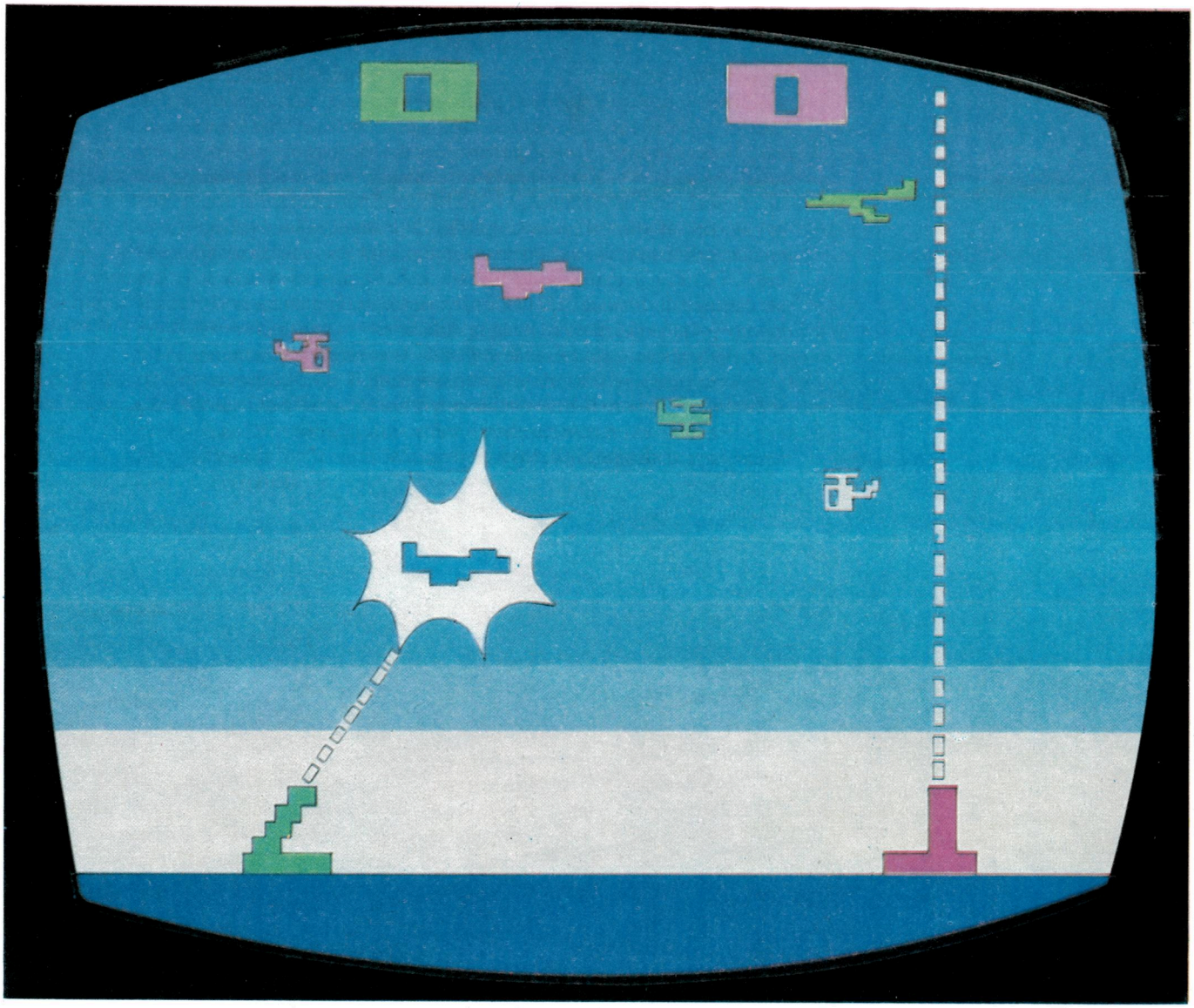
BILDSCHIRMSPIELE

Fernsehspiele haben, wie so manches Produkt der Unterhaltungselektronik, in wenigen Jahren eine derart rasche Entwicklung durchlaufen, daß man inzwischen bereits von drei Generationen sprechen kann, die sich durch zahlreiche Merkmale voneinander unterscheiden.

