

Treffen der SF-Gruppe Hannover

vom Samstag, den 20.03.1999

Anwesend waren die Mitglieder Fred Körper, Detlef Hohendahl, Wolfgang Thadewald, Uwe Gehrke, Ralf Stührenberg, Martin Schmoll und Andreas Mendat sowie als Gast Willy Peschutter

Zu Anfang des Treffens stellte sich unser Gast Willy Peschutter vor, der seit über dreißig Jahren Perry Rhodan liest und durch einen Hinweis in einer der letzten PR-Reports von uns erfahren hat.

Für das April-Treffen nahm man das Angebot von Christian dankend an, im Internet-Store der SGH einen Surf-Nachmittag zu verbringen, um verschiedene SF-orientierte Homepages aufzusuchen. Megabyte-große Downloads verbieten sich natürlich bei dieser Gelegenheit....

Für den März war ursprünglich das Thema **Wirtschaft in der SF** vorgesehen, doch wollen Martin und Ralf S., die das heutige Thema **SF in Computerspielen** behandeln, dann einen praktischen Teil durchführen, bei dem der nicht ganz unbekannt Philip Richdale seinen Rechner zur Verfügung stellen will.

Philip wollte auch zu unserem Februar-Treffen kommen, doch leider ist ihm ein Termin dazwischengekommen, so daß die Hoffnung bleibt, ihn im nächsten Monat zu sehen.

Immerhin hatten sich Martin und Ralf S. vorher mit Philip treffen können, der sich brennend für das Thema interessiert und wertvolle Informationen geben konnte.

Ralf hatte seinen Part überschrieben mit Cybernetische SF-Spiele, worunter er die Stichworte Modellbau, Fischertechnik, Lego und Merchandising faßte. Glänzte LEGO schon früher mit SF-orientierten Modellen von Raumschiffen, so ist diese Zusammenhang inzwischen stark ausgebaut. Hintergrund dürften auch wirtschaftlichen Schwierigkeiten des Konzerns sein, der im letzten Jahr erstmals einen Gewinneinbruch feststellen mußte, da die Kids sich lieber mit Computer befassen, statt mit langweiligen Plastik-Bauklötzen.... LEGO hat auch einen Vertrag mit LUCAS über die Vermarktung von StarWars abgeschlossen, und wird zum Start der neuen Filme in den USA einen entsprechenden Vergnügungspark eröffnen.

Jedenfalls arbeitet LEGO inzwischen sogar mit dem M.I.T. zusammen, um auf LEGO-Bausteinbasis Roboter herzustellen. Unter dem Titel Mind Storms bietet LEGO in der Zukunft die Möglichkeit, solche Roboter mit entsprechenden Chips auszustatten, die mit einer Visual Basic-ähnlichen Sprache auf dem PC leicht zu programmieren sind.

Desweiteren gibt es interaktive CD-ROMs, die es sogar ermöglichen, aus einem Computerspiel heraus entsprechende Modelle zu lenken, und auf den Internet-Seiten von LEGO ist auch eine Zusammenarbeit mit der NASA erkennbar.

Dagegen mutet der Anfang von SF-Spielzeugen mit Modellen der Strahlenpistolen aus Flash Gordon in den 30er Jahren geradezu archaisch an....

Ralf kam dann noch kurz auf das Merchandising-Phänomen überhaupt zu sprechen: Star Trek. Zwischenzeitlich gibt es über ein halbes Dutzend interaktiver Computer-CD-ROMs zu diesem Themenbereich, und zwar sowohl in Form von Lexika, als auch als Spiel.

Martin berichtete dann über die Geschichte zur Systematik der Computerspiele:

Die meisten Computerspiele haben einen SF-Bezug, insofern ist eine solche Übersicht bei diesem Thema gerechtfertigt. Angefangen hatte es 1983/84 mit dem C=64, dem ersten bezahlbaren und damit weitverbreiteten Heimcomputer überhaupt. Auf dem C=64 (auch liebevoll ob seiner Form Brotkasten

genannt) gab es neben Actionspielen (wie Invaders) auch Text- und Grafik-Adventures mit meist phantastischen Inhalt.

1987 kam der AMIGA sowie der ATARI hinzu. War der AMIGA mehr auf Spiele konzipiert (bedingt durch seine lange unerreichten Grafikeigenschaften), so glänzte der ATARI durch besseren Sound sowie die damals revolutionäre grafische Oberfläche GEM. Man erinnere sich: Zu diesem Zeitpunkt hatten die PCs (sprich: IBM-kompatible Heimcomputer - damals gab es noch andere Ansätze) nur CGA als Grafikmöglichkeit, besser bekannt als Klötzchen-Grafik. Trotzdem hat sich dieser Industriestandard (wie man das damals nannte) auch im Heimbereich durchgesetzt, und zwar vor allem aufgrund seiner Erweiterungsfähigkeit, bedingt durch die Modularität des Konzepts sowie der Tatsache, daß IBM die Entwicklung und Fertigkeit nicht exklusiv übernommen hatte.

Eine andere Entwicklungslinie sind die sogenannten Spielekonsolen, die z.Z. auch im Zeitalter des PC steigende Popularität gewinnen, da ihr Preis-Leistungsverhältnis weitaus besser ist. Anders ausgedrückt: Um bei Spielen dieselben Ergebnisse auf dem PC zu erzielen, muß weitaus mehr investiert werden.

