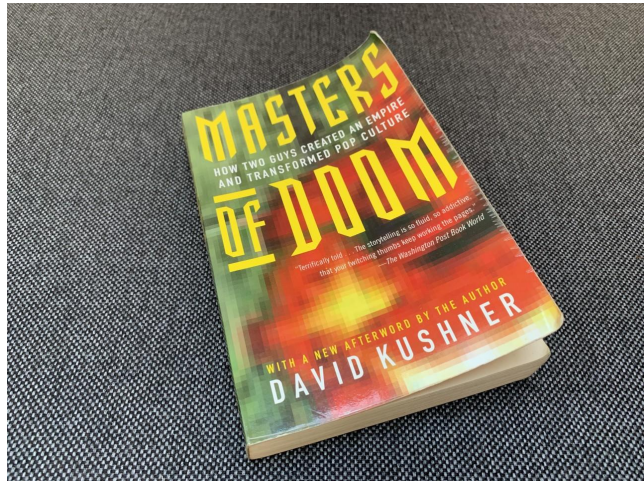
Ich lese sehr viel. Habe ich schon immer, und werde ich hoffentlich auch weiterhin noch, bis ich dereinst in die Grube fahre. Jeden Tag wird gelesen, ohne Ausnahme. Mein Interessensgebiet ist dabei relativ weit gestreut: Ich verschlinge Biographien genauso wie Science-Fiction-Romane, Graphic Novels oder Kochbücher. Bin allerdings nicht der allergrößten Fantasy-Fan, mit der wichtigen großen Ausnahme von Terry Pratchett, dessen Werke ich fast ausschließlich kniend konsumiere.

Und dann gibt es natürlich auch noch das sehr weite Feld der Literatur, die im Großen und Ganzen direkt mit der Computer- und Videospielebranche zu tun hat, die einen sehr großen Teil meiner Bücherregale in Anspruch nimmt. Diese Wälzer verschlinge ich oftmals zur Recherche für den einen oder anderen *"Game Not Over"*-Level - aber natürlich sauge ich auch allgemeinere Buchstabenfolgen auf, zum Beispiel zum Thema Spieldesign, der Branche an sich oder auch sehr gerne Biographien von alten Entwicklerhelden, von denen es mittlerweile auch so einige gibt. Und da dachte ich mir: Hey - wenn ich eh schon mehrmals im Monat zu euch über die Spiele rede, die mir viel bedeuten, dann kann ich euch ja auch gleich noch mit den dazugehörigen Büchern belästigen!

Hier und heute möchte ich euch folgerichtig fünf Werke ans Herz legen, die ich im Laufe der letzten 20 Jahre gelesen habe, und die auf die eine oder andere Weise bei mir nachhaltigen Eindruck hinterlassen haben. Vorab sage ich schon mal, dass es dabei nicht um Romane zu einzelnen Spielen oder Spieleserien gehen wird. Von denen gibt es mittlerweile ja auch schier endlos viele, zu Games wie *"God of War"*, *"Gears of War"*, *"StarCraft"*, *"Resident Evil"*, *"Wing Commander"* und, ach, noch elend viele mehr. Das hebe ich mir für einen möglichen Nachfolge-Bonuslevel auf.

Meine erste Empfehlung dreht sich um mein liebstes Spielebuch von allen, das ich mir kurz nach seinem ursprünglichen Erscheinen im Jahr 2003 nach einem Spieleevent am Londoner Flughafen Heathrow gekauft, direkt in einem Rutsch verschlungen und seit damals bestimmt sieben, acht, neun oder zehn Mal gelesen habe! Ich weiß es wirklich nicht mehr, aber es ist mittlerweile unheilig viel.

Ich rede natürlich von [“Masters of Doom”](#) von David Kushner - bzw. *“Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture”*, was nicht nur einer der umständlichsten Untertitel aller Zeiten ist, sondern auch noch den Nachteil hat, dass er eigentlich Quark ist - denn im Buch geht es nur zu einem sehr geringen Teil darum, was für Auswirkungen die erwähnten beiden Typen auf die Popkultur im Allgemeinen hatten. Dieses Buch dreht sich in seiner Gesamtheit um die legendäre Shooterschmiede *“id Software”*, um ihre Gründung, um die Spiele, die aus ihr herauspurzelten und was ebendiese mit der Menschheit im Allgemeinen und der Spielebranche im Speziellen machten. Aber in allerallererster Linie dreht es sich um zwei Personen: Die zwei *“Johns”* - nämlich John Romero und John Carmack, die die Firma gegründet, geprägt und zum beispiellosen Erfolg geführt haben. Das Buch beginnt aber deutlich vor id Software, nämlich zur Kindheit der beiden: Wie sie in sehr unterschiedlichen Verhältnissen aufwuchsen, auf bizarren Umwegen zusammenfanden, und dann in ihren frühen 20ern die Spielewelt für immer veränderten. Und sich dann letzten Endes auch sehr heftig wieder entfremdeten.



Diese beiden höchst unterschiedlichen Persönlichkeiten bestimmen komplett die Erzählung: Romero ist der Rockstar, der lange Haare und enge Lederhosen trägt, sich mit Playboy-Models umgibt und aus id Software ein Imperium machen möchte - Kushner bezeichnet ihn als *“menschliches Ausrufezeichen”*. Carmack dagegen kommt als wahnsinnig intelligenter, aber gerne auch wahnsinnig lebensfremder Roboter rüber, der sehr viel mehr mit Mr. Spock als mit einem Erdbürger gemeinsam hat, dem seine Mitmenschen im Großen und Ganzen sehr egal sind, und der gelegentlich ein bisschen und minimal besorgniserregend ins Soziopathische spielt. Was beides übrigens nur minimal übertrieben ist - ich habe die beiden auch selbst kennengelernt, und kann der grundsätzlichen Beschreibung durchaus zustimmen. Die zwei hatten enorm unterschiedliche Persönlichkeiten und Talente, die sich eigentlich hätten beißen müssen - was sie dann ja auch schlussendlich taten. Aber bis es soweit kam, ergänzten sie sich auf ganz sonderbare Weise, was, wie ja nun jeder weiß, der wahnsinnig genug ist, hier zuzuhören, zu einigen der wichtigsten Meilensteine der Spielegeschichte geführt hat. Denn es wird wohl kaum jemanden geben, der die Signifikanz von Spielen wie *“Commander Keen”*, *“Wolfenstein 3D”*, *“Doom”* oder *“Quake”* ernsthaft auch nur eine halbe Sekunde lang bezweifeln würde!

Auf ebendiesen Spielen liegt dann auch der Schwerpunkt des Buches, und zwar in seiner Komplettheit: Der mühsame, pixelige Weg, der zu ihnen führte, die Mühen und Freuden der Entwicklung, die kleinen und großen Triumphe, die Niederschläge, das Zusammenwachsen von Kumpels zu einem Team.

