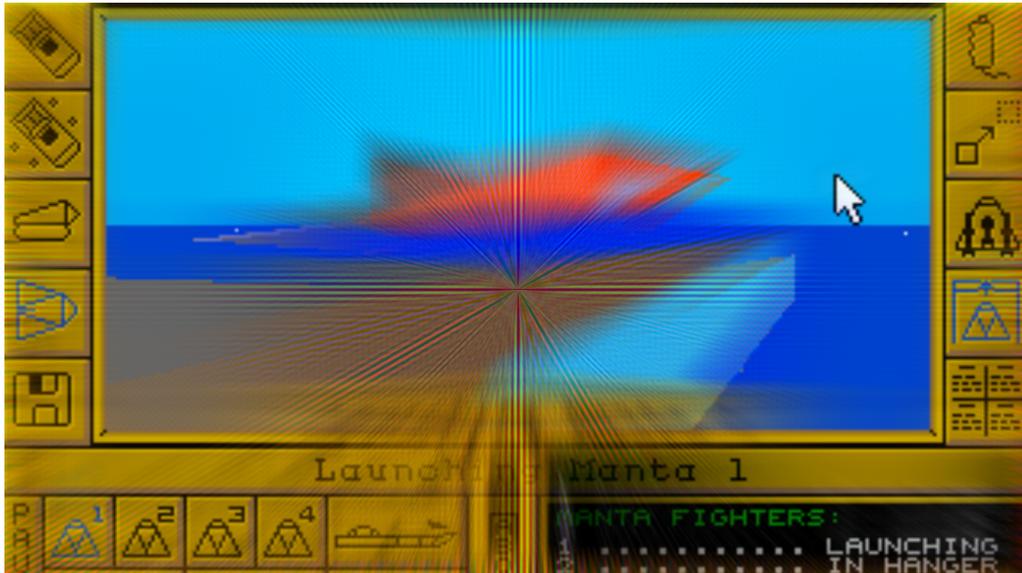


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Ich sehe was, was du nicht siehst

Selmar am Samstag, dem 5. Februar 2022

Dieses Kinderspiel kennt jeder von uns und hat es sicher auch schon unzählige Male gespielt. Oft habe ich das Gefühl, ich sehe *vollständigere* Bilder, als andere Spieler, wenn ich alte Computer-Spiele spiele oder betrachte. Geht euch das auch so?



Carrier Command – Cover der Amiga Version (Quelle: Mobygames.com)

Ich habe mich in der Vergangenheit mehrfach mit den Bildern zwischen den Pixeln beschäftigt. Die Frage, warum manche von uns detailarme Pixel oder Vektorgrafik mit wenigen Farben oft als *schlecht gealtert* empfinden, aber einige dies als weiterhin

ansprechend oder schön wahrnehmen, beschäftigt mich weiter.

Vielleicht habt ihr ja Lust auf ein kleines Experiment? Ihr werdet gleich ein Bild von einem Spiel sehen, was genau diese detailarme (im Vergleich zu heutigen Spielen) Grafik hat. Und ich will kurz beschreiben, was ich *zwischen den Pixeln* sehe.

Vielleicht fällt euch dann ein Spiel ein, bei dem es euch ähnlich geht und ihr beschreibt mir kurz, was ihr in einem Screenshot eurer Wahl seht.

Lasst uns die Bilder unserer Fantasie austauschen!

Bevor es jetzt losgeht, muss ich vielleicht etwas ausholen. Der Screenshot ist aus dem Spiel Carrier Command, welches 1988 auf dem Amiga erschienen ist.

Die Aufgabe des Spielers besteht darin, einen amphibischen Träger, dessen KI ursprünglich den Auftrag hatte einen Archipel mit einem Ressourcennetzwerk zu überspannen, dann aber von einem konkurrierenden Konzern gehackt und übernommen wurde, zu besiegen.

Zu diesem Zweck steht dem Spieler ein etwas neueres Model des feindlichen Trägers zur Verfügung. Aber aus Angst vor weiteren Hacker-Angriffen wurden die exekutiven Funktionen dieses neuen Trägers dem Spieler übergeben.



