

Roman Mandelc



III GRÜNDE COMPUTER SPIELE ZU LEBEN

SCHWARZKOPF & SCHWARZ 2009



roman mandelc

**III GRÜNDE,
COMPUTERSPIELE
ZU LIEBEN**

SCHWARZKOPF & SCHWARZKOPF

INHALT

1. DIE ANFÄNGE DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG 11

Weil Pionierarbeit nicht gerade die dankbarste Unternehmung ist | Weil die Frage nach dem ersten Computerspiel ein Fall für Günther Jauch ist | Weil die Vorstellung, Fernseherbilder mittels Computertechnologie zu manipulieren, einer Revolution gleichkommt | Weil die »schwarzen« Jahre einen Neustart für Videospiele markierten | Weil das Erzählen einer ausgefeilten Geschichte eng mit dem technischen Fortschritt verbunden ist

2. DIE KLASSIKER 29

Weil zeitlose Designs oft aus den einfachsten Gedanken entstehen | Weil niemand Super Mario auch nur ansatzweise das Wasser reichen kann | Weil der Aufbau eines Imperiums die Zeiten überdauert | Weil Guybrush Threepwood ein mächtiger Pirat ist | Weil Link gerne in der Vergangenheit lebt und zwischen den Welten wandelt | Weil aus der großen Macht eines Bürgermeisters große Verantwortung resultiert | Weil ein entführtes Mädchen von einem ungleichen Brüderpaar aus seiner Gefangenschaft befreit wird | Weil Raphael cool kommt, Michelangelo rangeht und Leonardo nach Donatellos Plan kämpft | Weil sich in einer harten Schale nicht immer auch ein weicher Kern versteckt | Weil niemand seine Widersacher eleganter zurechtweist als Steven Seagal | Weil innere Stärke nur durch wahre Demut erlangt werden kann

3. VON DER NISCHE IN DEN MAINSTREAM 51

Weil sich der Stellenwert von Videospiele stetig wandelt | Weil es um mehr geht, als bloß belangloses Zeug in die Luft zu jagen | Weil sich jeder passionierte Gamer an mindestens ein unvergleichliches Aha-Erlebnis erinnert | Weil Sony die PlayStation erfand und ein breites Publikum für Videospiele begeisterte | Weil Vorstellungskraft der Schlüssel zur Erschaffung eines fiktiven Universums ist | Weil der Konami Code zum Allgemeinwissen eines jeden Spielers gehört | Weil passiver Videospiele-Konsum keine Nebenwirkungen verursacht

4. HINTER DEN KULISSEN 67

Weil das wirkliche Leben die besten Ideen hervorbringt | Weil Qualität von Quälen kommt | Weil Akira Yamaoka ein Meister der leisen Töne ist ... und es trotzdem richtig krachen

lässt | Weil sich niemand mit den obskuren Kreationen von SWERY messen kann | Weil man keinen Hochschulabschluss braucht, um Milliardär zu werden | Weil Perfektionismus, Detailversessenheit und große kreative Freiräume zu Bestleistungen führen | Weil Nathan Drakes Schicksal in guten Händen ist | Weil Koji Kondo das wohl bekannteste Musikstück der Welt komponierte | Weil Video- und Computerspiel nicht zwangsläufig dasselbe bedeutet | Weil Sony den besten Riecher hatte und lange Zeit das Antlitz einer Alten Dame verschönerte

5. ENTWICKLUNG UND VERTRIEB 87

Weil auf dem Weg von der ersten Idee bis zur fertigen Verkaufsversion viele Hindernisse lauern | Weil das Glück in den Händen des Himmels liegt | Weil Microsoft das Online-Gaming auf Konsolen revolutionierte ... und trotzdem haarsträubende Fehler beging | Weil Sega immer einen festen Platz in den Herzen der Spieler haben wird | Weil Hippies dafür sorgten, dass Nolan Bushnell ein Licht aufging | Weil Konamis starke Marktposition auf einem breit gefächerten Produktportfolio basiert | Weil Capcom ein Meister des vorbildlichen Recyclings ist | Weil die Auswahl der richtigen (oder falschen) Ingredienzien über Lust und Frust entscheidet | Weil es haufenweise Gründe gibt, modernes Gaming zu hassen | Weil sich Keiji Inafune dank einer zukunftsweisenden Finanzierungsform seiner Wurzeln besinnt

6. WEITERE KLASSIKER 109

Weil »Final Fantasy VII« japanischen Rollenspielen zum endgültigen Durchbruch verhalf | Weil man nach atemberaubenden Verfolgungsjagden den Führerschein nicht verliert | Weil ein auf dem Hinterkopf tätowierter Strichcode nicht jedem gut zu Gesicht steht | Weil das Schicksal eines niedlichen Pinguin-Babys von Super Marios Launen abhängt | Weil sich das ultimative Böse in einem Anwesen verschanzt ... und weil dessen Anziehungskraft auch nach 20 Jahren ungebrochen ist | Weil eine schlechte Synchronisation die Ohren beleidigt ... und den Spielspaß negativ beeinflusst | Weil ein Gorilla mit Krawatte Bananenshakes mixt, die nach Erfolg schmecken | Weil schwerer Fahrzeugdiebstahl nicht nur ein Straftatbestand ist ... sondern Spielern auch ein beispielloses Machtgefühl ermöglicht | Weil kein Spiel das Drama um Liebe und Tod so emotional erzählt wie »Shadow of the Colossus« | Weil »Die Sims« ein Tempo an den Tag legen, das ein reales Leben nie mitgeben könnte | Weil ein »silbernes Auge« Ego-Shooter auch auf Konsolen salonfähig machte