Zwischenzeitlich kommen natürlich noch sehr viele andere Personen zum Tragen und zu Wort - Namen wie Tom Hall, Adrian Carmack, Jay Wilbur, Kevin Cloud, Scott Miller oder Mike Wilson, die sehr viel zu Themen wie der Gründung von id Software, die dahin führende Zeit bei Softdisk, die frühen Erfolge der kleinen Firma, Pizza Money oder die durchprogrammierten Wochen am Seehaus in Shreveport zu sagen haben. Denn, und das ist eine unerwartete Besonderheit von *"Masters of Doom"* - es ist kein Werk der Fiktion, sondern eine halbwegs ernsthafte Biographie, die auf etlichen Interviews mit allen Beteiligten basiert, verteilt auf einen Zeitraum [von etwa fünf Jahren](#). Auch wenn der Fokus ganz klar auf den beiden Johns liegt, und alle anderen nur Nebenfiguren sind. Aber nun - das steht ja auch schon im Untertitel.

"Masters of Doom" war das erste Buch von David Kushner, der vorher bereits als Autor für Magazine wie *"The New York Times"*, *"Rolling Stone"* oder *"Wired"* tätig war, und speziell für dieses Buch ins texanische Dallas zog, um möglichst nahe bei id Software sein und ausführliche Interviews führen zu können. Welche laut seiner eigenen Aussage auch sehr bereitwillig und ausführlich gegeben wurden. Das Ganze ist also grundsätzlich eine Wiedergabe realer Ereignisse, musste aber für die Dramatik natürlich ein bisschen ausgeschmückt werden. Außerdem ist nicht immer ganz klar, wie viel hundertprozentiger Wahrheitsgehalt in den Erzählungen einzelner Leute im Nachhinein wirklich steckt. John Romero beispielsweise schwört Stein und Bein, dass [die berühmte "Bitch"-Anzeige](#) zum Ion-Storm-Flop *"Daikatana"*, was im Buch ebenfalls eine wichtige Rolle spielt, ja eigentlich gar nicht seine Idee gewesen sei, sondern auf dem Mist seines damaligen Marketing-Chefs Mike Wilson gewachsen war. Was ich ihm bis heute keine zwei cm lang abkaufe. Und auch wenn David Kushner in diversen Interviews um die Veröffentlichung herum versichert hat, dass jede wiedergegebene Zeile im Buch auf realen Aussagen basiert, so gibt es hin und wieder Stimmen, die darauf hinweisen, dass ihre Aussagen anderen Leuten in den Mund gelegt wurden - wie zum Beispiel von James Poole, der um die Jahrtausendwende herum Ausführender Produzent bei Eidos war, und als solcher bei der Firma verantwortlich für alle Titel von Ion Storm. Er selbst kommt im Buch nicht vor, [aber einige seiner Aussagen schon](#). Am besten ist es daher also, *"Masters of Doom"* als Werk zu betrachten, das zwar schon auf der Realität basiert, aber diese ein bisschen in gefällige Richtungen schubst, um auch als Roman zu funktionieren.

Und das macht es wirklich super, auf etwas mehr als 350 ausschließlich englischen Seiten: Toll geschrieben, sehr mitreißend, verdammt interessant und spannend, mit ganz vielen wunderbaren Anekdoten drin, interessanten Persönlichkeiten, spannenden Einblicken in die Spielebranche und verdammt viel Drama. Allerspätestens bei den gesellschaftlichen Auswirkungen von *"Doom"*, den Folgen vom Columbine-Massaker und seiner politischen Konsequenzen, die Erschaffung der ESRB, der Entwicklung von *"Quake"* und der damit erst möglich gemachten eSports-Kultur - sowie natürlich beim großen Bruch der zwei Johns, der Entlassung von Romero im Jahr 1996, die nachfolgende Gründung von Ion Storm, das damit verbundene Desaster, das *"Daikatana"* war, und, ach, noch so viel mehr! Ernsthaft, das Buch ist wirklich, wirklich super! Zu schade nur, dass es in den frühen 2000ern aufhört: id Software befand sich da gerade mitten in der Produktion von *"Doom 3"*, John Carmack entdeckte das Herumspielen mit echten Raketen als neues Hobby für sich, John Romero backte nach dem kolossalen Kollaps von Ion Storm mit seiner neuen Minifirma *"Monkeystone Games"* deutlich kleinere Brötchen. Aber an dieser Stelle ist dann halt Schluss.

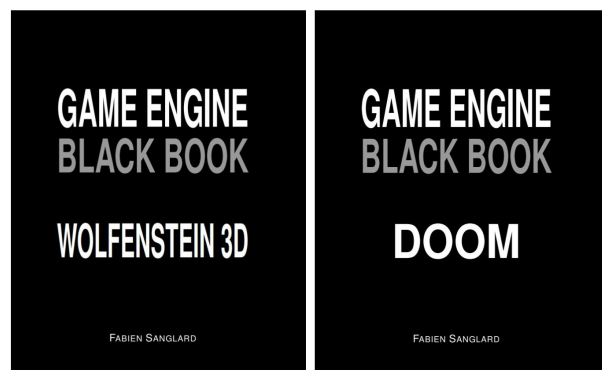
Laut Kushner hatte sein Buch auf sehr viele Beteiligte einen unerwartet positiven Einfluss - vor allem auf die beiden Johns, die im Rahmen seiner Entstehung wieder Kontakt zueinander aufnahmen, nachdem dieser zuvor sehr lange bestenfalls unterkühlt war. Palmer Luckey, der Gründer von Oculus VR, [wurde seiner eigenen Aussage nach](#) derart von *"Masters of Doom"* inspiriert, dass er anfangs, sich intensiv mit Virtual Reality auseinander zu setzen. Was den interessanten Kreisschluss bietet, dass John Carmack 2013 dann id Software verließ und [bei Oculus als Chefentwickler anheuerte](#).

[2019 wurde sogar angekündigt](#), dass aus dem Stoff eine TV-Serie gemacht werden sollte, worüber sich Tom Hall am 27. September 2019 leicht spöttelnd lustig machte - da er vom Jungspund John Karna [verkörpert werden soll](#). Bislang hat das Projekt noch nichts Vorzeigbares hervorgebracht, [befindet sich aber wohl immer noch in der Vorproduktion](#). Wir lassen uns überraschen. Und lesen bis dahin einfach nochmal das Buch. Oder lassen es uns vorlesen, denn seit 2019 gibt es auch eine [Audiobuch-Version davon bei audible](#), ganz exzellent vorgetragen vom bekanntermaßen fröhlichen Supernerd Wil Wheaton.

