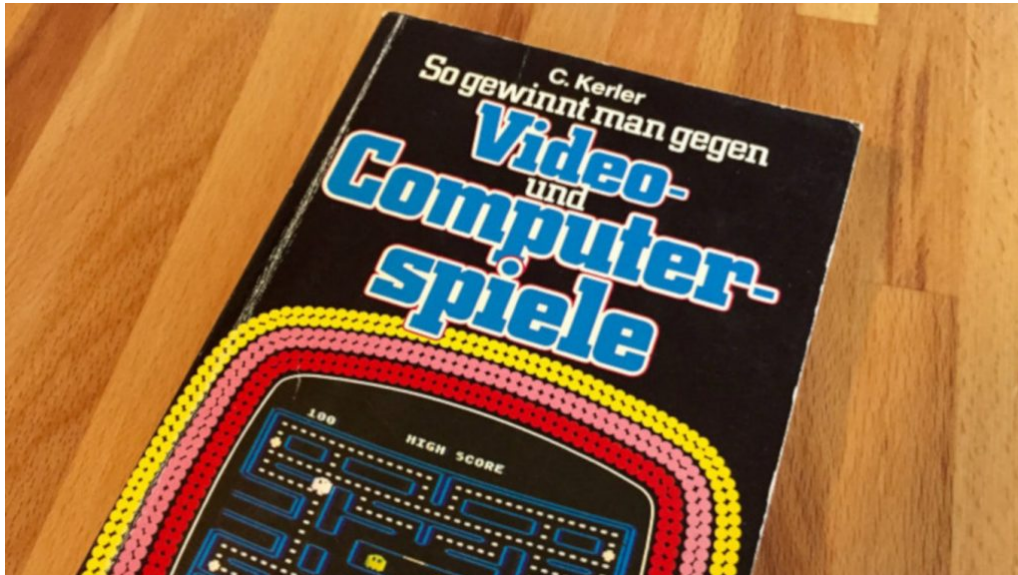


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Buchrezension: So gewinnt man gegen Video- und Computerspiele (Christine Kerler)

André Eymann am Sonntag, dem 26. September 2010

Dieses 160 Seiten starke Taschenbuch verspricht bereits im Vorwort Antworten auf die Frage „Wie knacke ich Computerspiele?“ Es geht also, zumindest augenscheinlich, vorrangig um Spielösungen.

### Inhalt und Rezension



„Die Mikroelektronik erlaubt Schlachten im Weltraum“. (Bild: Falken Verlag)

Am Anfang holt Christine Kerler weit aus und beginnt mit der Geburtsstunde der Datenverarbeitung. Vom antiken Abakus über Zuses Z1 bis zu den seinerzeit aktuellen Erfolgen von Atari im Jahre 1980 wird die Entwicklung der Computergeschichte skizziert.

Das Kapitel „Wie der Computer spielen lernt“ unternimmt einen Ausflug in die Grundlagen der Programmierung. Danach gibt es einen schönen und bebilderten Überblick über Spiele-Hardware. Beginnend bei Taschenrechnern wie dem Casio MG-777, Armbanduhren wie der Tomy Watchman Golf und LCD-Spielen wie dem Tomy Slimboy Spacequartz. Konsequenterweise führt diese Übersicht zu den Heim- und Personalcomputern, die hier voneinander abgegrenzt werden.

Dabei erklärt Kerler die verwendeten Technologien für jedermann einfach und verständlich. So lernt man beispielsweise, wie eine LCD-Anzeige funktioniert. Verschiedene Kauftipps und die Klärung wichtiger Fragen wie „Kaufe ich einen Exot?“, „Gibt es genug Spielprogramme?“ oder „Sensortasten oder nicht?“ sollen dem Leser Orientierung geben und helfen, das gewünschte System zu finden.