7. DIE GENRES 133

Weil die Vielfalt nie größer war als heute ... und eine Kategorisierung dadurch umso schwieriger ist | Weil das geschriebene Wort mindestens genauso wichtig ist wie clever strukturierte Rätsel | Weil die Facetten von abenteuerlicher Action jegliche Grenzen sprengen | Weil Looten und Leveln jedes Spiel attraktiver machen | Weil ökonomische Themen keine trockene Angelegenheit sind | Weil der Drang nach Geschwindigkeit auch ohne ein echtes Vehikel ausgelebt werden kann | Weil manche Pläne jenseits von Gut und Böse sind | Weil erst knifflige Hindernisse und tiefe Schluchten den wahren Charakter eines Hüpfspiels ausmachen | Weil ein Himmelhund auf dem Weg zur Hölle mehr als genug ist | Weil Casual Games sowohl an Spieler als auch Hardware geringe Anforderungen stellen

8. DIE PROTAGONISTEN 153

Weil Yū Suzukis Meisterstück wohl auf ewig unvollendet bleibt | Weil ein Jill-Sandwich kein Ablaufdatum hat | Weil nach dem Ende der Menschheit ein neues Zeitalter anbricht | Weil Schönheitsoperationen das wahre Alter nicht verbergen | Weil ein traumhaftes Ensemble noch lange keinen Hit garantiert | Weil stille Wasser tiefer sind als erhofft ... und sie oft genug Böses bergen | Weil jeder Schuldige seine gerechte Strafe bekommt | Weil ein ordinäres Eichhörnchen Angst und Schrecken verbreitet ... und damit zu Recht durchkommt | Weil »Catherine« ein bildschönes Juwel moderner Erwachsenenunterhaltung ist | Weil Koopa-König Bowser in Wahrheit ein weiches Herz hat

9. BUGS, SPOILER UND ANDERE KURIOSITÄTEN 177

Weil bittere Rückschläge selbst die friedlichsten Zeitgenossen zur Weißglut treiben | Weil Fehler in der Software aber auch spontane Lachkrämpfe auslösen | Weil Katastrophen nicht einfach so geschehen ... sondern das Ergebnis einer langen Kette von Verfehlungen sind | Weil Geschmacklosigkeit keine Grenzen kennt | Weil die unerbetene Weitergabe von Spoilern als grobe Unhöflichkeit gilt | Weil wissenswerte Kleinigkeiten das Leben erst so richtig gemütlich machen | Weil ein Außerirdischer namens E.T. seinen Heimatplaneten doch nicht erreicht hat | Weil Spieler aus aller Herren Länder eine gemeinsame Sprache teilen | Weil das stille Örtchen der beste Platz ist, um in virtuelle Welten abzutauchen | Weil die TV-Serie »Lost« mehr mit modernen Computerspielen gemein hat als das Erzählen einer komplexen Geschichte

10. NOCH MEHR KLASSIKER 203

Weil sich Eskapismus nirgendwo besser ausleben lässt ... | Weil ein echter Mann keinen Schmerz kennt | Weil die narrative Brillanz eines »Silent Hill 2« bis heute unerreicht ist | Weil 4-2-3-1 kein PIN-Code ist, sondern Liebhaber taktischer Systeme mit der Zunge schnalzen lässt | Weil eine Rückbesinnung auf die eigenen Wurzeln nie aus der Mode kommt | Weil Commander Shepard wahlweise weiblich oder männlich sein kann ... aber nicht beides zur selben Zeit | Weil Sir Daniel Fortesque zu Lebzeiten kläglich scheiterte ... und nach seinem Tod eine zweite Chance bekam | Weil gesunde Ernährung und tägliches Fitnessstraining das eigene Überleben sichern | Weil kleine Mädchen große Väter brauchen | Weil »Monkey Business« leider nicht das Licht der Welt erblickte

11. VIDEO GAME CULTURE 225

Weil Online-Communitys eine eigene Dynamik entwickeln | Weil sich Camping nicht zwangsläufig im Freien abspielt | Weil es nichts Schöneres gibt, als auf den Postboten zu warten | Weil der Grat zwischen Passion und Sucht ein gefährlich schmaler ist | Weil Spiele nicht nur Spielen bieten | Weil Sexismus in Videospiele kein dominierendes Thema sein sollte ... es aber dennoch ist | Weil im Land der aufgehenden Sonne kein Traum unerfüllt bleibt | Weil auch das anarchische Potenzial von Computerspielen ein klar definiertes Regelwerk braucht | Weil Interaktion und Immersion zwei wichtige Begriffe sind | Weil Kunst Hindernisse überwinden muss, um sich weiterzuentwickeln