Für meine nächste Leseempfehlung muss ich den Bereich der id-Software-basierten Heftigballereien noch nicht mal verlassen, allerdings nähere ich mich dem Thema jetzt von der anderen Seite - nämlich der zutiefst technischen. Während sich *"Masters of Doom"* fast ausschließlich auf die menschliche Seite der Entwicklung von *"Wolfenstein 3D"* und *"Doom"* im Speziellen und id Software im Allgemeinen beschränkt hat, auf die interpersonellen Dramen, ohne dabei allzu tief auf die eigentlich dahinter werkelnde Technik einzugehen, füllen die beiden *"Game Engine Black Books"* von Fabien Sanglard genau diese Lücken - und zwar in einer sensationellen Tiefe!

Die beiden Werke, zu ["Wolfenstein 3D" erschienen 2017](#), respektive [2018 für "Doom"](#), sind de facto das genaue Gegenteil von *"Masters of Doom"*: Hier geht es nicht mal ansatzweise um die Menschen hinter den Spielen, sondern ausschließlich um die Technik, um die Programmierung. Logischerweise kommen immer wieder mal Entwickler wie John Carmack oder Kevin Cloud in Zitaten zu Wort, was ja hervorragend

passt, und es gibt auch eine Tonne an Entwicklungsanekdoten. Aber nichtsdestotrotz ist es natürlich nur etwas für Leute, die eine gewisse Neigung zur Entwicklung von Spielen haben, die wirklich wissen wollen, woraus das Metall besteht, aus dem die Games gebaut sind. Wer beim Anblick von einigen erklärenden Zeilen Assemblercode direkt Magenkrämpfe bekommt, für den ist das Buch komplett ungeeignet, denn es geht zwangsläufigerweise zum Teil absurd tief ins technische Detail, gerne über mehrere Seiten.



Wenn man aber ehrliches Interesse daran hat, herauszufinden, wie *"Binary Space Partitioning"* funktioniert und wieso diese Technik die rasende Geschwindigkeit von *"Doom"* überhaupt erst möglich gemacht hat, wenn man wissen möchte, was *"Sound Flooding"* ist, wenn man Spaß daran hat, zu verstehen, wie der VESA Local Bus funktioniert, was der Level-1 Cache des 80486er bewirkt, wieso die Entwicklung von *"Doom"* auf NeXT-Systemen stattfand oder wofür *"subpixel accuracy"* eigentlich gut ist - dann sind diese Bücher eine ebenso wundervolle wie tiefschürfende Goldgrube!

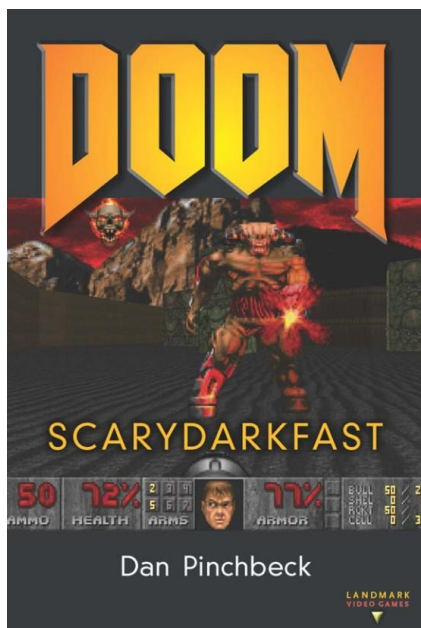
Das Ganze wird dadurch angenehmer gemacht, dass Fabien einen sehr angenehm lesbaren, gerne auch mal etwas flapsigeren Schreibstil hat. Man merkt aber natürlich trotzdem an allen Ecken und Enden, dass er kein Autor per se ist - er ist Programmierer, der seit langem für Google entwickelt. Vor allem aber ist er ein Oldschool-Programmierer und sehr großer Spielefan, der sich nicht davor scheut, sich die Finger schmutzig zu machen, der seine Assembler mit Vornamen begrüßt und auch fieseste Code-Herausforderungen nicht scheut. Seine Webseite fabiensanglard.net ist ein Füllhorn von hochinteressanten Analysen: So hat er zum Beispiel das von mir so verehrte *"Strike Commander"* per Reverse Engineering in seine Code-Einzelteile zerlegt, meine absolute Lieblingsdemo *"Second Reality"* der Future Crew einem umfangreichen Code Review unterzogen, *"Duke Nukem 3D"* tiefenanalysiert, genau wie *"Prince of Persia"* oder *"Quake 3"*, hat ein [super-interessantes Gespräch](#) mit Adrian Stephens geführt, dem Entwickler von *"Stunt Island"*, und noch viel, viel mehr. Alleine auf seiner Webseite kann der technikinteressierte Retrospielefan also völlig problemlos mehrere durchlesene Wochen verbringen!

Und irgendwann hatte er also Lust, all sein umfassendes Technikwissen in Seiten zu pressen, als Erstes am Beispiel vom Shooter-Klassiker *"Wolfenstein 3D"*. Der Gedanke dahinter war seiner eigenen Aussage nach folgender: *"Explain simply, yet in great detail, a legendary game engine"*. Das mit dem *"in great detail"* stimmt definitiv, das mit dem *"simply"* eher nicht so. Aber wenn man sich darauf einlässt, dann erfährt man hier verdammt nochmal wirklich alles, was man jemals über die Entwicklung einer softwarebasierten Pseudo-3D-Engine wissen wollte - und alles, was drumherum auch noch so dazugehört: Der Aufbau vom Intel 80386, die Funktion eines Fließkommoprozessors, die Limitationen vom RAM unter MS-DOS, die detaillierte Aufdröselung sämtlicher Registermodi der VGA-Architektur oder die Unterschiede im Aufbau von Adlib-, Soundblaster- und Gravis-Ultrasound-Karten. Wie funktioniert eine Raycasting-Engine? Wie korrigiert man den Fischaugen-Effekt? Was sind Tics im Kontext von CPUs? Wie funktioniert ein *"Fizzle Fade"*? Wie sprengte man am besten die 640-Kilobyte-Barriere? Wie ist die Pin-Verteilung bei einem Nullmodem-Kabel? Was genau macht eigentlich *"DOS/4GW"*, und was ist der Unterschied zu *"PMODE/W"*? Was ist der *"Slime Trail"*? Wenn man sich jemals Fragen wie diese gestellt haben sollte, dann findet man in den beiden *"Game Engine Black Books"* garantiert erschöpfende Antworten darauf. Die Spiele selbst werden auch einer sehr genauen Analyse unterzogen, vor allem im Hinblick auf ihre unterschiedlichen Versionen - speziell im Falle von *"Doom"* werden sämtliche Portierungen anhand einer bestimmten Szene im faszinierenden Detail verglichen.

In beiden Fällen hat sich Fabien höchstselbst um alles gekümmert, was gerade beim ersten Buch wohl ein sehr schmerzhafter Lernprozess war - was der Hauptgrund dafür war, dass dessen Entwicklung mehr als drei Jahre in Anspruch genommen hat! Auf seiner Webseite [beschreibt er detailliert die Hürden](#), mit denen er als kleiner Autor zu kämpfen hatte, bis er endlich eine gedruckte Fassung seines 316 Seiten starken Werkes in der Hand halten konnte. Das in der inhaltlich und optisch nochmal stark überarbeiteten zweiten Fassung sogar über Vorwörter der id-Software-Veteranen John Romero und Tom Hall verfügt.

