

vecZ - Spielkultur als Chance

**P.M.Ong, München/Zürich,
Unternehmensberatung/
Changemanagement**

**Erinnern, erinnern wir uns,
vor einem Jahr ...**

1982

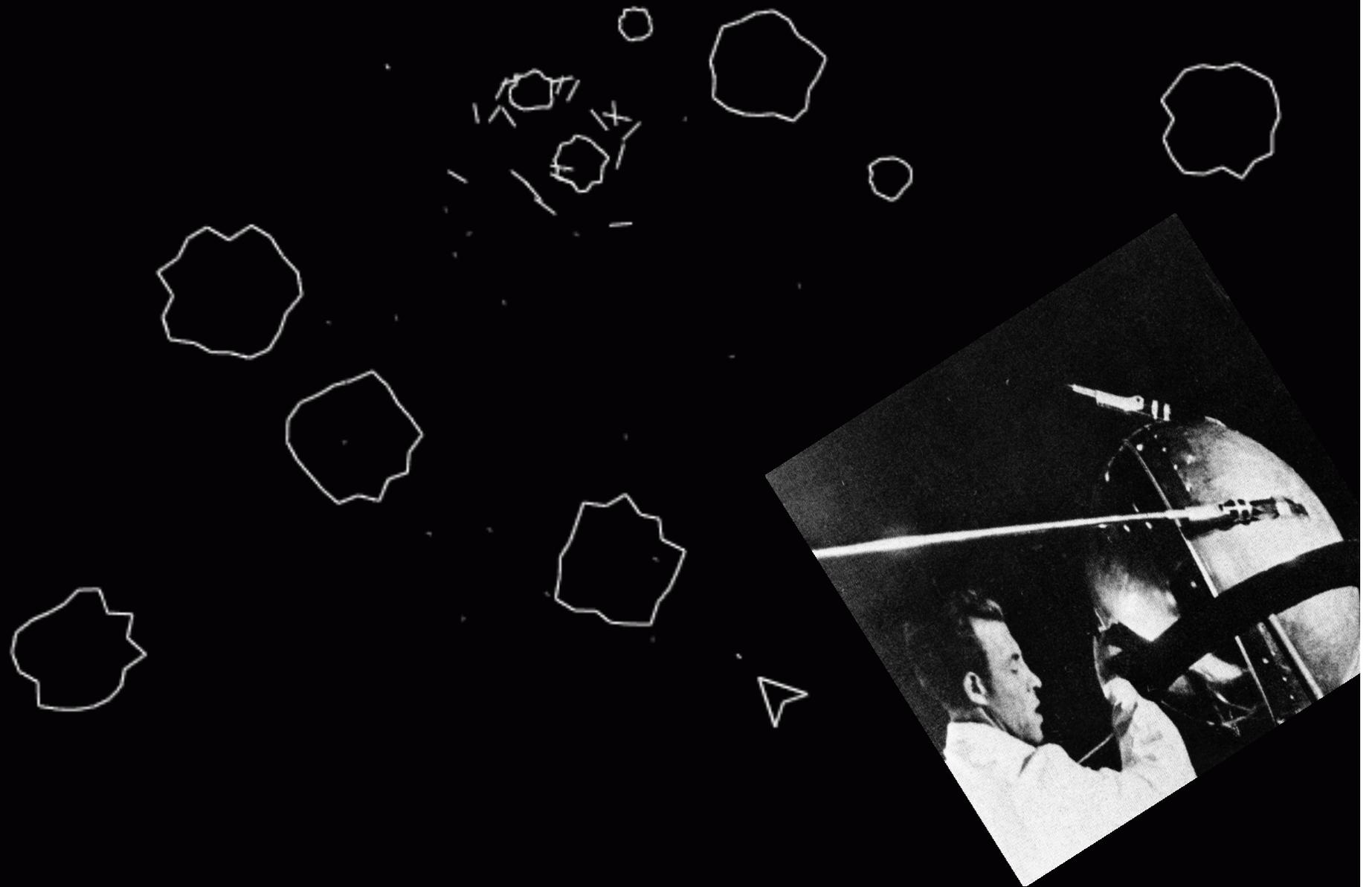
VECTREX wurde Realität



VECTREX (MB)

- **Vector Bildschirm**
- **Neue schneller Prozessor
6809**
- **Einfache Maschinensprache**
- **3 Dimensionen!**
- **Super Sound!**
- **LightPen**