Auf diesem Sektor gibt es zwei Systeme, SONY und NINTENDO. Während NINTENDO mit dem Gameboy groß geworden ist, der wie die letzte Entwicklung NINTENDO64 auf Steckkarten basierte, setzte SONY von Anfang an auf CD-ROM-basierte Systeme.

Was die auf diesen Systemen eingesetzten Spiele angeht, so läßt sich folgende Struktur erkennen:

-Echtzeit-Strategiespiele wie DUNE2 sind Missionsbasiert, es werden von einer Basis aus mobile Einheiten durch den Spieler gelenkt, um eine Aufgabe zu erfüllen. Im Spielverlauf ergeben sich erweiterte Möglichkeiten, doch zu Anfang muß der Spieler eine Partei auswählen, die anderen werden durch den PC simuliert.

Zwischenzeitlich werden Spiele sogar für beide Systeme entwickelt und parallel auf den Markt gebracht, was die zunehmende Wichtigkeit der Spielekonsolen hervorhebt.

-Rundenbasierte Strategiespiele unterscheiden sich durch die vorherige Kategorie dadurch, daß der Spieler für seine Entscheidungen beliebig lange Zeit hat, bevor er seinen Zug macht, während bei den Echtzeit-Spielen sozusagen die Geschehnisse vom Computer fortlaufend simuliert werden. Man kann den Echtzeitspielen also einen Hektik-Faktor attestieren, den Rundenbasierten Spielen dagegen einen Grübelfaktor.

-Rundenbasierte Wirtschaftssimulationen: Ausgehend vom Brettspiel CIVILISATIONS wurde ein sehr komplexes Computerspiel gleichen Namens geschaffen, daß zu den erfolgreichsten Spielen überhaupt gehört. Ziel des Spiels ist es, ausgehend von Zivilisationsstand der Steinzeit durch Entwicklung Niveau zu erreichen, daß es erlaubt, ein Raumschiff nach Alpha Centauri zu schicken. Im Vordergrund steht die Lösung von Konflikten durch Diplomatie und Ränkespiel, nicht das hirnlöse Drauflosballern. Ein weiterer Vertreter dieser Kategorie ist MASTER OF ORION2, bei dem es um die Konflikte verschiedener Rassen geht, die auch im wesentlichen durch intelligente Diplomatie zu lösen sind.

-Missionsbasierte Aktionsimulation: Hier steuert der Spieler nur eine Einheit (z.B. ein Raumschiff), um sich gegen seine Feinde durchzusetzen und seine Mission zu erfüllen. Das klassische Beispiel ist WING COMMANDER, dessen Entwicklung von der Version 1 bis zur aktuellen Version 5 deutlich demonstriert, daß hier die Grafik im Vordergrund steht: Kam die erste Version noch mit Disketten aus, so paßt die aktuelle Version nur auf mehrere CD-ROMs, sprich: Die Datenmenge hat sich mehr als vertausendfacht. Dafür enthält die aktuelle Version über eine Stunde Spielfilmsequenzen... Ein weiterer Klassiker dieser Kategorie, der schon auf dem C=64 begeisterte, ist ELITE, bei dem man als Handelskapitän auf eigene Rechnung interstellaren Handel betreibt, immer im Kampf gegen Raumpiraten und lokale Polizeibehörden.

-Arkade-Action: Hier sind die Ballerspiele gemeint, die wohl jeder kennt, wie SPACE INVADERS, PAC

MAN oder BATTLE ZON. Interessant ist hier die Unterscheidung zwischen dem Blick von Außen (Third-Person-View), sowie der subjektiven Sicht (First-Person-View), wobei letzteres den Spieler mehr ins Spiel einbezieht. Meist ist auch eine Umschaltung zwischen den Ansichten möglich.

-Ego-Shooter: Hierunter fallen Spiele wie DOOM oder der Nachfolger QUAKE. Ein einsamer Protagonist rennt schwerbewaffnet durch eine grauenvolle Umwelt, und einziges Spielziel ist, schneller zu schießen als der Gegner...

-Action-Adventure: Diese Kategorie ist teilweise deckungsgleich mit den Ego-Shootern, doch kommt noch ein Erkundungsmerkmal hinzu: LARA CROFT ist das Beispiel für diese Kategorie. Neben dem Ballern ist noch ein wenig Hirnschmalz gefragt, um eine Suche erfolgreich zu beenden.

Wie sieht jetzt die Zukunft des Computerspiels aus? Wenn man sich die skizzierte Entwicklung anschaut, fällt auf, daß die Grafikfähigkeiten für die Spiele immer wichtiger werden. Neue Entwicklungen wie spezielle 3-D-Grafikkarten unterstützen diesen Trend, die Grafik muß immer realer werden.

Gleichzeitig wird die Wahrnehmung erweitert, Stichwort Virtuelle Realität. Sobald hier preiswerte und vor allem praktikable Lösungen gefunden sind, bedarf es nur noch eines ansprechenden Spiels, um die Verbreitung dieser PC-Erweiterung zu forcieren.

Die Dritte Entwicklungsmöglichkeit bieten die sogenannte Force-Feedback, d.h. eine mechanische Rückkopplung entsprechend dem Spielverlauf. Hier sind auf dem Heimamwendermarkt z.Z. rüttelnde Joysticks sowie Lenkräder im Angebot.

Fred Körper