Das "Doom"-Buch ist sogar ein nochmal mächtigeres Biest: 427 Seiten dick, und erschienen am 10. Dezember 2018 - also auf den Tag genau genau 25 Jahre nach dem Upload der Shareware-Fassung von "Doom" auf den FTP-Server der University of Wisconsin. Ein Ereignis, das in "Masters of Doom" in aller Ausführlichkeit beschrieben wird. Das Schreiben dieses Buches ging laut Fabien deutlich schneller als bei "Wolfenstein 3D", da er jetzt bereits sehr gut wusste, welche DTP-Klippen er wie zu umschiffen hatte - [wodurch er gerade mal ein Jahr dafür brauchte](#). Einmal mehr konnte er id-Software-Promis dafür gewinnen, Vorwörter zu verfassen - in diesem Fall waren das John Carmack und Dave Taylor.

Beide Bücher sind in den gedruckten Versionen übrigens keine billigen Angelegenheiten: "Wolfenstein 3D" kostet knapp 45 Dollar, und für "Doom" werden 54 US-Gelder fällig. Wovon bei Fabien übrigen kaum etwas ankommt, wie er auf seiner Webseite [angenehm transparent vorrechnet](#): Da er alles im Selbstverlag und über Amazon produziert, und dieser Laden 40 Prozent des Verkaufspreises abzwackt, landen von den "Wolfenstein"-Erlösen ziemlich genau zwei Dollar in seiner Tasche. Und bei "Doom" ist es sogar nochmal schlimmer: Mehr als 400 farbige Seiten kosten in der Produktion derart viel, dass der Standardpreis auf 54 Dollar angehoben werden musste - was für Fabien pro verkauftem Exemplar einen satten Profit von 77 Cent bedeutet! Wer auf das stabile Werk im Regal verzichten möchte, kann auf Fabiens Webseite auch hochauflösende PDF-Versionen kostenlos herunterladen. In jedem Fall aber auf Englisch, denn andere Sprachversionen gibt es nicht.



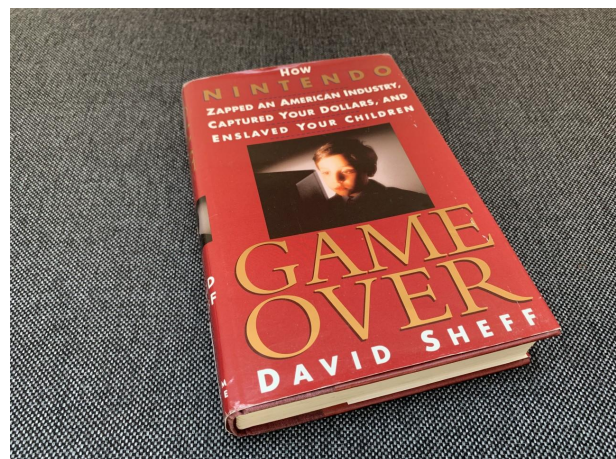
Wer nach dieser Lektüre übrigens vom Thema "Doom" immer noch nicht genug hat, der kann auch mal einen Blick auf ["Scarydarkfast" von Dan Pinchbeck](#) werfen - das im Grunde das Bindeglied zwischen "Masters of Doom" und dem "Game Engine Black Book" ist, da es sich schwerpunktmäßig mit dem Leveldesign von "Doom" auseinandersetzt, und jede einzelne Welt detailliert analysiert.

Das ist als ergänzende Informationsquelle ganz praktisch, aber als Buch an sich leider sehr uninteressant - was vor allem daran liegt, dass es ganz schrecklich geschrieben ist. Deswegen ist es hier auch nur eine Randnotiz, der Vollständigkeit halber. Aber auch das ist [kostenlos erhältlich](#), auf der Webseite der University of Michigan Press.

So. Jetzt aber mal weg von "Doom". Genau genommen könnte ich mit meiner nächsten Empfehlung KAUM weiter weg davon gehen! Denn dieses Buch dreht sich um die bekanntermaßen friedfertigste Videospielefirma von allen: Nintendo.

Der Name des Buches ist "Game Over". Bzw. "*Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children*". Was ein noch bescheuerterer Untertitel ist als der von "*Masters of Doom*", und ehrlicherweise nach einer marktschreierischen Dokumentation auf Fox News klingt. Aller Plakativität zum Trotz handelt sich bei diesem Buch aber um "*the definitive book on Nintendo's business history*", wie es bezeichnet wurde. Oder auch "*The bible of the interactive gaming industry*". Schwergewichtige Worte, keine Frage. Aber - sie stimmen.

Am Cover des 1993 über Random House veröffentlichten Buches kann man das kaum festmachen: Dieses sensationell nichtssagende Bild zeigt einen jungen Mann, der leicht verschlafen auf einen Bildschirm glotzt - oder vermutlich eher hypnotisiert, wenn man dem Narrativ des Untertitels folgen möchte. Eigentlich hätte da, natürlich, Super Mario auf dem Einband sein sollen - aber Nintendo hat diese Designentscheidung wohl in letzter Sekunde gestoppt. Was ein bisschen verwundert, denn es geht in diesem Buch in höchst beeindruckender Tiefe und Ausführlichkeit um Big N, seine Entstehungsgeschichte und Großwerdung bis in die frühen 90er hinein - und da speziell um Nintendo of America. Autor David Sheff, Journalist für Magazine wie "*The New York Times*", "*Rolling Stone*", "*Playboy*" und "*Wired*" breitet auf knapp 450 Seiten minutiös die Geschichte von Nintendo aus, was auf etlichen Interviews mit den höchsten Rängen der Firma basiert - unter anderem mit Minoru Arakawa, Shigeru Miyamoto oder Howard Lincoln. In "*Game Over*" lernt man, wie viele teils gigantisch große Steine auf Nintendos Weg zur Weltmacht lagen, und wie wenig nur hätte anders verlaufen müssen, um die Geschichte nachhaltig zu verändern. Und ganz besonders lernt man sehr viel über die zum Teil haarsträubenden Geschäftspraktiken, die Nintendo auch und gerade in seinen frühen Erfolgsjahren völlig schamlos an den Tag legte. Nicht zu vergessen den großen Konsolenkrieg gegen den damaligen Erzrivalen Sega. Das war gerade für jemanden wie mich, der Nintendo von Anfang an als Heile-Welt-Firma mit den knuddeligen Figuren und dem putzigen Club-Nintendo-Magazin kennen und lieben gelernt hat, eine echt augenöffnende Erfahrung.