12. STATUS QUO UND DIE ZUKUNFT 253

Weil Computerspiele eine besondere Ausdrucksform der Schönen Künste sind | Weil die Zeit für Virtual Reality endlich reif ist | Weil das Brechen von Regeln eine eigene Kunstform ist und meisterliches Können voraussetzt | Weil Remakes gute Spiele noch besser machen ... oder schlechter | Weil man von Videospieldverfilmungen nicht den Blick abwenden kann ... wie bei einem Autounfall | Weil die Ästhetik von Computerspielen einzigartig ist | Weil Computerspiele auch noch in 100 Jahren begeistern werden

VORWORT

Kaum eine andere Branche kann von sich behaupten, finanziell mit dem weltweit etablierten Filmbusiness mithalten zu können. Vereinzelte Video- und Computerspiele schaffen dieses Kunststück mit Bravour. Trotz dieser Leistung ist eines nach wie vor überdeutlich: Sowohl ökonomisch wie auch kreativ ist die Obergrenze noch lange nicht erreicht. Auch im Jahr 2015 hat das Medium Videospiele einen langen Weg vor sich, einen gefestigten Platz neben etablierten Kunstformen wie Film und Literatur zu finden. Zugegeben, die beeindruckenden Zahlen von Spiel-Blockbustern sind starke Hinweise auf die stetig wachsende Anerkennung, jedoch auf keinen Fall die einzige Kategorie, durch die sich ihr Erfolg in der Gesellschaftskultur ablesen lässt.

Für viele Menschen sind digitale Spiele mehr als nur banaler Zeitvertreib. Developer (Entwickler) und Publisher (Verleger) auf der ganzen Welt stecken viel Geld in teils riskante Projekte. Kritiker prüfen die Qualität auf Herz und Nieren. Kunstliebhaber schätzen die artistische Brillanz dieser Werke zeitgenössischer Prägung. Riesige Fan-Communitys investieren Energie und Herzblut in das geliebte Hobby. Die Liste ließe sich endlos weiterführen, doch eines wird überdeutlich: Die Zeiten, in denen sich nur eine Randgruppe mit dem digitalen Spielzeug beschäftigt, sind längst vorbei. Videospiele haben schon vor einigen Jahren einen der vorderen Plätze des Massenmarktes erobert. Was selbstverständlich nicht bedeuten soll, dass Nischen- und Nerd-Fantasien aller Art der Vergangenheit angehören. Ganz im Gegenteil, sind die Betätigungsfelder doch vielseitig wie nie, die Möglichkeiten des digitalen Amusements scheinbar unbegrenzt. Befriedigung ungeahnter Sehnsüchte und gelebte Stereotypen inklusive.

111 Gründe, Computerspiele zu lieben ist eine Ode an die spektakuläre Historie einer Branche, die in kurzer Zeit einen gewaltigen

Entwicklungssprung zu verzeichnen hatte – und die immer noch rasant wächst und sich jährlich weiterentwickelt. In zwölf Kapiteln entschlüssle ich die Faszination für Videospiele, angefangen bei der Entstehung bis hin zu potenziellen Zukunftsszenarien. Inhaltlich werden die wichtigsten Eckpunkte und Daten angesprochen, ohne auf die trockene Struktur eines simplen geschichtlichen Abrisses zu setzen. Offensichtliche Klassiker dürfen ebenso wenig fehlen wie waschechte Geheimtipps, die nicht einmal wahre Experten kennen. Kuriositäten, dem Blick hinter die Kulissen der Produktion und einem akademisch angehauchten Abriss der spezifischen Merkmale von Spielen werden wohlverdiente Seiten gewidmet.

Das vorliegende Buch ist ein Versuch, alle relevanten Facetten des Spiele-Universums anzusprechen und sowohl den überwiegend positiven Attraktionen als auch schockierenden Rohrkrepiern Tribut zu zollen. Idealerweise gewinnen Neueinsteiger einen unterhaltsamen Einblick und versierte Kenner lernen eine bis dato vernachlässigte Perspektive kennen.

Abschließend möchte ich mich bei Ihnen, lieber Leser und liebe Leserin, herzlich bedanken. Ich hoffe, dass Ihnen mein Werk über die Welt der Computerspiele als informative Lektüre dient und vielleicht sogar das ein oder andere Lächeln entlockt. Aber nun genug der langen Rede, viel Spaß beim Lesen!

Roman Mandelc

KAPITEL I

DIE ANFÄNGE DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG





WEIL PIONIERARBEIT NICHT GERADE DIE DANKBARSTE UNTERNEHMUNG IST

Mit der Pionierarbeit verhält es sich wie mit eigentlich allem im Leben: Sie ist hart, bittere Rückschläge wechseln sich mit ekstatischen Erfolgserlebnissen ab, und der Dank für schmerzhaftes Entbehren und Risiken hält sich meist in engen Grenzen. Zumindest zu Lebzeiten dieser seltenen Koryphäen, posthum haben schon so einige Genies die wohlverdiente Würdigung ihrer einst verkannten Brillanz erhalten.

Bis die heute milliardenschwere Videospiegelindustrie zum immer noch aufstrebenden Geschäftsfeld mutierte, waren die Firmen von heute auf den Ideenreichtum jener Größen angewiesen, die vor vielen Jahrzehnten den Startschuss zur Entwicklung der digitalen Unterhaltungsmedien gaben.