Geblieben ist die Grundstruktur der verschiedenen TV-Spiele, zu deren Durchführung der Bildschirm eines Heimfernsehers verwendet werden kann, gleichgültig ob es sich dabei um ein Schwarz/Weiß- oder ein Farbgerät handelt. Die Geräte der ersten und zweiten Generation wurden ausschließlich als Zusatzeinrichtungen an die Antennenbuchse angeschlossen. Im Fernsehspiel selbst sorgte ein kleiner Sender durch Umsetzung in einen bestimmten Kanal dafür, daß auf dem Bildschirm beispielsweise die Umrandung eines Tennisplatzes, zwei schmale, vertikal verschiebbare Rechtecke, die als 'Spieler' oder 'Tennisschläger' usw. wirkten, sowie ein frei bewegliches kleines Quadrat, 'der Ball', sichtbar wurden. Die Bedienungsmöglichkeiten waren relativ limitiert. Meist handelte es sich dabei lediglich um zwei, in getrennten, über Leitungen mit dem Fernsehspiel verbundenen Kästchen, eingebaute Dreh- oder Schieberegler zur Betätigung der 'Schläger'. Nach dem Einschalten der überwiegend batteriebetriebenen Geräte galt es dann lediglich, den Ball durch Betätigung des Schlägers dem Gegner ins Netz zu befördern.

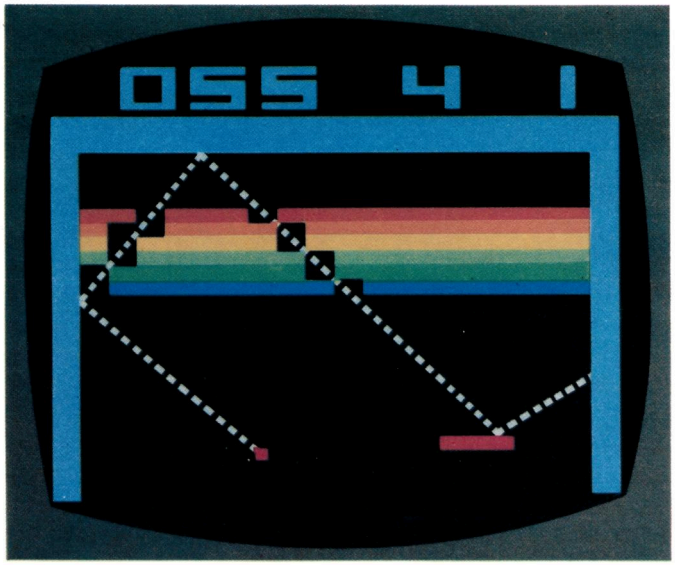
Da dieses Spiel immer einen Partner erforderte, war meist noch eine Umschaltmöglichkeit vorgesehen, durch die der verschiebbare Schläger des Spielpartners durch eine durchgehende senkrechte Linie ersetzt wurde. Sie wirkt im Spiel als 'reflektierende Wand', so daß man damit auch gegen sich allein spielen konnte. 'Squash' wurde und wird diese Spielvariante in Anlehnung an ein Ballspiel genannt, das in Großbritannien sehr populär ist. Mit diesen beiden Spielen waren die Variationsmöglichkeiten eines einfachen Fernsehspiels bereits meist erschöpft. Kein Wunder, daß diese Geräte sich nur für kurze Zeit einer gewissen Beliebtheit erfreuten; sie wurden zu schnell sehr langweilig. Nachteilig wirkten sich auch die zunächst lediglich schwarz/weiße Darstellung auf dem Bildschirm und der fehlende Ton aus. Die Entwicklung und Herstellung spezieller integrierter Schaltungen, mit denen die vielen Komponenten der recht umfangreichen Steuerung eines Fernsehspiels zu einem einzigen komplizierten Baustein zusammengefaßt werden konnten, ermöglichte jedoch schon bald den Bau der wesentlich komfortableren Fernsehspiele der zweiten Generation.

