

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Buchrezension: Computer-Spiele (Christa-Maria Sopart)

André Eymann am Freitag, dem 3. September 2010

Auf den ersten Blick wirkt Christa-Maria Soparts „Computer-Spiele“ wie ein Plagiat zur Ausarbeitung *So gewinnt man gegen Video- und Computerspiele* von Christine Kerler. Es beginnt ebenfalls mit einem – allerdings deutlich verkürztem – Abriss der Computergeschichte und erklärt die grundlegenden Funktionsweisen (RAM, ROM) von Computern.

### Inhalt und Rezension



Computer-Spiele von Christa-Maria Sopart: Es begann vor Jahren mit einem Pingpong-Spiel ... (Bild: Knauer Verlag)

Da dieses Buch aber 1984 geschrieben wurde, setzt die Autorin deutlich mehr Augenmerk auf die sich seinerzeit immer mehr etablierenden Heimcomputer.

Dennoch eröffnet die Hardware-Übersicht bei den Tischcomputer-Spielen (Lindy). Dann folgen die stationären Video-Spiele (Colecovision) bis zu den Heimcomputern (Commodore 64, Atari 600 XL und 800 XL). Interessanterweise wird das Atari VCS mit dem eingesteckten Modul Pac-Man als „Komplettes Home-Computer-System“ bezeichnet. Das ist natürlich nach dem heutigem Wissen falsch, deutet aber an, wie Atari das VCS seinerzeit mit dem *CompuMate* als Heimcomputer vermarkten wollte.

Erwähnenswert ist einige Seiten später ein seltenes Foto von Sanyos Creativision. Abgeschlossen wird der Überblick mit den Personal-Computern (Commodore SX-64, Apple IIe). Auch hier findet sich eine Kaufberatung („Demo-Kassetten oder Atari-Video-Truck?“), sowie eine – allerdings nüchterne – Beschreibung welche Spiele für Heimcomputer (Kassetten, Disketten) angeboten werden.

Sehr schön ist die Joystick-Übersicht, die alle wichtigen Steuerknüppel von damals (Wico, Dragon-Joystick, Competition Pro uvm.) mit Abbildungen vorstellt. Unter der Überschrift „Drahtlos mit dem Computer“ wird anschließend der Wireless Remote Controller von RCA präsentiert. Das war natürlich spannend, denn damals steckte die drahtlose Kommunikation noch in den Kinderschuhen.

Unordnung läßt sich mit dem Computerschrank lösen.

*Christa-Maria Sopart, 1984*

Im interessanten Kapitel „Piktogramme oder Kinoqualität“ beschreibt die Autorin, wie in der Zukunft bei Computerspielen („Gründerjahre der Computerindustrie“) der „Effekt der Schellack-Schallplatte“ eintreten könnte und empfiehlt Kassetten mit „piktogrammähnlichen Darstellungen“ zu archivieren, um sie später versilbern und „Spitzenpreise“ erreichen zu können. Damit nimmt Sopart den heutigen eBay-Effekt

vorweg und bringt einen feinsinnigen Ausblick in dieses Thema.

Schachspiel auf dem Computer interessiert, sollte vorher die Qualität der Programme genau prüfen. Zusammenfassend sei nochmals für den Spiele-Interessenten gesagt: Es kommt primär auf das Angebot an Programmen an. Daran sollte sich auch der Kaufentscheid für die Hardware, also für den Computer, orientieren.

#### Was beim Kauf von Spielen für Home- und Personal-Computer zu beachten ist

Tests von Computerspielen bringen es immer wieder an den Tag: Das Angebot differiert stark in Qualität und Leistung. Worauf ist nun zu achten, damit man nach dem Kauf keine Enttäuschungen hinnehmen muß? Hier einige wichtige Kaufempfehlungen:

- Achten Sie auf das Begleitmaterial. Nicht alle Spiele sind ausreichend dokumentiert. Oft ist die Anleitung zu den Spielen so



Spiel für die ganze Familie (Foto: Atari).

40

dürftig abgefaßt, daß der Benutzer nur schwer in das Spiel hineinfindet und sich vielleicht gar nicht alle Möglichkeiten des Programms erschließen kann.

- Wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, sollte wissen, daß eine Vielzahl von Computerspielen direkt aus den USA übernommen wird. Die Vertriebsfirma spart sich die Kosten der Übersetzung der Spielanleitung. Aber auch mit mittelmäßigen Englischkenntnissen wird man sich nur mit Mühe durch eine fremdsprachlich abgefaßte Anleitung lesen können.
- Leider kauft man bei den Spielen meist die Katze im Sack. Die wenigsten Vertriebsfirmen oder Einzelhändler verfügen über Demo-Kassetten, um dem Interessenten das Spiel zuerst einmal vorzuführen. Was in der Schallplattenbranche üblich ist, sollte auch für die Computerspiele gelten. Der Interessent sollte auf der Demonstration eines Spiels vor dem Kauf bestehen. Und wird ihm diese Bitte nicht gewährt, dann gibt es im-



Das Problem der Unordnung durch die vielen Einzelteile von Computer-System und Spielen läßt sich mit dem »Computerschrank« lösen (Foto: Atari).