Die Beantwortung der Frage nach dem Erfinder des Videospieles ist umstritten. Gesichert ist nur die Tatsache, dass das Medium nicht in der sagenumwobenen Garage von IT-Nerds, sondern in amerikanischen Hightech-Labors entstanden ist. Disketten, Farbfernsehgeräte oder heutige Standard-Komponenten wie etwa hochentwickelte RAM-Chips gab es damals noch nicht, lediglich Elite-Universitäten und renommierte Forschungsstätten besaßen die zur Videospieelerfindung nötige Technik. Vier Visionäre, drei etablierte US-Forscher und ein Elektronikingenieur der Universität von Stanford, erarbeiteten voneinander unabhängig Pläne und Prototypen, die unser heute allseits geliebtes Computerspiel auf den richtigen Weg führen sollten.

Es waren also nicht die Programmierer von Nintendo oder Sony, auch nicht Super Mario höchstselbst, die den elektronischen Spaß ins Rollen brachten. Ralph H. Baer war einer jener Pioniere, die in den 1960er-Jahren an ersten Experimenten werkten. Der

deutschstämmige Baer gilt als juristischer Vater des Videospiele. Geboren im südwestpfälzischen Rodalben, sollte es den erfinderischen Autodidakten nicht lange in seiner deutschen Heimat halten. Durch die Wirren des Zweiten Weltkrieges musste Baer, der aus einer jüdischen Familie stammte, im Alter von zarten 16 Jahren in die Vereinigten Staaten von Amerika flüchten. Technisch versiert und mit einer innovativen Vision ausgestattet, arbeitete sich Baer als Radarexperte für die US-amerikanische militärische Entwicklungsfirma Sanders hoch und machte sich Gedanken über alternative Einsatzgebiete für das Schwarz-Weiß-Fernsehen. Zu Beginn entwickelte Baer Golf- und Ballspiele für TV-Geräte, die er 1966 zum Patent anmeldete. Zu jener Zeit kam Baer erstmals die Idee einer Heimspielkonsole in den Sinn. Als Abteilungsleiter von Sanders hatte er eine gewisse Machtposition erreicht und plante, das bislang nur in der Fantasie existierende Gerät zu entwickeln und anschließend gekonnt zu vermarkten. Die erste Erfindung war ein relativ simpler Hebel-Mechanismus und sollte ursprünglich nicht dem Entertainment dienen: Drückte man besagten Hebel, färbte sich eine auf dem TV-Gerät sichtbare rote Box blau um. Baer und seine Mitarbeiter stellten diese Erfindung dem Firmenvorstand vor und mussten in weiterer Folge eine schwere Schlappe einstecken. Die Verantwortlichen machten überdeutlich, dass eine derart verquere Forschung nur die Zeit der Firma verschwenden würde.

Baer ließ sich nicht entmutigen und entwickelte das Projekt weiter. Als Resultat dieser Bemühungen entstand eine Ping-Pong-Simulation, die mit simplen Funktionen zu überzeugen wusste: Spieler eins jagte Spieler zwei durch ein Labyrinth. Das für damalige Verhältnisse hochkomplexe Konstrukt blendete bewegende Punkte auf dem Bildschirm ein und die Spieler mussten je einen Punkt aktiv steuern.

Baers Ideen dienten als Grundlage für die erste Videospiele-Konsole, das *Magnavox Odyssey* aus dem Jahr 1972. Trotz dieses anerkannten Meilensteins der Videospielegeschichte fiel Baer in

den Folgejahren in Depressionen, weil Sanders in finanziell gefährliches Fahrwasser geriet und der Visionär an der Sinnhaftigkeit seiner Spielkonsole zweifelte. Hatte einst der Firmenvorstand mit der vernichtenden Kritik an seinen Experimenten doch recht gehabt?

Ralph Henry Baer starb am 6. Dezember 2014 im Alter von 92 Jahren in seiner Heimat in Manchester, New Hampshire, USA. Falls Sie, werter Leser, den Namen kennen und ihn mit der Erfindung des Videospiele assoziieren, möchte ich Sie zu diesem Expertenwissen beglückwünschen! Denn trotz außergewöhnlichen Errungenschaften und größter Ehren, wie etwa der höchsten US-Auszeichnung im Bereich Wissenschaft und Technik, flog Baer immer ein Stück weit unter dem Radar. Bei historischen Diskursen zum Thema Videospiele werden meist andere Namen genannt und mit der Entstehung von Computerspielen in Verbindung gebracht.