Der Hardwareausflug endet bei den sogenannten Videocomputern bzw. Videospiele-Systemen und deren Zubehör („Steuerknüppel und Auslöseknopf“). Es werden einige bedeutende Systeme – darunter das Mattel Intellivision, das Philips G7000 und das natürlich das Atari VCS – mit Schwarz-Weiß Abbildungen vorgestellt. Zusätzlich gibt es eine zum Beispiel nach Sportspielen kategorisierte Übersicht der wichtigsten Videospiele mit allerdings zu kurz geratenen Beschreibungen.

Interessanter ist da schon der Abschnitt über die Zukunft der Videospiele. So werden bereits in diesem Buch von 1982 komplexe Strategiespiele („Schlacht um Waterloo nachspielen“), Ego-Shooter („Spiele im 3-D Verfahren, die plastisch und wirklichkeitsnah sind“), sowie Online-Spiele („Spiele per DFÜ“) in Aussicht gestellt.

Das war für 1982 schon fast visionär.





**Galaxis.**  
4 Raumschiffe sind im Weltall verschollen und müssen aufgefunden werden. Die Spieler operieren mit verschiedenfarbigen Steckern; der Computer vermittelt seine Antworten über Licht- und Tonsignale (Otto Maier Verlag, 7980 Ravensburg).

mit denen man die Figuren auf dem LCD-Flüssigkristallbildschirm bewegen kann. Viele Spiele haben noch einen zusätzlichen Nutzen – zum Beispiel eine eingebaute Uhr oder Alarmfunktionen. Im allgemeinen werden kleine, kreisförmige Batterien, sog. Knopfzellen, mitgeliefert. Damit läßt sich etwa ein halbes Jahr lang spielen – vorausgesetzt, man wird nicht zum professionellen Spieler, sondern geht auch gelegentlich seiner Arbeit nach. Achten Sie auf jeden Fall darauf, daß beim Kauf das Spiel mit Batterien geliefert wird! Sie sparen sich so viele Laufereien und letztlich auch einiges Geld. Wie funktionieren diese »Minis« unter den Computer-

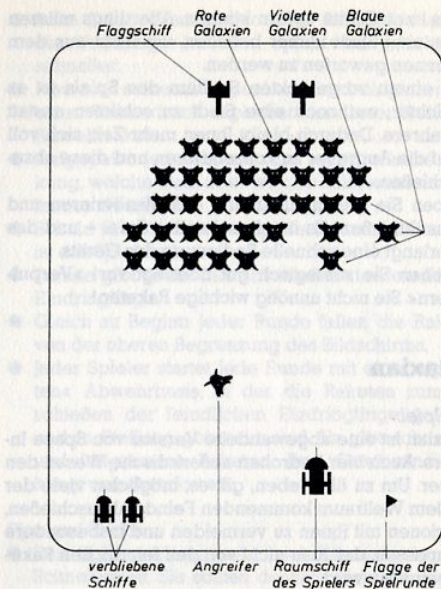
spielen? Die Frage zu beantworten heißt, das Prinzip der LCD-Flüssigkristallanzeige zu erklären. Flüssigkristallanzeigen (LCD-Anzeigen) findet man heute in Taschenrechnern, Armbanduhr und eben nicht zuletzt in elektronischen Taschenspielen. Die Abkürzung LCD steht für »liquid crystal display«, übersetzt also »Flüssigkristallanzeige«.

Wie funktionieren nun diese Anzeigen? Flüssige Kristalle sind Stoffe, die sich makroskopisch (d.h. mit bloßem Auge erkennbar) wie Flüssigkeiten verhalten. Andererseits aber weisen sie wesentliche physikalische Eigenschaften auf, die nur bei kristallinen Materialien bekannt sind. Diese Flüssigkeiten weisen also



**Fantom.**  
Konzentration und gutes Gedächtnis sind bei diesem Gesellschaftsspiel für 4 Personen gefragt, an dem man sich aber auch zu zweit oder allein erfreuen kann. Gespielt wird auf einem Sensorfeld. Fantom ist eines der ersten und originellsten elektronischen Brettspiele (Otto Maier Verlag).