41

Leseprobe aus dem Kapitel Kaufberatung. Unordnung läßt sich mit dem Computerschrank lösen. (Bild: Knaur Verlag)

Bestseller werden – als Computer-Antiquität. Dazu muß man wissen, daß wir heute noch in den Gründerjahren der Computerindustrie und damit auch der Computerspiele leben. Man wird schon in wenigen Jahren den Effekt der »Schellack-Schallplatten« erleben. Diese Klassiker aus den Gründerjahren der Schallplattenindustrie sind heute en vogue. Für gut erhaltene Exemplare werden Spitzenpreise bezahlt.

Ein ähnliches Phänomen könnte sich in wenigen Jahren auf dem Gebiet der Computerspiele zeigen. Deshalb ist es ratsam, alte, dem heute gewünschten Standard und der erreichten Qualität nicht mehr entsprechende Computerspiele zu archivieren. Dies nicht nur unter einem wirtschaftlichen Aspekt – nämlich dem, später eine computerähnliche Antiquität versilbern zu können –, sondern auch unter dem Gesichtspunkt, sich in einigen Jahren einen Nostalgie-Effekt ermöglichen zu können.

Was die fortschreitende Technik der Computerspiele betrifft, so zeigt sich überraschenderweise, daß hier kaum ein Gleichklang zwischen den verschiedenen Anbietern zu beobachten ist. Es gibt Anbieter, die der Konkurrenz um etliche Jahre voraus zu sein scheinen. Der Unterschied wird gerade bei Computerspielen sehr deutlich.

Woraus resultiert nun diese Differenz in der Qualität? Oft sind es die Menschen, also die Entwickler von Computerspielen, die hier Maßstäbe setzen. Firmen, denen es gelingt, diese »Profis« unter den Entwicklern im Hause zu haben, werden auf dem Markt eben bessere Spiele anbieten können. Doch an der Kreativität allein liegt es meist nicht. Es geht auch um das technische Verständnis. Und auch hier gibt es Differenzen. Der Bessere wird immer die Nase vorn haben. Das bedeutet wiederum für den Kunden: Man sollte sich den technischen und kreativen Vorsprung von Anbietern zunutze machen.

70

## Klassifizierung der Computerspiele

Es gibt heute Tausende von Computerspielen, die für die verschiedenen Computer angeboten werden. Wer die Möglichkeit hat, über eine große Bibliothek an Spielen zu verfügen, wird bald feststellen, daß sich viele Spiele im Aufbau gleichen. Daraus lassen sich dann »Familien« bilden. Es gibt sicher nur ganz wenige Spiele, die mit sehr vielen eigenständigen Features ausgestattet sind. Verfolgt man die Entwicklung der Spiele, so wird deutlich, daß ein besonderes, eigenständiges Spiel sehr schnell in seinem Aufbau kopiert wird. Dabei umgehen die »Copyisten« geschickt die Copyright-Gesetze. Was letztlich auf den Markt kommt, ist ein im Auf-



»King-Kong« in der Werbung

71

Leseprobe aus den Kapiteln Piktogramme oder Kinoqualität und Klassifizierung der Computerspiele. (Bild: Knauer Verlag)

Die Klassifizierung von Spielen im letzten Drittel des Buches beschreibt die Kategorien mit kurzen historischen Abrissen und Beispielen aktueller Konsolen-Spiele.

Es folgen Tipps und Tricks („Ergonomie beim Spielen“) – ähnlich wie bei Kerler – sowie ein Abschnitt über das Kopieren von Spielen (Erwähnung des Unimex Duplicator SP 280). Ein kurzer BASIC-Kurs führt in die Welt der GOSUBs und PLOTs ein. Die abschließende Spielauswahl beschränkt sich auf die damals aktuellen Titel der Heimcomputer (VC 20, TI 99/4A oder Atari-Computer). Das Buch enthält ausschließlich Schwarz-Weiß Abbildungen.

## Fazit

Wer sich mehr für Heimcomputer als für Videospiele interessiert bekommt mit diesem Buch einen guten Überblick, auch wenn sich der grundsätzliche Aufbau nicht aus dem Durchschnitt hervorhebt.

## Mediadaten

- Das Buch ist 1982 im Knauer Verlag, München für 7,80 DM erschienen.
- Die Autorin ist Christa-Maria Sopart.
- ISBN-Nummer: 3-426-03727-0.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 3. September 2010 um 18:39 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.videospiegelgeschichten.de>