Der Physiker William Higinbotham gilt als erster Mensch, der die Grundidee eines Videospiele hatte und diese auch umsetzte. Die Annahme, Higinbotham wäre der Erfinder des ersten Videospiele, ist jedoch höchst umstritten. Einerseits erfüllt sein Prototyp die spielmechanischen Anforderungen eines Computerspiele, andererseits ist die Grundlage des Spiele, ein Oszillograf, kein Computer. Demzufolge werden die technischen Voraussetzungen eines Videospiele nicht erfüllt. Trotz der Pionierarbeit von William Higinbotham ist also nicht er, sondern Steve Russell der Vater des Computerspiele. Anfang der 1960er-Jahre war Russell Programmierer am Massachusetts Institute of Technology (MIT), der wichtigsten Forschungsstätte des Computer-Zeitalters. 1962, nach rund 200 Arbeitsstunden in sechs Monaten, war Russell entscheidend an der Herstellung von *Spacewar!* beteiligt. Das Spielprinzip ist simpel angelegt. Zwei Raumschiffe mit begrenztem Treibstoffvorrat kämpfen gegeneinander und die Spieler steuern ihre Schiffe mit je vier Knöpfen an der Bedienungskonsole. Zum einen ist dieses Spielprinzip Ausdruck der klassischen Hacker-Subkultur, zum anderen ist

Spacewar! ein Produkt des Kalten Krieges: der Kampf zweier Gegner bis zur Vernichtung, der Weltraum als Ort der entscheidenden Schlacht und die Rakete als Leittechnik. Hier reflektiert das Spiel seine Entstehungsgeschichte, denn ohne die kollektive Paranoia der späten 1950er-Jahre infolge des Sputnik-Starts 1958 hätte es womöglich nie eine solch enorme Aufrüstung in der (amerikanischen) Computertechnologie gegeben.

Die zahllosen Möglichkeiten und das Potenzial von Videospiele sah Nolan Bushnell, ein Ingenieur, der die Experimente von William Higinbotham, Ralph Baer und Steve Russell weiterentwickelte und die Videospiele-Branche wie wenige andere bis heute prägt. 1972 gründete Bushnell die Videospiele-Firma Atari und brachte *Pong*, ein Ballspiel und Münzautomat für Kneipen und Flipperhallen, auf den Markt. *Pong* war ein kommerzieller Erfolg und gilt als Ausgangspunkt der Verbreitung von Videospiele auf der ganzen Welt.



2. GRUND

WEIL DIE FRAGE NACH DEM ERSTEN COMPUTERSPIEL EIN FALL FÜR GÜNTHER JAUCH IST

Versetzen Sie sich in folgende – rein hypothetische, jedoch nicht unrealistische – Situation: Es ist schon spät. Sehr spät. Der Tag war lang, geprägt von ungewohnten Stimmungsschwankungen. Erst euphorisch-überdreht und im nächsten Moment voller Selbstzweifel. Doch all das ist in diesem einen Moment egal. Die Anspannung erreicht den Höhepunkt, und Schweiß tropft von der glänzenden Stirn. Sie befinden sich im Kölner Aufnahmestudio, Sie sind der Höhepunkt der heutigen Aufzeichnung von *Wer wird Millionär?*, und die Chance auf eine Million Euro ist zum Greifen nahe. Nur das eigene Wissen und der verunsichernde Blick des Showmasters

stehen zwischen Ihnen und dem Koffer voll Glück ... und prächtiger Geldscheine.

Günther Jauch blickt Ihnen tief in die Augen und liest die alles entscheidende Frage von seinem Monitor ab:

»Wie lautet der Titel des ersten historisch belegten Computerspiels? Ist es ...

A: Super Mario Bros.

B: Pong

C: Tennis for Two

D: Destiny«

Alle Joker sind verbraucht. Ist das Ende des Spieles gekommen, oder riskieren Sie den Verlust der bereits erspielten Moneten? Es geht nicht um den Veröffentlichungszeitpunkt eines Spieles, sondern um die umgesetzte Idee. Bevor Sie jetzt weiterlesen, überlegen Sie sich ihre eigene, ehrliche Antwort.

Ob Sie nun fiktiver Millionär sind oder nicht, spielt nicht wirklich eine Rolle. Falls ja, dennoch herzlichen Glückwunsch! Sofern es zur Dramaturgie der Sendung passt, würde Jauch die Antwortmöglichkeiten in einem abschließenden Schritt erläutern. Das holen wir jetzt stellvertretend nach.

Super Mario Bros. (1985) als Lösung ist falsch. Das Jump 'n' Run ist jedoch bis heute eines der einflussreichsten Videospiele. Auch *Destiny* (2014) kommt nicht infrage, mit Kosten für Entwicklung und Vermarktung in Höhe von geschätzten 500 Millionen US-Dollar ist der Sci-Fi-Shooter immerhin das teuerste Spiel aller Zeiten. *Pong* (1972) gilt zwar als Urvater der Videospiele und trug zur weltweit rasant wachsenden Popularität der interaktiven Unterhaltung bei, doch andere Spiele wurden schon viel früher entwickelt.

Des Rätsels Lösung ist demnach C, *Tennis for Two*: Aufgrund seiner Berufserfahrung hatte der Physiker William Higinbotham die technische Infrastruktur für ein Computerspiel, lediglich ein brauchbares Spielkonzept fiel ihm anfangs nicht ein. 1958, als es in den Vereinigten Staaten von Amerika nur rund 2.500 Computer

gab und er seine Idee in die Tat umsetzte, war das Konzept ebenso genial wie einfach: Da weder Speicherkapazität noch Rechenkraft verfügbar waren, aus dem Computer einen Gegner respektive Spielpartner zu machen, ließ Higinbotham diese Aufgabe einfach durch einen anderen Spieler erledigen. Für die Umsetzung dieser Idee brauchte es lediglich einen beweglichen Punkt, einen waagerechten Strich und drei senkrechte Linien auf dem Oszilloskop. *Tennis for Two* war geboren und gilt in der Geschichte des Videospieles als der erste Vertreter dieses Mediums überhaupt. Der Vollständigkeit halber sei nochmals betont, dass die Annahme, Higinbotham wäre der Erfinder des ersten Videospieles, heiß diskutiert wird (Details siehe *Kapitel 1*). Daher ließe sich die fiktive Millionen-Frage durchaus anfechten – doch so eng würde es wohl selbst Günther Jauch nicht sehen.