Leseprobe aus dem Kapitel Taschen- und Kleincomputerspiele. Knopfzellen werden mitgeliefert. (Bild: Falken Verlag)



auf, also in Angriffswellen. Über den Galaxien sind die »Flagships« zu erkennen.

**Die Figuren:**  
Jeder Spieler hat 3 Raumschiffe. Es gibt verschiedene Arten von Galaxien: blaue, violette und rote. Die Flaggschiffe greifen oberhalb der Galaxien an. Die Flagge zeigt die Runden an.

**Die wichtigsten Regeln:**

- Jeder Spieler hat 3 Raumschiffe. Er kann ein weiteres Raumschiff hinzugewinnen, wenn er eine bestimmte Punktzahl erreicht. Diese ist abhängig von der eingestellten Spielstärke.
- Man verliert ein Flaggschiff, wenn man von den außerirdischen Wesen oder ihren Raketen getroffen wird.
- Die Angreifer ziehen horizontal über den Bildschirm.
- Wenn die Angreifer zurückkehren, ist es meist schwieriger, einen Volltreffer zu erzielen.
- Zu Beginn eines Spieles erscheinen in den unteren 3 Reihen jeweils 10 Galaxien, 8 in der nächsten, 6 in der darauffolgenden und 2 »Mystery Galaxian« in der obersten Reihe.
- Immer wenn eine neue Runde beginnt, erscheint unten rechts eine Flagge. Drei Flaggen etwa zeigen also die 3. Runde an.
- Je weiter das Spiel voranschreitet, um so aggressiver werden die Galaxien. Zum Schluß wird man unter Dauerfeuer genommen.
- Die Wertung: Blaue Galaxien 30 Punkte in der Formation und 60 Punkte beim Angriff, violette Galaxien 40 bzw. 80 Punkte und rote Galaxien 50 bzw. 100 Punkte. Flaggschiff (Mystery Galaxian) in der Formation 60 Punkte und im Angriff 150 Punkte, wenn sie allein sind; 200 Punkte, wenn sie von einer roten Galaxie begleitet werden; 300 Punkte, wenn sie von 2 roten Galaxien begleitet werden; 800 Punkte, wenn auch die Begleitfahrzeuge zerstört werden. Es gibt zusätzliche Raumschiffe, wenn man eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht hat. Die Höhe der notwendigen Punktzahl ist abhängig von der gewählten Spielstärke.

Leseprobe aus dem Kapitel So knackt man Computerspiele. Zum Schluss wird man unter Dauerfeuer genommen. (Bild: Falken Verlag)

Erst im letzten Drittel kommt das Buch zu dem was man Eingangs vom Titel erwartet hätte. So gibt die Autorin dort wertvolle Tipps und Tricks zu Taktik und Strategie, wie man sich als Computerspieler verbessern kann. Dabei werden Spiele wie Pac-Man, Defender, Space Invaders, Geisterschloss (engl. Haunted House) aber auch Schach recht umfassend und mit vielen, zum Teil gezeichneten, Abbildungen besprochen. Leider enthält das Buch keine Farbabbildungen.

## Fazit

Zusammenfassend kann man sagen, dass Frau Kerlers Buch das grundsätzliche EDV-Verständnis, sowie eine Momentaufnahme der damaligen Hard- und Softwarelandschaft mehr in den Mittelpunkt stellt, als die „Knackanweisungen“ selbst.

Die Autorin hat die Themen aber sehr sachlich und sorgfältig aufgearbeitet und bietet mit ihrem Beitrag einen soliden Überblick, der sich auf jeden Fall zu lesen lohnt.

## Mediadaten

- Das Buch ist 1982 im Falken Verlag, Niedernhausen für 6,80 DM erschienen.
- Die Autorin ist Christine Kerler.
- ISBN-Nummer: 3-8068-0644-6.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 26. September 2010 um 18:47 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). 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>