David Sheff ist in "*Game Over*" wirklich kein Weg zu weit: Es kommen nicht nur die gigantischen Erfolge wie das NES, der Game Boy oder das Super Nintendo zur Sprache, sondern auch große Fehlschläge wie das Früh-90er "*Nintendo Network*" oder auch Nebenschauplätze wie die Kontroverse um die auf dem SNES stark zensierte Fassung von "*Mortal Kombat*".

Das ist für Videospiel-Archäologen natürlich super-interessant, hat aber gleichzeitig den Nachteil, dass das Buch dadurch gelegentlich ins Schwafelige verfällt, da auch die kleinsten Nebenfiguren im Detail beleuchtet werden - wie zum Beispiel Yoko Yamauchi, die Ehefrau von Nintendo-of-America-Chef Minoru Arakawa. Und auch, wenn es darum geht, nur mal ganz schnell eine erklärende Tangente zu beschreiten, rollt Sheff diese zum Teil über Dutzende Seiten aus: Wie zum Beispiel die kompletten Hintergründe der Gründung von Atari, die Geburtsstunde von Acclaim, die Entstehung der *“Teenage Mutant Ninja Turtles”*, die Geschichte von Electronic Arts oder die komplette, ausschweifend umfangreiche Geschichte um die Entwicklung von *“Tetris”* sowie seine haarsträubend wahnsinnigmachende Lizenz-Verwurschtelei - was bei anderen Autoren ohne jedes Problem mehr als genug Material für ein separates Buch gewesen wäre! Nicht zu vergessen eine sensationell labertaschige Ausarbeitung des Themas *“Multimedia”* - dem überlebensgroßen Buzzword der frühen 90er, und all der Wunder, die es ja auf jeden Fall auf CD mit sich bringen würde. Hätte sich David Sheff auf das konzentriert, was der Umschlag verspricht, dann hätte das Buch maximal 200 Seiten gehabt - statt 428. Aber, wie gesagt - wenn man an der Materie interessiert ist, dann saugt man all diese Zusatzinformationen gieriger auf als ein hungriger Kirby. Ganz besonders, da Sheff natürlich auch hier wieder journalistisch sauber gearbeitet hat, und Leute wie Nolan Bushnell, Alexey Pajitnov oder Trip Hawkins selbst ausführlich zu Wort kommen lässt.

Man merkt aber, wie ich finde, recht deutlich, wann David Sheff seine Komfortzone verlässt: So wird's zum Beispiel ganz schön holprig, wenn es um technische Details geht. Seine Erklärung des Unterschieds zwischen 8- und 16-Bit-Konsolen ist schon sehr amateurhaft. Genauso wie die wunder-naive Vorstellung davon, wie das World Wide Web eines Tages mal aussehen könnte - den Beschreibungen des Buchs folgend ist das nicht allzu weit von laserbetriebenen Flugautos entfernt. Man merkt spätestens hier überdeutlich: David Sheff ist kein Techniker, er ist ein Geschichtenerzähler. Mit gelegentlich etwas zu moralinsauren Wertvorstellungen, wenn es um selbst nur minimal gewalttätige Videospiele geht.

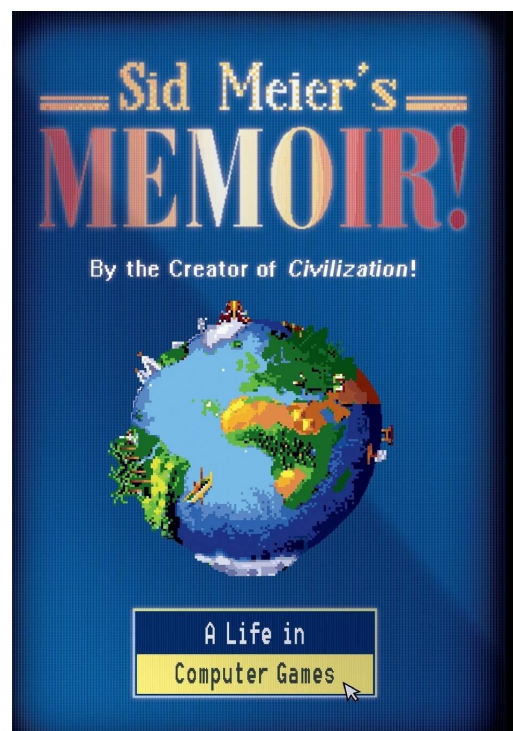
Nichtsdestotrotz ist das eine hochinteressante, fließend geschriebene Lektüre, die nicht zuletzt für jeden Nintendo-Fan ein absolutes Muss ist. Und leider im Jahr 1993 aufhört, auf dem Höhepunkt von Nintendos Erfolg mit dem SNES - zumindest in der ersten Edition des Buches. Es gibt mittlerweile zwei weitere, welche die Historie bis ins Jahr 1998 weiterführen, und minimal weniger großspurige Untertitel tragen: Zum einen [*“Game Over: How Nintendo Conquered the World”*](#) aus dem Jahr 1994, und zum anderen [*“Game Over: Press Start To Continue. The Maturing of Mario”*](#) aus dem Jahr 1999 - auf Letzterem war dann witzigerweise Mario auf dem Cover, und zwar in seiner *“Super Mario 64”*-Variante mit der Flügelmütze.

Die zweite Edition ist nicht sonderlich relevant, da sie in erster Linie ein neues Vorwort von David Sheff beinhaltet, den Rest des Buches aber unangetastet lässt. Die dritte Version hingegen ist hervorhebenswert, denn sie dreht sich logischerweise um den unerwarteten Kampf, den das bis dahin unantastbare Nintendo ab der Mitte der 90er zu führen hatte - gegen den neu ins Spiel hüpfenden Konkurrenten Sony und diese mysterienumwaberte *“PlayStation”*, gegen die Nintendo das im Buch noch als strahlend hellen Stern beschriebene *“N64”* ins Rennen schickte.

Dazu gibt es noch Ausflüge zur Gründung der amerikanischen Alterseinstufungsbehörde ESRB, den gefloppte "Virtual Boy", die Entstehung der Branchenmesse "E3" sowie einige nette Familienaneddoten von David Sheff selbst - wobei ein Großteil der neuen Kapitel nicht mehr von ihm selbst stammt, sondern von einem neuen Autoren namens Andy Eddy. Genau wie bei "Masters of Doom" wünscht man sich natürlich auch hier mehr, eine Brücke in die Gegenwart - aber ach, irgendwas ist ja immer.

So oder so: "Game Over" ist trotz des bescheuerten Untertitels ein exzellentes Buch, das sich kein Videospielefan entgehen lassen sollte, Nintendo-Freund oder nicht. Es ist allerdings ausschließlich auf Englisch erhältlich, und zumindest in der ursprünglichen Veröffentlichung auch schon lange vergriffen - aber gebraucht ist das Buch nach wie vor problemlos zu haben, und das auch echt günstig.