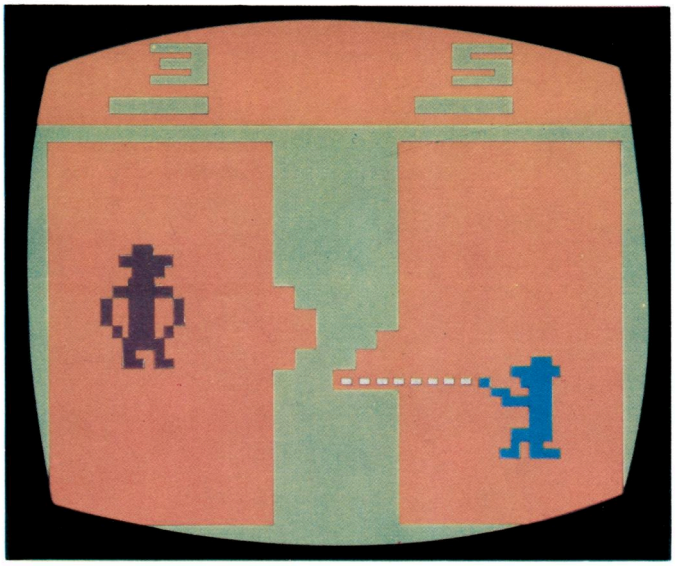
Kennzeichnend für Spiele dieser Generation ist die farbige



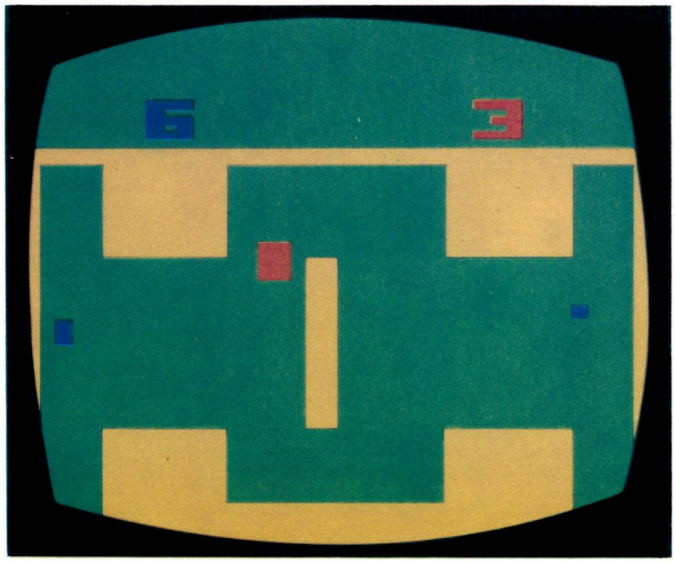
ATARI/INGERSOLL

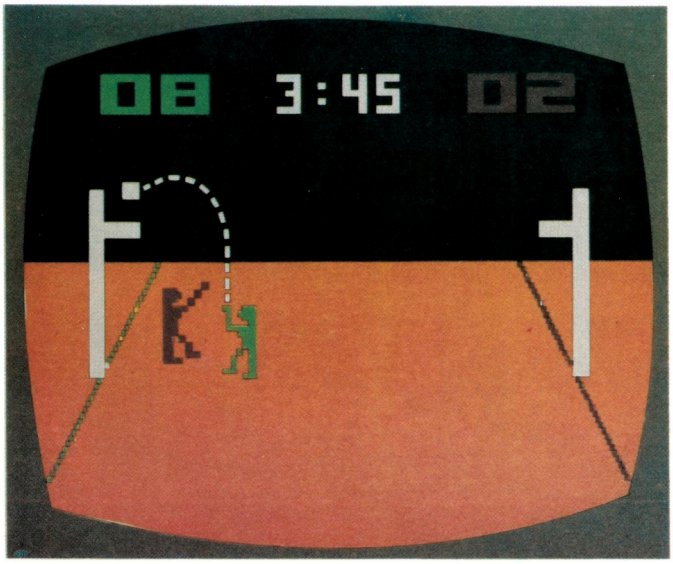
Oben: *Eine Luft-See-Schlacht auf dem Fernsehschirm, die entweder gegen einen anderen Spieler oder gegen den Computer geführt werden kann. Hier wird ein Flugzeug abgeschossen.*