3. GRUND

WEIL DIE VORSTELLUNG, FERNSEHBILDER MITTELS COMPUTERTECHNOLOGIE ZU MANIPULIEREN, EINER REVOLUTION GLEICHKOMMT

»Wir haben es im Schlafzimmer meiner Tochter entwickelt – die musste in der Zwischenzeit ins Zimmer ihrer Schwester«, erzählt Nolan Bushnell über die Entwicklung von *Pong*, einem der prägendsten Computerspiele überhaupt. Seine Firma Atari konnte von dem Münzautomaten gut 35.000 Einheiten absetzen. Das innovative Konzept läutete nicht nur einen Siegeszug ein, sondern schoss die Massentauglichkeit von Computerspielen in ungeahnte Sphären.

Mit *Pong* schuf Bushnell den legitimen Urvater der Videospiele, dessen Erfolg war jedoch nicht von Anfang an absehbar. Bevor aus dem simplen Pingpong-Spiel ein Phänomen wurde, musste der junge Ingenieur einen kleinen Rückschlag einstecken:

Das von ihm entwickelte *Computer Space* (1971) mutiert zum veritablen Flop, doch zumindest das futuristisch anmutende Fieberglasgehäuse findet Beachtung. Trotz des Misserfolgs bietet ihm sein Arbeitgeber, Nutting Associates, schnell einen weiteren Versuch an. Als die Verhandlungen mit dem Management ins Stocken geraten, zieht Bushnell die Reißleine und kehrt der Firma den Rücken.

Zusammen mit Ted Dabney gründet der Jungunternehmer am 27. Juni 1972 Atari. Ein Rennspiel soll der erste Titel werden, und Allan Alcorn wird angeheuert, um es zu programmieren. Doch Bushnell ändert rasch seine Meinung, da der aufstrebende Alcorn zuerst ein deutlich vereinfachtes Tennisspiel entwickeln sollte. Das Prinzip ist einfach, aber genial: Der Spieler soll mittels Schläger einen Ball über den Screen schlagen.

Die Produktion gestaltet sich komplex: Ein großer Kasten wird nur zu dem Zwecke gebaut, um darauf *Pong* zu spielen. Das gesamte Innenleben ist fest verdrahtet, Mikroprozessoren oder vergleichbare Komponenten gibt es nicht – selbst fertige Schaltkreise für Soundeffekte stellen Alcorn vor eine große Herausforderung. Doch es klappt, und als der findige Entwickler beiläufig das Geräusch kommentiert, das der Aufprall des Balles auf dem Schläger erzeugt, steht der Name für den Prototypen fest: *Pong*.

Die Mitarbeiter von Atari können kaum die Finger von dem neuartigen Gerät lassen, sodass in Bushnell schnell der Entschluss reift, *Pong* professionell zu vermarkten. Obwohl er und Alcorn von der Qualität überzeugt sind, ist das Resultat einer teuren Werbekampagne nicht vorhersehbar. Die Zweifel lassen erst nach, als Atari einen Feldversuch startet. Bushnell erinnert sich: »Wir haben eine Testversion in einer Kneipe aufgestellt, die sofort kaputt war, weil die Münzdose in dem Apparat übergelaufen war. Da wusste ich, dass wir einen sicheren Erfolg gelandet hatten!«

Pong wird zur weltweiten Sensation, dessen kulturelle Bedeutung weit über das eigentliche Spiel hinausreicht. Computerspiele im Allgemeinen haben laut Bushnell mehr für die Verbreitung von

Computern erreicht, als es jede andere Anwendung hätte schaffen können. Für die Menschen zu jener Zeit sind interaktive Spielereien ein Novum. Bushnell hält fest: »Die Vorstellung, dass man einen Computer an seinen Fernseher anschließen und dessen Bilder manipulieren konnte, war ziemlich revolutionär!«

Auch heute noch ist *Pong* vielen Gamern weltweit ein Begriff, außer vielleicht in Großbritannien. Denn die Veröffentlichung auf britischem Territorium bedurfte aufgrund der Unterschiede zur US-amerikanischen Sprache einer kleinen Namensänderung. *Pong* steht im britischen Slang für die Bezeichnung eines üblen Gestanks. Darum wurde das Spiel in ganz Großbritannien einfach unter der Bezeichnung *Ping* vertrieben – denn *Pingpong* als geschützter Markenname war schon längst an eine andere Firma vergeben.

