

[FREE] Lenhardts Spielejahr 1984: 50 Computer- und Videospiele-Klassiker

## Lenhardts Spielejahr 1984: 50 Computer- und Videospiele-Klassiker

Von Heinrich Lenhardt  
ebooks | Download PDF | \*ePub | DOC | audiobook



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #138590 in eBooksVerffentlicht am: 2015-01-28Erscheinungsdatum: 2015-01-28File Name: B00SWA9YPC | File size: 46.Mb

Von Heinrich Lenhardt : Lenhardts Spielejahr 1984: 50 Computer- und Videospiele-Klassiker before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Lenhardts Spielejahr 1984: 50 Computer- und Videospiele-Klassiker:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Da war mehr drin ... Von MusikliebhaberHeinrich Lenhardt bespricht 50 Spiele aus dem Jahr 1984. Das ist ganz nett, aber

leider nichts besonderes. Anstatt die Spiele wie in einem Spiele - Sonderheft zu besprechen wre es sehr viel lohnenswerter gewesen, mehr auf die damalige Zeit, die Arbeit in der Redaktion und das gesamte drum - herum einzugehen. Auch wre es wnschenswert die einzelnen Spielebesprechungen etwas umfangreicher zu gestalten mit mehr Fotos und Hintergrundinformationen. Man hat manchmal ein bisschen den Eindruck dass das Buch "so nebenbei" geschrieben wurde und dass man selbst mehr Infos zusammentragen knnte, wenn man nur ein bisschen googelt. Dem Anspruch, Deutschlands bekanntster Spielekritiker zu sein wird Herr Lenhardt hier leider nicht gerecht. Dazu ist das Buch zu beliebig. 3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Reflektierter und unterhaltsamer Blick auf den Spielejahrgang 1984 Von Katzrin Mir hat das Stbern in diesem umfangreichen Rckblick sehr viel Freude bereitet. Lenhardt geht systematisch vor, was auch den Erfolg von Happy Computer und spter PC Player ausgemacht hat: alles ist sauber und bersichtlich aufgebaut, aber in flotter Schreibe prsentiert. Die Hintergrundinfos zu manchen Spielen haben mir besonders gefallen. So machen Betrachtungen zur Bedeutung des Films Ghostbusters oder die Zusammenarbeit zwischen Douglas Adams und Steve Meretzky bei "A Hitchhikers Guide to the Galaxy" diesen Rckblick noch ein wenig greifbarer und somit auch bedeutungsvoller als reine Retro-Nostalgie. Anstatt alles mit Screenshots, die es sowieso en masse bei der Bildersuche im Netz gibt, zuzubomben, hat der Autor keineswegs verklebte Texte abgeliefert, die neben allem Spass an der Alt-Herren-Erinnerung auch das ntige Mass an Distanz beinhalten: der Mann ist halt Spielekritiker. Aber einer, der in der Lage ist, gute Spiele zu loben. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Guter Start mit Verbesserungspotenzial Von krmel76 Heinrich Lenhardt war und ist fr mich einfach DER deutsche Spielejournalist. Dementsprechend habe ich mich auch gefreut, dass er dieses Buch verfasst hat. In seinem unverkennbaren Schreibstil fhrt er uns dabei durch die besten und bemerkenswertesten Spiele des Jahres 1984 und offenbart dabei auch einige Geschichten, die man selbst als Spielveteran noch nicht kannte. Wer ein wenig in Nostalgie schwelgen mchte, oder aber etwas ber die Spiele erfahren mchte, die vor seiner Zeit lagen, kann mit diesem Buch eigentlich nichts falsch machen. Es gibt allerdings durchaus Verbesserungspotenzial. So ist die Bebilderung doch etwas arg kmmerlich ausgefallen - man muss sich mit einem kleinen Screenshot pro Spiel zufrieden geben. Da htte ich mir zu jedem Spiel zumindest das Cover und ein, zwei weitere Screenshots gewnscht. Auerdem habe ich einen deutlich persnlicheren Einschlag vermisst. Wieso gibt es in einem Buch, das Lenhardts Spielejahr heit, von Heinrich fast keine Anekdoten oder sonstige Erlebnisse zu den einzelnen Spielen? Gerade das htte ich am interessantesten gefunden, aber in diesem Punkt wurde ich (vom Vorwort einmal abgesehen) leider enttuscht. Alles in allem bleibt aber auf jeden Fall ein positiver Eindruck und die Hoffnung, dass es bald mit 1985 weitergehen wird (vielleicht auch dann mit mehr Bildern und persnlichen Schilderungen).