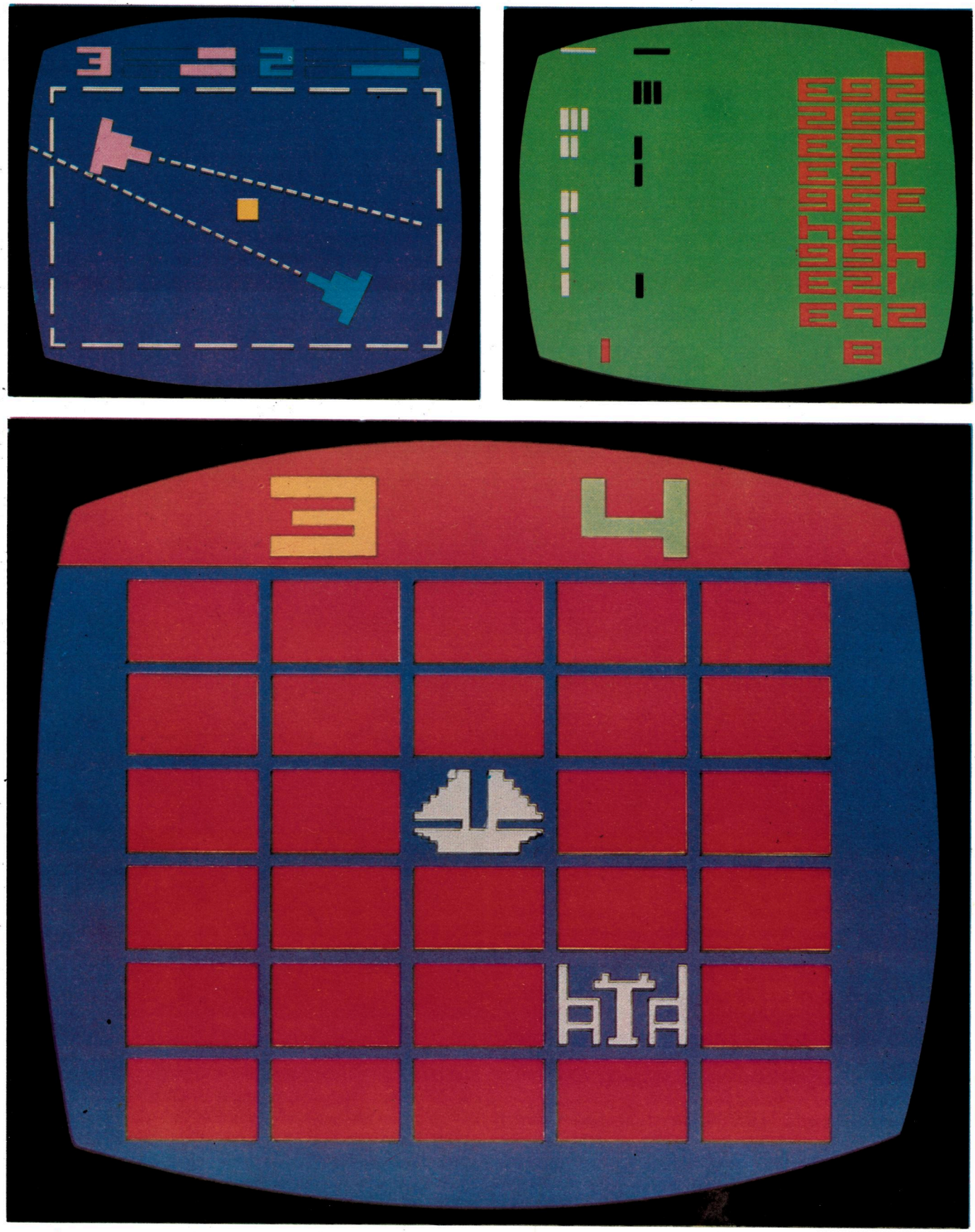
Das Angebot von Bildschirmspielen ist in den letzten Jahren ungemein angestiegen. Der wichtigste Schritt vorwärts bei dieser Form der Unterhaltungsspiele war die Möglichkeit, durch den Einbau eines Computers sozusagen eine denkende Maschine zum Mitspieler zu gewinnen. Im Bild oben links 'Weltraumkrieg', oben rechts 'Wilder Westen'. Unten sind zu sehen ein 'Minigolfspiel' und darunter ein 'Basketballspiel', wobei jede Mannschaft nur einen Spieler hat.