Mit meiner vierten Empfehlung mache ich einen gewaltigen Satz in die Moderne - denn dieses Buch ist erst im September 2020 erschienen! Moment mal, höre ich euch da erzürnt aus dem Ohrensessel springen, hat der Kautz nicht gesagt, dass es hier um seine Lieblingsspielebücher aller Zeiten gehen soll? Ja, hat er, und meint er auch so - denn "[Sid Meier's Memoir! - A Life in Computer Games](#)" hat bei mir sehr schnell und sehr nachhaltig Eindruck hinterlassen. Was mir jetzt gerade auffällt: Ist es eigentlich gesetzlich vorgeschrieben, dass alle Spiele-bezogenen Bücher einen Untertitel haben müssen, unabhängig davon, wie unnützlich oder dämlich er auch ist? "Sid Meier's Memoir!" hätte meiner Meinung nach als Titel mehr als ausgereicht - nicht nur, weil er in drei Wörtern den Inhalt des Buches sehr präzise zusammenfasst, sondern auch und gerade, weil er am Ende das Ausrufezeichen trägt, quasi als Reminiszenz an ebenso verzierte Meier-Titel wie "Pirates!" oder "Gunship!" Außerdem wird das Spielthema schon auf dem Cover sehr konsequent ausgewalzt: Mit einem angenehm pixeligen Font sowie einer krümeligen Weltkarte aus dem ersten "Civilization"-Teil - anders als bei allen anderen hier bislang besprochenen Büchern gibt es hier also keinerlei Missverständnisse, dass es hier nicht um Computerspiele gehen könnte. Sicherheitshalber steht da aber zusätzlich noch "By the creator of Civilization!" Nur für den Fall, dass alle anderen Hinweise noch nicht ausreichen würden.



An dieses Buch bin ich relativ verhalten rangegangen, denn, und jetzt kommt die schreckliche Wahrheit endlich ans Tageslicht: Ich mag Sid Meiers Spiele nicht besonders. Oder vielmehr: ich spiele sie nicht. Ich konnte noch nie etwas mit "Civilization" anfangen. Das ursprüngliche "Pirates!" hatte ich nie in der Hand. "Silent Service" war nie meins, genauso wenig wie "Railroad Tycoon".

Es gibt im kompletten, extrem umfangreichen Schaffenskatalog von Sid Meier nicht ein einziges Spiel, von dem ich behaupten würde, dass ich ein Fan davon wäre. Bescheuert, ich weiß. Gendefekt, vermutlich. Nichtsdestotrotz bin ich mir der Wichtigkeit seines Werkes natürlich absolut bewusst, und ich würde ihm seine Lebensleistung niemals auch nur eine Sekunde lang abstreiten. Bin halt einfach nicht kompatibel zu der Art Spiel, die er macht. Habe trotzdem sehr nett mit ihm gequatscht, als ich ihn mal getroffen habe: Im Backstage-Bereich des Games-Convention-Standes von 2K Games - ich glaube, das war im Jahr 2007, wenn ich mich nicht ganz irre. Kann auch 2008 gewesen sein. Jedenfalls war die Messe gerade vorbei, und ich habe mich mit dem damaligen PR-Manager von 2K durch die übriggebliebenen Merchandise-Vorräte gewühlt - als auf einmal Sid vorbeikam und, naja, einfach mitwühlte. Das war schön. Jedenfalls hat er jetzt ein Buch über sein Leben und sein Werk geschrieben - und eben, weil ich mir seiner Bedeutung sehr bewusst bin, habe ich es mir sofort gekauft und ebenso sofort verschlungen. Und was soll ich sagen? Seine Spiele sind mir immer noch wurscht, aber das Buch ist super!

Das Werk, das es als Taschenbuch und Hardcover gibt, und da zwischen 15 und 21 Euro kostet, bietet so um die 300 Seiten, und ist, dem ungeschriebenen Motto dieses Podcasts folgend, ausschließlich in Englisch erhältlich. Keine Ahnung, ob das jemals eingedeutscht wird, ich würde allerdings nicht sonderlich viel Geld darauf verwetten. Anders als die meisten anderen von mir vorgestellten Werke gibt's das hier allerdings auch als Hörbuch, eingesprochen von einem gewissen Charles Constant - der Name sagt mir nichts, aber seine Sprecher-Biographie liest sich ziemlich beeindruckend, also wird er wohl schon wissen, was er da etwa achteinhalb Stunden lang macht.

Wie so oft bei Biographien ist auch diese hier nicht direkt von Sid Meier selbst geschrieben, sondern entstammt den Fingern eines Ghostwriters. Bzw. in diesem Fall einer Ghostwriterin: [Jennifer Lee Noonan](#), eine junge Texanerin, die hauptberuflich ursprünglich Sounddesignerin in der Spielebranche war, und 2016 ihre eigenen Memoiren veröffentlicht hat, die sich um das herausfordernde Leben mit zwei autistischen Kindern drehen - das Ganze trägt den Namen "*No Map To This Country*". Laut ihrer eigenen Aussage war sie von klein auf eine sehr enthusiastische Computerspielerin, die unter anderem große Freude an den Werken von Sid Meier hatte - also kontaktierte sie ihn einfach so, und fragte, ob er nicht Lust auf dieses Buch hätte. Die hatte er, also führten sie etliche Gespräche, aus denen Jennifer dann das Resultat destillierte.

Dieses ist chronologisch aufgebaut, und umspannt folgerichtig die komplette Spielekarriere von Sid: Beginnend im Jahr 1982, wo er und sein späterer Geschäftspartner "*Wild*" Bill Stealey aufeinandertreffen, kurz darauf ihre Firma Microprose gründen und mit Spielen wie "*Hellcat Ace*" erste Erfolge feiern, und dann bis in die Gegenwart hinein, mit Sids eigenem Studio "*Firaxis*" und Spielen wie "*Sid Meier's Starships*" oder "*Civilization VI*". Jedes der 25 Kapitel dreht sich um jeweils ein oder zwei bestimmte Spiele, was bedeutet, dass er de facto jedes von ihm erschaffene Game auch bespricht - aber natürlich nicht jedes gleich lang. Ein "*Civilization*" oder "*Pirates!*" kommen jeweils deutlich länger zum Tragen als zum Beispiel ein "*CPU Bach*" oder "*Sim Golf*" - aber zu jedem gibt's ganz launige Anekdoten zu lesen.

Logischerweise kommt er dabei auch auf die Spieleindustrie im Allgemeinen, sowie seine Designphilosophie im Speziellen zu sprechen. Denn Spiele sollten seiner Meinung nach Serien von interessanten Entscheidungen sein - und die Abwägung, ob ihm das immer so geglückt ist, wie er das eigentlich vorhatte, kommt immer wieder mal durch.