## Ich sehe was ...

Ich sehe meinen Protagonisten über eine senfgelbe Steuerungskonsole gebeugt. Zur rechten Seite steht vielleicht eine Tasse mit Kaffee, die zu einem Modul des Trägers gehört, das extra für mich nachträglich, in das ansonsten von Robotern und KI gesteuerte Schiff, eingebaut wurde.

Ich bin mir unsicher, ob die deaktivierte *Master-KI* des Trägers vielleicht noch im

Hintergrund der Systeme aktiv ist, mich beobachtet und sich Notizen macht, oder manchmal auch gern in meine Handlung eingreifen würde, wenn sie könnte.

An das leichte Schwanken des Schiffes habe ich mich bereits gewöhnt. An das Zischen und Knallen des feindlichen Beschusses, der auf die Panzerung des Kriegsschiffes und dessen Köderdrohnen niedergeht, werde ich mich wohl nie gewöhnen.

Wieder erscheint die Meldung mit der Information, dass der Träger beschädigt wurde. Kurz spiele ich mit dem Gedanken, etwas von meiner wertvollsten Ressource, Zeit, zu erübrigen, um auf die Schadensmeldung zu schauen. Aber in dem Moment huscht eine feindliche Manta-Flugdrohne durch das Visier meiner Drohne.

Verkrampfter als ich zugeben will, betätige ich den Feuerknopf und zu dem Peitschen der feindlichen Raketen, gesellt sich das Zischen von den Laser-Schüssen meiner Drohne. Wolken aus verdampften Metalllegierungen bilden sich dort, wo ich die feindliche Drohne getroffen habe. In einer Kurve nach Backbord verfolge ich die flüchtende KI-Drohne, die einen neuen Angriff auf meinen Träger plant.

Zu dem Surren der Motoren, dem Stampfen des Nuklearreaktors und dem Platschen der Wellen am Rumpf, gesellt sich das Zischen der Turbinen meiner Drohne, als sie über mich hinwegrauscht. Der salzige Meerwassergeruch wird durch den süßlichen Geruch von verglühten Metall und Plastik ergänzt.

Ich überlege meinen nächsten Schritt, während ich im Hintergrund des Visiers meiner Drohne, die Insel mit dem passenden Namen Vulcan beobachtet. Neben dem goldenen Strand, an dem sich ein paar Palmen an die Dünen schmiegen und die Brandung jetzt Trümmerteile anspült, befinden sich neben den eckigen und zweckmäßigen Versorgungs- und Wartungsgebäuden auch das Gebäude mit der lokalen KI.

Im Hintergrund steht der Vulkan, aus dem immer wieder feindliche Jäger-Drohnen aufsteigen. Einige Möwen werden in einem nahen Wäldchen aufgeschreckt, als eine herrenlose Rakete dort niedergeht und eine kleine Explosion Bäume zu Boden wirft.

In der kurzen Ruhephase, die nach dem Angriff folgt, greife ich zu meinem Kaffee, rufe die Schadensmeldung auf, verteile Reparatur-Prioritäten, plane meinen nächsten Zug und rüste meine amphibische Drohne mit einer Virusbombe aus, um meinen Plan in die Tat umzusetzen und Vulcan endlich zu übernehmen.

Irgendwo unter mir im Rumpf des Trägers rastet etwas ein. Die Vibration ist bis hier zur Zentrale zu spüren, was ein gutes Zeichen ist. Schnell fliegen meine Hände über die Kontrollen neben dem Bildschirm.

**Zugegeben, um dieses Bild von dem Spiel zu haben, muss ich das Spiel gespielt haben. Aber auch ohne zu wissen, um was es sich bei dem Screenshot ganz genau handelt, kann man mehr sehen als die Summe der Pixel, oder?**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 5. Februar 2022 um 09:15 Uhr in der Kategorie: [Videospielgeschichten](#). 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>