

Prisma

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin**

Band (Jahr): **114 (1988)**

Heft 23

PDF erstellt am: **17.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Gegner fast aus Fleisch und Blut

VON PETER PETERS

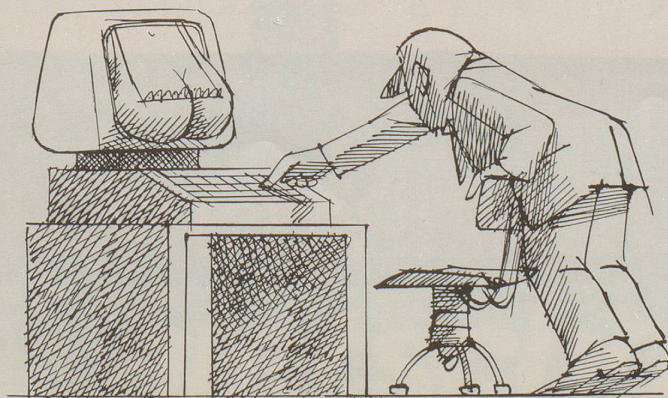
Recht erfreuliche Tendenzen sind im Bereich der Computerspiele zu beobachten. Der Mensch, so scheint es, findet hier, nach einer jahrelangen Verirrung in allzu über-spitzte Technologie, zu seinen elementaren Ausdrucksformen zurück. Allzulange hatten Laserkanonen und galaktische Kriege, fliegende (und natürlich aus allen Rohren schiessende) Untertassen und phantastische Bombenformationen in allen Farben und Formen die Bildschirme in den Spielhallen und «amusement centers» bevölkert. Selbst profunde Science-fiction-Kenner konnten sich keinen Reim mehr darauf machen, wer hier eigentlich wen bekämpfen und vernichten wollte. Die Folge waren Entfremdung, Lustlosigkeit und Überdruß, der den jungen Leuten, denen die Geräte den mit blanker Münze bezahlten Spass mehr verweigerten als gewährten, deutlich in den Gesichtern geschrieben stand.

Wer aber heute irgendeine dieser Spielhöhlen (wie sie mitunter feindselig bezeichnet werden) betritt, der wittert Morgenluft. Eine neue Generation von Geräten hat Einzug gehalten und erfüllt diese Orte zusehends mit einer neuen Konkretheit, eigentlich einer neuen Menschlichkeit. Da agieren keine Ufos und sonstigen abstrakten Gebilde mehr auf den Bildschirmen, sondern, dargestellt durch stilisierte Männchen und Figuren, der Mensch selber. Und was tut er? Er haut und schlägt um sich, tötet am Fließband, prügelt sich mit Gegnern verschiedenster, aber ebenfalls menschlicher Art. Dabei haben die Waffen, deren er sich bedient, alles andere als ein futuristisches Gepräge. Abgesehen von der guten alten Pistole, die natürlich nicht fehlen darf, könnten viele aus dem Mittelalter oder gar aus der Antike stammen. Da fliegen auf Knopf-

druck Pfeile und Messer, Knüppel, Äxte und Fäuste werden geschwungen, Speere und Steine geworfen.

Die in derlei Spiele vertieften Jugendlichen können sich natürlich viel besser mit dem Geschehen identifizieren. Mit leuchtenden Augen steuern sie die Geschicke ihres muskelbepackten und wieselflinken Helden, der sich da durch ein Dickicht von Widersachern buchstäblich durchboxt. Und auch die Gegner sind – ja, fast möchte man sagen: aus Fleisch und Blut. Allerlei übles Gesindel gilt es auszumerzen, entlaufene Sträflinge und streitsüchtige Rocker, Gespenster, Wilde, Dunkelmänner und andere zwielichtige Gestalten. Diese kommen pausenlos von rechts und links ins Bild und wollen dem Helden an den Kragen, welcher dies zu verhindern trachtet, indem er, das ist meistens die zugrundeliegende Spielidee, sie fertigmacht. Aber eben auf realistische, fast altmodisch anmutende Weise.

Was sich da im Bereich der Bildschirmspiele vollzieht, ist eine eindrucksvolle Rückbesinnung auf die wahren Werte und Inhalte des Lebens, auf das Handfeste und Greifbare. Mit Spannung darf die weitere Entwicklung verfolgt werden. Laut Gerüchten steht auch bei den Hebeln, Dreh- und Druckknöpfen, mit denen man spielt, eine einschneidende Veränderung unmittelbar bevor. Der Held auf der Mattscheibe soll nicht mehr durch einen Knopfdruck mit dem Finger zum Zuschlagen veranlasst werden, sondern dadurch, dass der Spieler selber gegen eine ins Gerät integrierte Gumm wand boxt. Eingebaute Sensoren übertragen Kraft und Genauigkeit der Hiebe auf die Bildschirm-Handlung. In Fernost wird angeblich gegenwärtig ein Prototyp dieser völlig neuen Gerätegeneration gebaut. Geplanter Markenname: Hau Den Lu Kas.



Software

Prisma

20-Stunden-Woche

Laut SRG-Presseschef Joe Wolf wird man bis 1990 etwa 75 TV-Kanäle empfangen können! – Dazu der *Berner Bär*: «Vielleicht schenkt uns bis dahin die Gentechnologie mehr Augen und Ohren.» *kai*

Double-Point

Der ARD-Tennisreporter vom Grand Slam-Turnier aus Paris bei Regen: «Wie Sie sehen, sehen wir im Moment nichts.» *ks*

Einkaufsphilosophie

Es kommt nicht darauf an, was etwas kostet, sondern wieviel man dabei spart! *to*

L'Art pour l'art

Aparte, zarte, smarte und zarte, artige, abartige und unartige Kunst unseres Jahrhunderts stellt sich im Juni zur internationalen Kunstmesse «Art 1988» ein (und aus). *ea*

Enttäuschung

Der Schriftsteller Franz Böni resigniert: «Ich schreibe für die Arbeiter, aber die lesen keine Bücher.» *oh*

Schaulust

Mit Fernsehen und Kino nicht genug. Rund 400 Millionen Franken geben die Schweizer pro Jahr für Ausleihe und Kauf von Videos, darunter viel Brutalos, Horror und Pornos, aus. *bo*

Knatter-Andante

Das Bundesamt für Umweltschutz arbeitet zur Zeit an einer Verordnung, welche für Rasenmäher eine obligatorische Typenprüfung u.a. auf Einhalten von Lärmgrenzwerten vorsieht. Woran kann man denn in Zukunft noch spüren, dass der Frühling kommt oder da ist, wenn die Rasenmäher-Knatterei so moderat werden soll? *R.*