Ein anderer wichtiger Teil des Buches ist die Privatperson Sid Meier - denn er spricht erstaunlich viel über sein Leben: Geboren wurde er 1954 in Kanada, als Sohn europäischer Immigranten - sein Vater war Schweizer, von dem er auch seinen sehr deutsch klingenden Familiennamen hat, und seine Mutter Holländerin. Kurz nach Sids Geburt ist die Familie aber in die USA weitergezogen, genau genommen in den Bundesstaat Michigan, wo Sid dann aufwuchs. Im Alter von acht Jahren wurde er von seinen Eltern zu Verwandten in ein verträumtes kleines Dorf in der Schweiz geschickt, um da eine Weile zu leben. Was nicht nur ein bisschen bizarr ist, und der Grund dafür, dass Sid bis heute ganz solide Deutsch spricht, sondern auch der Ursprung seiner Faszination mit Eisenbahnen, die 1990 dann in *"Railroad Tycoon"* ihren Höhepunkt finden sollte. Denn während seines langen Aufenthaltes in der Schweiz kam er erstmals ernsthaft mit Zügen und Fahrplänen in Kontakt, und war davon nachhaltig fasziniert. Anders als die Spieleaufzählungen sind Anekdoten wie diese aber nicht chronologisch geordnet, sondern werden eingeworfen, wo sie halt thematisch gerade passen. Das ergibt zwar schon Sinn, ist aber auch ein ganz klein bisschen konfus.

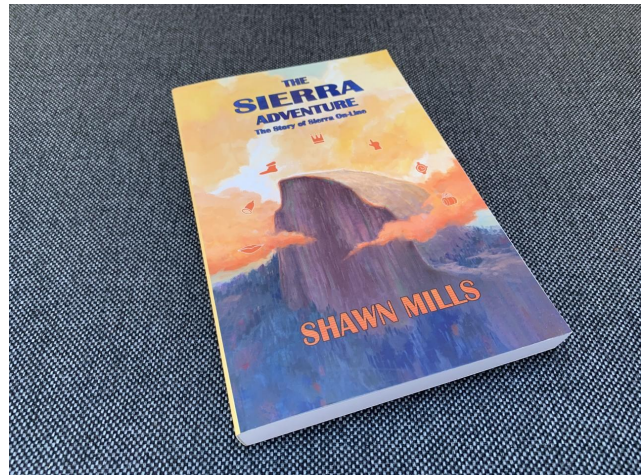
Eine Sache, die nicht unerwähnt bleiben darf, ist die Idee, Achievements im Buch unterzubringen. Immer wieder mal weist ein Sternchen darauf hin, dass man gerade einen neuen Meilenstein gemeistert hat: Achievement Unlocked - das Wörtchen *"the"* 1000 Mal gelesen. Achievement Unlocked - Hälfte des Buches geschafft. Achievement Unlocked: 240.000 Zeichen verschlungen. Achievement Unlocked - Beethoven, Lincoln, Napoleon und Genghis Khan getroffen. Diese spezielle Errungenschaft trägt übrigens den sehr cleveren Namen *"Be Excellent To Each Other"*. Gefällt mir. Ist angenehm blödelig.

Dieser unerwartete, angenehm trockene Humor zieht sich über weite Teile des Buches, was an sich gar nicht so richtig zu dem Sid Meier passen möchte, der hier beschrieben wird - denn der wirkt eher hintergründig, zum Teil auch etwas emotionslos und wie John Carmack auch ganz leicht roboterhaft. Ein Typ, der direkte Konflikte eher scheut, und sich auch mit seiner Meinung über andere Personen und ihre Ideen vorzugsweise hinterm Berg hält. Nichtsdestotrotz habe ich *"Memoir!"* mit sehr großem Genuss durchgelesen - und, wie gesagt, ich bin echt kein besonders großer Fan der Spiele von Sid. Eine wirklich sehr unterhaltsame und interessante Lektüre, die schöne Einblicke in die Gedankenwelt eines kauzigen, aber nichtsdestotrotz völlig zurecht legendären Entwicklers ermöglicht.

Meine nächste und in diesem Bonuslevel letzte Empfehlung ist schon wieder so eine, die vor allem mich selbst am meisten überrascht hat. Wer meinen Podcast kennt, der weiß, dass ich nicht direkt der Präsident des Sierra-Fanclubs bin. Dieses Unternehmen hat für mich als Firma im Grunde den gleichen Stellenwert wie Sid Meier als Einzelperson: Ich erkenne ihre Verdienste im Bereich der Spieleentwicklung neidlos an, wurde persönlich aber über weite Teile nie wirklich warm damit.

Nichtsdestotrotz gibt es zumindest ein paar Spiele von Sierra, auch aus dem Adventure-Bereich, an die ich durchaus schöne Erinnerungen habe - [nachzuhören in Level 31, der sich um "Space Quest 4" drehte](#). Was dann für mich auch der Hauptgrund war, zu diesem Buch zu greifen: ["The Sierra Adventure: The Story of Sierra On-Line"](#).

Geschrieben wurde das Buch vom Australier Shawn Mills, einem gelernten Journalisten und Sierra-Fan, der sich eines Tages darüber wunderte, wieso es über seine liebste Adventure-Firma jede Menge Interviews und Berichte gab, vorzugsweise aus zweiter und dritter Hand - aber kein umfassendes Buch, in dem die leidenschaftlichen Zeitzeugen zur Sprache kommen. Unerwartetes Problem + pragmatische Lösung, dieses Buch einfach schnell selbst zu schreiben = [Kickstarter!](#) Dieser nahm seinen Anfang am 19. September 2019, und stellte sich auch schnell als Erfolg heraus. Was aber, ehrlich gesagt, auch kein sonderlich großes Wunder ist - denn die Finanzierung, die Shawn angepeilt hatte, waren gerade mal ausgesprochen lächerliche 7.600 australische Dollar, also nicht mal 4.800 Euro. Rumgekommen sind dann 37.908 Bumeranggelder, also etwas mehr als 23.700 Euro, von 634 Unterstützern.



Und ich war einer von denen - nicht nur, weil ich an der Thematik interessiert war, sondern weil mein gewählter Unterstützerbeitrag von 40 Australodollar sowohl das gedruckte Paperback als auch das eBook beinhaltete. Was ich sehr begrüßenswert finde, und der Meinung bin, dass das eigentlich bei jedem Buch so sein sollte - ich für meinen Teil gehe nämlich sehr gern nahtlos von Klo zum Bett über. Äh, literarisch zumindest. Für einen 20er mehr hätte es das Ganze auch als Hardcover gegeben, aber so wählerisch bin ich dann doch nicht.