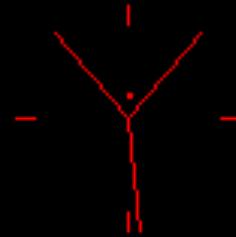




Demokratisierung der Spielhalle

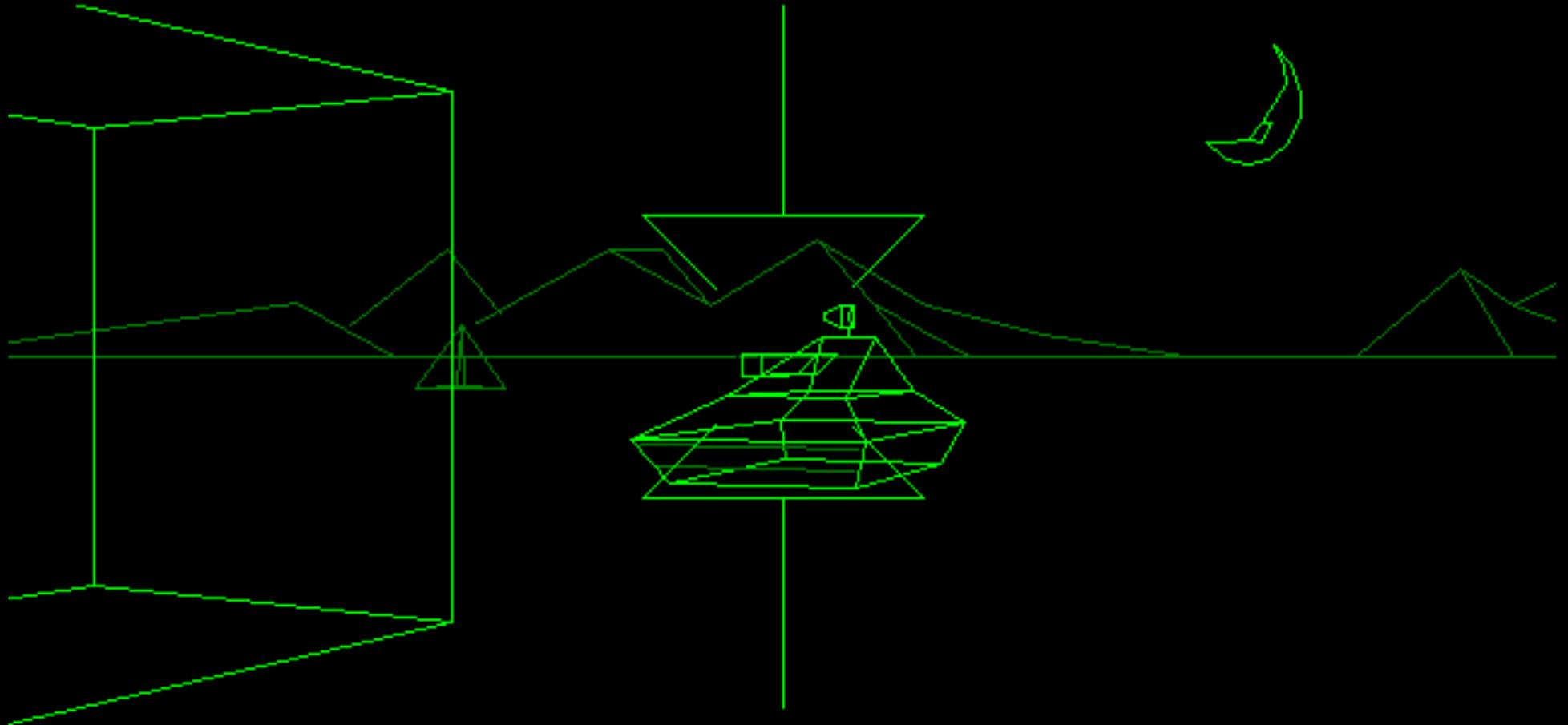
> Das Bildschirmspiel für zu Alle zu Hause
Asteroids in Aktion - Kampf im Weltall - grosse Tradition auch im Osten! Sputnik!

ENEMY IN RANGE



SCORE 3000

HIGH SCORE 88000



Virtuelle Realität zu Hause!

BattleTank in Aktion - Neue Welten! - Eine Welt ohne Grenzen!

> Lebbare Imagination - Sie müssen nicht mehr Reisen!



**Geniessen Sie 3D! Mit einem
Rollercoasterspiel!**

**HEUTE 1983, OST-
BERLIN DDR**



BSS01 - Bildschirmspiel 01

Seit 1980 - Verbreitet in Jugendzentren! - Stolz
vs Technologiefurchung im Westen
> Neuer Inhalt - neue Konsole!



vecZ - ShootEm'Up

Chance, Weiterführen der BBS01 mit neuen Inhalt

Chance für den Osten. Für beide Seiten! > Regelsystem lernen!



Spiel erscheint als ROM

Nur 8000 Zeichen, Angepasst an die Hardware
Unveränderbar, nur so spielbar.



Thema: Heisser Herbst 1983

**Ablenkung (Spektakel!), Jugend erreichen,
und Themen bearbeiten (spielerisch einbinden)**



**Viel Spass beim Ausprobieren!
Spass in vorgespurten Bahnen ist alles!
Auch in 30 Jahren noch Spiele!**