Kurzbeschreibung Bei seiner unterhaltsamen Zeitreise in die verspielte Vergangenheit stellt der Journalist Heinrich Lenhardt die aus seiner Sicht 50 wichtigsten Spiele des Jahres 1984 vor, beschreibt deren Faszination zur damaligen Zeit und analysiert ihre Bedeutung aus heutiger Sicht. Zum Retro-Wohlfhlpaket gehren auch Anekdoten, Hintergrundinfos, Entwicklerzitate und ein Jahresgesprch mit David Braben, Co-Schpfer des Kult-Spiels Elite. Fr die Spielebranche war 1984 eine spannende Periode des Umbruchs: Nach dem Crash des Konsolenmarkts schlug die Stunde der Heimcomputer, findige Programmierer reizten C64 Co aus. So gelangen khne Designkonzepte und technologische Pionierleistungen von Elite bis Rescue on Fractalus, von Boulder Dash bis Impossible Mission. Computer-Ausstattungsmerkmale wie beschreibbare Speichermedien und (relativ) grozige RAM-Mengen erlaubten spielerische Innovationen, die sich immer weiter von den simplen Arcade-Wurzeln des Mediums entfernten. Offene virtuelle Welten, in Echtzeit berechnete 3D-Landschaften, Physikeffekte und jede Menge Lizenztitel das alles gabs schon 1984. Die vorgestellten Spiele in alphabetischer Reihenfolge: Ancient Art of War Antarctic Adventure Archon II: Adept Ballblazer Boulder Dash Bounty Bob Strikes Back Bruce Lee Castles of Dr. Creep Dallas Quest Dropzone Elite Fahrenheit 451 Flight Simulator II Ghostbusters H.E.R.O. HES Games Hitchhiker's Guide to the Galaxy Hyper Olympic Impossible Mission Jet Set Willy Kaiser Karateka King's Quest Knight Lore Lords of Midnight Match Point Mindshadow Montezuma's Revenge On Court Tennis Park Patrol Pitfall II Pitstop II Raid on Bungeling Bay Raid over Moscow Rescue on Fractalus Revs Sabre Wulf Seven Cities of Gold Skyfox Space Pilot Space Taxi Spy vs Spy 3D Starstrike Summer Games Sun Dog: Frozen Legacy Suspect Traffic Whistler's Brother Wizard

Kurzbeschreibung Bei seiner unterhaltsamen Zeitreise in die verspielte Vergangenheit stellt der Journalist Heinrich Lenhardt die aus seiner Sicht 50 wichtigsten Spiele des Jahres 1984 vor, beschreibt deren Faszination zur damaligen Zeit und analysiert ihre Bedeutung aus heutiger Sicht. Zum Retro-Wohlfhlpaket gehren auch Anekdoten, Hintergrundinfos, Entwicklerzitate und ein Jahresgesprch mit David Braben, Co-Schpfer des Kult-Spiels Elite. Fr die Spielebranche war 1984 eine spannende Periode des Umbruchs: Nach dem Crash des Konsolenmarkts schlug die Stunde der Heimcomputer, findige Programmierer reizten C64 Co aus. So gelangen khne Designkonzepte und technologische Pionierleistungen von Elite bis Rescue on Fractalus, von Boulder Dash bis Impossible Mission. Computer-Ausstattungsmerkmale wie beschreibbare Speichermedien und (relativ) grozige RAM-Mengen erlaubten spielerische Innovationen, die sich immer weiter von den simplen Arcade-Wurzeln des Mediums

entfernten. Offene virtuelle Welten, in Echtzeit berechnete 3D-Landschaften, Physikeffekte und jede Menge Lizenztitel das alles gabs schon 1984. Die vorgestellten Spiele in alphabetischer Reihenfolge: Ancient Art of War Antarctic Adventure Archon II: Adept Ballblazer Boulder Dash Bounty Bob Strikes Back Bruce Lee Castles of Dr. Creep Dallas Quest Dropzone Elite Fahrenheit 451 Flight Simulator II Ghostbusters H.E.R.O. HES Games Hitchhiker's Guide to the Galaxy Hyper Olympic Impossible Mission Jet Set Willy Kaiser Karateka King's Quest Knight Lore Lords of Midnight Match Point Mindshadow Montezuma's Revenge On Court Tennis Park Patrol Pitfall II Pitstop II Raid on Bungeling Bay Raid over Moscow Rescue on Fractalus Revs Sabre Wulf Seven Cities of Gold Skyfox Space Pilot Space Taxi Spy vs Spy 3D Starstrike Summer Games Sun Dog: Frozen Legacy Suspect Traffic Whistler's Brother Wizard