Anfang August 2020 trafen dann die elektronischen Bücher bei den Unterstützern ein, ein paar Wochen darauf gefolgt von den gebundenen Exemplaren. Und ich muss ehrlich sagen: Das hat sich definitiv gelohnt! Okay, das liegt nicht am Covermotiv - denn das zeigt den ["Half-Dome"](#), also den berühmten Berg im Yosemite Nationalpark, der sich schnell zum Sierra-Logo mauserte, als ehrlicherweise ganz schön hässliche und reichlich nichtssagende Zeichnung. Naja. Egal. Das Buch selbst, das übrigens schon wieder ausschließlich in englischer Sprache erhältlich ist, konzentriert sich vor allem auf die Entstehung von Sierra, den ersten tiefen Sturz zum großen Videospielecrash des Jahres 1983, die nachfolgenden goldenen Point-n-Click-Jahre - sowie den sehr, sehr tiefen Fall, der aufgrund einiger sehr, sehr schlechter Geschäftsentscheidungen ab dem Ende der 90er folgte und in dem Ende der Firma mündete. Grundsätzlich ist das Ganze chronologisch aufgebaut, es gibt aber aller paar Kapitel sogenannte *"Interludes"*, in denen Mills auf einzelne Punkte sehr spezifisch eingeht - wie zum Beispiel das Thema *"Edutainment-Software"* oder das nie erschienene *"Leisure Suit Larry"*-Jump-n-Run. Die brechen die Chronologie ein bisschen auf, weil sie wild zwischen verschiedenen Zeitperioden herum springen.

Die wichtigste Quelle für all die vielen, vielen, vielen Informationen in dem Buch sind viele, viele, viele Interviews, die Mills im Laufe der Zeit mit vielen, vielen, vielen Sierra-Veteranen aus den goldenen Jahren der Firma geführt hat - darunter Al Lowe, die Two Guys From Andromeda, Josh Mandel, Lori und Corey Cole, Ken Williams und viele weitere - die meisten davon per Skype, einzelne auch via E-Mail. Es gibt allerdings eine auffällige Ausnahme: Nämlich Roberta Williams, die nicht für Gespräche zu haben war, und folgerichtig ausschließlich in Form von Zitaten aus früheren Interviews zur Sprache kommt. Echt schade. Aber auch ohne sie erfährt man wirklich verdammt viel über die Firma, die sich im kalifornischen Hinterland von Oakhurst breitgemacht und die Spielebranche für immer verändert hat. Von den großen und kleinen Erfolgen und Katastrophen, die die tägliche Arbeit bestimmten. Von den zum Teil schon garstigen Arbeitsbedingungen, die aber oft zu beeindruckenden Resultaten führten. Und von Dummheiten wie Ken Williams' legendärer Fehlentscheidung, id Software nicht zu kaufen, als die Firma kurz davor war, mit *"Wolfenstein 3D"* zu absolutem Weltruhm zu kommen, und noch für den sprichwörtlichen Appel und Ei zu haben war. Diese Geschichte kennt man zwar grundsätzlich auch schon aus *"Masters of Doom"*, aber hier wird sie noch mit einigen sehr unterhaltsamen Zusatzaneddoten ausgeschmückt. Der wichtigste Unterschied zu ebendiesem Buch ist, dass *"The Sierra Adventure"* ein echter roter Faden fehlt. Shawn Mills ist ein absolut okayer, aber nicht wirklich guter Autor, und handelt sich von Interviewinfo zu Interviewinfo, ohne dabei wirklich auf narrative Löcher Rücksicht zu nehmen.

Aber gut, das hier soll ja auch wirklich kein packender Roman sein. Stattdessen ist es eine Liebeserklärung an eine ganz besondere Firma, ganz klar aus der Hand eines echten Fans - und als solche funktioniert es selbst für Sierra-Augenbrauenhochzieher wie mich ganz wunderbar. Allerdings sollte man auch als Leser zumindest grob mit der Firma und ihrem Schaffen vertraut sein - denn das Buch ist nicht für den ahnungslosen Querleser geschrieben. Wenn man keine Ahnung hat, was für ein Unternehmen das war, dann wird man mit einem Großteil des Buches schlicht nichts anfangen können - Shawn Mills macht sich keine große Mühe, irgendwelche Hintergründe im Detail zu erklären.

Und ganz zum Ende hin wird's irgendwie obskur: Denn im zweiten Epilog des Buches, lässt er insgesamt 18 Kickstarter-Unterstützer darlegen, wieso ihnen Sierra-Spiele so viel bedeuten. Das ist zwar an sich echt nett, schließlich sind es ja die Fans, die sowohl einst die Firma groß machten als auch dafür sorgten, dass dieses Buch in dieser Form entstehen konnte. Aber nichtsdestotrotz ist das leider mit weitem Abstand der uninteressanteste Teil des ganzen Buches - denn die Leute sagen im Grunde alle das Gleiche: *"Uuuh, Sierra, tolle Firma, habe ihre Spiele als Kind geliebt, blablörb"*. Die ersten paar habe ich noch gelesen, danach das Muster erkannt, und den Rest nur noch überflogen. Nur die allerletzte dieser Geschichten, von der Youtuberin ["PushingUpRoses"](#) ist interessant, da sie auf dreieinhalb Seiten recht ergreifend schildert, wie sie die Point-n-Clickereien der Firma mit ihrem verstorbenen Vater verbindet. Von dieser einen Ausnahme mal abgesehen ist dieser Bereich leider schrecklich redundant und hätte meiner Meinung nach komplett weggelassen werden können. Aber gut - ist halt Fanservice. Wat willst du machen? Direkt danach folgt übrigens noch eine mehrseitige Auflistung aller 634 Kickstarter-Unterstützer, unter denen man auch die üblichen Verdächtigen findet - hallo Falko, hallo Christian!

Interessanterweise ist fast parallel zu *“The Sierra Adventure”* auch noch ein anderes Sierra-Buch erschienen, nachdem es so viele Jahre lang überhaupt keines gab: Das trägt den Namen [“Not All Fairy Tales Have Happy Endings: The Rise and Fall of Sierra On-Line”](#), und entspringt der Schreibmaschine von Ken Williams höchstselbst. Das habe ich mir zur Veröffentlichung auch direkt gekauft, hatte aber bislang noch keine Gelegenheit, das zu lesen. Mal schauen, mal schauen. Nächstes Mal vielleicht. Falls es was taugt.

Und, ja, genau - das war's an dieser Stelle von mir dann auch schon wieder. Ich hoffe, dass da vielleicht die eine oder andere lesenswerte Empfehlung für euch dabei war. Lasst mich bitte wissen, wie ihr es fandet, ob diese Art von Besprechung für euch interessant ist - und vor allem, wie ihr zum Thema *“Spielebücher”* steht. Lest ihr die? Wenn ja, was für welche? Habt ihr

irgendwelche Empfehlungen? Immer her damit! Gerne in den Kommentaren auf meiner Webseite www.gamenotover.de, auf Facebook, Twitter oder Instagram, oder per Mail an legislative@gamenotover.de. Und wenn ihr schon dabei seid, dann könnt ihr ja auch noch mit Bewertungen bei iTunes um euch werfen. Oder auf meiner Steady-Seite unter steady.de/gamenotover vorbeischaun - da gibt's noch ganz viele ganz tolle Zusatzinhalte für ganz fröhliche Unterstützer.

Okey dokey - vielen lieben Dank für euer geschenktes Gehör. Und bis hoffentlich bald mal wieder! Tschüss!