4. GRUND



WEIL DIE »SCHWARZEN« JAHRE EINEN NEUSTART FÜR VIDEOSPIELE MARKIERTEN

Schwarz ist eine expressive Farbe. Fans zahlreicher Fußballvereine dient die farbliche Kodierung als zwingendes Merkmal zur eigenen Identifikation mit dem geliebten Klub, oft kombiniert mit einem modischen Weiß. Für Graustufen ist kein Platz. Schwarz repräsentiert Würde und Ansehen, Seriosität und Anstand, die ausdrucksstarke Strahlkraft versprüht einen besonders klassischen, nahezu feierlichen Charakter. Nicht umsonst ist der Black Friday in den Vereinigten Staaten der Startschuss in das traditionelle Thanksgiving-Wochenende und der Beginn der lukrativen Weihnachtseinkaufsaison. Familien und Firmen gleichermaßen profitieren von diesem ökonomisch wichtigen Datum.

Schwarz ist zugleich die Farbe der Dunkelheit, sie steht für das Furchterregende und Unergründliche. Schwarz wirkt also sowohl

einschüchternd als auch faszinierend. Ist der mittlerweile auch in europäischen Gefilden nicht unbekannt Black Friday ein Tag der Schnäppchen und Sonderangebote auf Shopping-Portalen wie Amazon, sollte man auf keinen Fall den Fehler begehen und ihn mit einer der dramatischsten Finanzkatastrophen des 20. Jahrhunderts verwechseln: Der Schwarze Freitag markiert den Tag des New Yorker Börsencrashes vom 24. Oktober 1929, der die weltweite Wirtschaft nachhaltig beeinflusste, Firmen zusammenstürzen ließ wie Kartenhäuser und verzweifelte Menschen in den Tod trieb. Der Name Schwarzer Freitag ist im Übrigen dadurch entstanden, dass aufgrund der Zeitverschiebung in Europa der Freitag schon begonnen hatte. Im Englischen ist daher vom Black Thursday, also dem Schwarzen Donnerstag, die Rede. Aber Schwarz bleibt nun mal Schwarz, und die Details sind sowieso nicht aus dem schulischen Geschichtsunterricht wegzudenken.

Nicht minder dramatisch, wenngleich auch mit geringerem Einfluss auf die Menschheit verbunden, verliefen die 1980er-Jahre für die florierende Spielbranche. Innerhalb kürzester Zeit erschienen rund 50 neue Geräte, wobei die Wunderwerke der Unterhaltungselektronik immer vielseitiger und auch teurer wurden. Während Firmen wie Apple, Atari und IBM neue Hardware auf den Markt brachten, stagnierte jedoch die Technik zusehends und ermöglichte keine neuartigen Erlebnisse mehr. Für einen auf Schauwerte und Opulenz setzenden Wirtschaftszweig kam dieser Rückschritt einem Todeskuss gleich. Die Module etablierter Firmen holten das Maximum der limitierten Hardware heraus, die produzierten Spiele wurden immer billiger und schlechter. Auch aufgrund der Massenproduktion von minderwertiger Software sah sich die Videospiele-Branche einem ökonomischen Kollaps biblischen Ausmaßes gegenüber. Massive Umsatzeinbrüche führten schon zu Beginn des ersten großen wirtschaftlichen Crashes der damals erst rund zehn Jahre alten Spielindustrie zum Konkurs von zahlreichen aufstrebenden Firmen.

Wie konnte aus einer schier endlosen Goldader ein Milliardengrab entstehen? Atari, der damals weltweit einflussreichste Hersteller von Computerspielen, beging am 7. Dezember 1982 einen folgenschweren Fehler. Von Gier und Erfolg geblendet, publizierte der Konzern die Umsatzprognosen für das 4. Quartal des laufenden Geschäftsjahres. Das Plus von 10 bis 15 Prozent war eine schockierende Neuigkeit, die an der Wall Street ein verheerendes Erdbeben auslöste. Das eigentliche Problem kam zwar überraschend, hätte es aber nicht sein dürfen: Innerhalb weniger Jahre konnte Atari die Umsätze auf über eine Milliarde US-Dollar steigern, Wachstumsschübe um 50 Prozent konnten nicht ewig anhalten. Bis zu jenem 7. Dezember hatte Atari mit keiner Silbe erwähnt, dass die Ziele dieses Mal weit verfehlt werden würden. Die Aktien sanken ins Bodenlose, Verluste in Milliardenhöhe und Wertsenkungen der Konkurrenz aufgrund der erschütterten Marktsituation waren die Folge.

Ende 1983 bis Anfang 1984 erreichte der Video Game Crash den unrühmlichen Höhepunkt. Wirtschaftlich riskante Entscheidungen und eine unrealistische Einschätzung des Marktpotenzials läuteten die letzte Runde des vergeblichen Ringens um finanzielle Sicherheit ein. Zum wiederholten Male wurde aus Fehlern nicht gelernt, wodurch Atari schlussendlich der eigenen Gier erlag und eine ganze Industrie mit sich in die Tiefe riss.

Der Kollaps des amerikanischen Videospiegelmarktes zog langfristige Konsequenzen nach sich. War Amerika einst das Schlaraffenland für Spieler und Programmierer, verschob sich der Schwerpunkt des Konsolenmarktes von den Staaten nach Japan. Dieser Trend sollte sich erst Jahre später umkehren, als mit Beginn des neuen Millenniums eine Großoffensive der amerikanischen Entwicklerzene die einst verloren geglaubte Vormachtstellung zurückholte. Bis dieses Selbstverständnis Realität wurde, war es japanischen Traditionsunternehmen wie Nintendo und Sega vorbehalten, die heimischen Wohnzimmer mit digitalem Leben zu füllen.