Darstellung auf dem Bildschirm, die Einblendung des Trefferstandes für beide Spieler, die Erzeugung bildsynchroner Geräusche sowie die wesentlich größere Spielevielfalt. Die Geräte dieser Generation bestehen zumeist aus einem Grundgerät, das die Steuerung für das Spiel, den Sender, die erforderlichen Bedienungselemente und eventuell einen Lautsprecher für den Ton sowie eine Steckvorrichtung für die auswechselbaren Spielkassetten enthält. Diese Kassetten können in das Grundgerät eingesteckt werden und enthalten in einem elektronischen Speicher alle erforderlichen Informationen für die Steuerung, um das jeweilige Spielfeld, die Spieler oder sonstige bewegliche Elemente auf dem Bildschirm darstellen zu können. Das Angebot an Spielen dieser zur Zeit am meisten verbreiteten Gerätegeneration ist wesentlich umfangreicher geworden, was vor allem auf die Auswechselmöglichkeit zurückzuführen ist. Neben den 'klassischen' Bildschirm-Ballspielen wie Tennis, Squash, Hockey und Fußball finden sich darunter auch Spiele wie Auto- und Motorradrennen oder 'Panzerschlacht'. Dabei bewegen sich nicht nur kleine helle Quadrate, sondern es werden bereits wesentlich kompliziertere Strukturen abgebildet, wie z.B. Rennwagen, stilisierte Personen oder kleine Panzer usw. Erstmals besteht bei diesen Spielen auch die Möglichkeit, die Spieler oder sonstige bewegliche Bildelemente nicht nur in einer Richtung, sondern beliebig auf dem Bildschirm verschieben zu können. Dies geschieht mit Hilfe eines in der Elektronik als 'Joystick' bezeichneten Bedienungselementes, das wie ein kleiner Steuerknüppel in allen Richtungen betätigt werden kann und sogar die Drehung von Objekten ermöglicht.

Die dritte Generation der Fernsehspiele, die erst seit kurzer Zeit angeboten wird, unterscheidet sich von ihren Vorgängern im wesentlichen dadurch, daß sie durch Einbau eines integrierten Computers in Miniaturausführung, eines sogenannten MIKROPROZESSORS, in bescheidenem Maße eine gewisse 'Intelligenz' erhalten haben. Dadurch wurde es möglich, das starre Schema älterer Fernsehspiele zu verlassen und neben den üblichen Geschicklichkeitsspielen auch Glücks- und Gesellschaftsspiele sowie Denksportaufgaben zu realisieren. Geräte dieser Generation sind zum Teil bereits in neuesten Fernsehgeräten eingebaut bzw. als Zusatz erhältlich. Zur Bedienung finden auch hier üblicherweise Joysticks oder andere Mehrfunktionselemente Verwendung, die durch zusätzliche Schalter oder Tasten im Grundgerät ergänzt werden, mit denen beispielsweise der Schwierigkeitsgrad oder die Spielgeschwindigkeit beeinflußt werden können. Die einzelnen Spiele (oder auch mehrere gleichzeitig) sind in auswechselbaren Kassetten untergebracht, so daß die Hersteller die Möglichkeit haben, neue Spiele zu entwickeln und



ATARI/INGERSOLL

anzubieten. Einen Eindruck von der Vielfalt des Spieleangebotes für ein TV-Spiel der dritten Generation gibt beispielsweise das Kassettenprogramm des Fernsehspiels 'Videoplay', in dem sich neben Spielen wie Backgammon, Mühle und Dame auch Bowling, 'Kampf im Weltraum', Memory oder Bildschirm-Malspiele und viele weitere finden, die aufgrund ihres Abwechslungsreichtums durchaus eine interessante Freizeitbeschäftigung darstellen können.

Die hier gezeigten Bildschirmspiele sind (oben links) 'Ausbruch', wobei es gilt, hinter eine der beiden 'Kanonen' zu kommen; rechts oben im Bild 'Bowling' und in der Seitenmitte ein 'Jagdspiel'. Die Bildschirmspiele der dritten Generation erlauben nicht nur eine Bewegung in zwei Richtungen, sondern in praktisch alle Richtungen — auch die Geschwindigkeit kann beliebig eingestellt werden. Damit werden die Spiele vor allem interessanter.