WEIL DAS ERZÄHLEN EINER AUSGEFEILTEN GESCHICHTE ENG MIT DEM TECHNISCHEN FORTSCHRITT VERBUNDEN IST

Trotz turbulenter Entwicklungen und dem nachhaltig prägenden Video Game Crash erschienen zu jener Zeit wegweisende Spiele, wie etwa *Tetris* (1984). Hierbei handelt es sich um ein Puzzlespiel, das gänzlich auf erzählrelevante Elemente verzichtet und den Spielspaß daraus zieht, möglichst viele Blöcke durch geschicktes Verbinden aufzulösen und dadurch das Stapeln bis zum oberen Bildschirmrand zu verhindern. Schafft man dies nicht, resultiert dieses Versagen in einem vorzeitigen Game-Over-Bildschirm, der das Ende des Spiels bedeutet.

The Legend of Zelda (1986) von Nintendo ist eines der vonseiten der Erzählperspektive bedeutendsten Spiele. Dargestellt durch optisch simple Mittel, erlebt der Spieler die Abenteuer des Jünglings Link, der auf einer frei erkundbaren Oberwelt das Ziel verfolgt, Prinzessin Zelda aus den Fängen des Bösewichtes Ganondorf zu befreien. Der unbestreitbare Einfluss, den etwa Literatur und insbesondere der Film auf die Entwicklung des Videospiele hatten, ist beträchtlich. Überwiegend dann, wenn Spiele Geschichten vermitteln wollen, wurde seitens der Produzenten häufig versucht, die aus jenen Medien bekannte Dramaturgie des Geschichtenerzählens zu übernehmen.

Bereits in den 1980er-Jahren zeigte sich eine erste Annäherung der Medien Spiel und Film. So investierte beispielsweise Time Warner 20 Millionen US-Dollar in Hollywood und erwarb die Steven-Spielberg-Lizenz zum damaligen Meilenstein *E.T. – Der Außerirdische*. Das Spiel wurde kurz vor Weihnachten hastig produziert und war konsequenterweise ein kommerzielles Desaster. Diese Parallelen zu heute zeigen deutlich, dass die Tendenz der eilig produzierten Adaptionen von Inhalten anderer Medien ihre Wurzeln

in der damaligen Zeit hat. Sowohl aktuelle Videospieldarstellungen als auch die Umsetzung von Filmstoffen in interaktive Unterhaltungsformen sind generell immer noch von fragwürdiger Qualität.

Der Gedanke, Videospiele in die Nähe von Literatur zu rücken, wenn die Darstellung des Spiels ausschließlich textuell erfolgt, und einen Bezug zum Film dort zu sehen, wo rein grafische Darstellung genutzt wird, war schon damals präsent. Viele Videospiele wurden beworben wie Romane, in denen der Spieler selbst die Hauptperson sei. Daraus resultierte ein Vertrieb der Software in Buchhandlungen. Ziel dieser Bemühungen war eine Positionierung der Spiele im Bereich der Hochkultur.

Schon lange bevor technische Möglichkeiten eine Anlehnung an Filmtechniken möglich machten, wurden Videospiele als spielbare Filme vermarktet. 1983 ist im Kontext dieser Annäherung ein denkwürdiges Jahr. Mit dem spielbaren Fantasy-Film *Dragon's Lair* produzierte Don Bluth ein auf Witz und Dynamik getrimmtes Werk. Die Fallen und Feinde des Zeichentrick-Spiels wurden in Kinoqualität gezeichnet. Der Spieler greift mit Joystick, Sprung- und Feuerknopf in die Handlung ein, kann den Protagonisten, einen Ritter, jedoch nicht direkt steuern. *Dragon's Lair* ist spielerisch begrenzt, für seine Zeit aber insbesondere audiovisuell herausragend.

Andere Computerspielfirmen machten die Orientierung am Film zum Leitmotiv ihrer Spiele. Die Firma Cinemaware etwa hatte den Anspruch, Spiele zu gestalten, die so unterhaltsam wie Kinofilme sind. Oder es zumindest hätten sein sollen. Das Ergebnis mündete in überdurchschnittlicher Qualität der Grafik und des Sounddesigns, es wurden jedoch in den meisten Fällen keine direkten Umsetzungen bestimmter Vorlagen durchgeführt, sondern primär das Flair eines bestimmten Genres einzufangen versucht. Der Reiz von derartigen interaktiven Spielfilmen ließ alsbald nach und sollte für die kommenden Jahre keine große Rolle spielen.

Anfang der 1990er-Jahre hatte Nintendo rund 40 Millionen Einheiten des Nintendo Entertainment Systems (NES) verkauft

und tüftelte am Nachfolger der prägenden Spielkonsole, dem Super Nintendo Entertainment System (SNES). Abermals war es der japanische Spielzeughersteller, der mit *Super Mario World* (1990) das Update des erfolgreichsten Videospieles der 1980er entwickelte und einen Meilenstein des Hüpfspielgenres schuf. Mit erzählerisch einfachsten Mitteln, jedoch gekonnt implementierter Spielmechaniken, war das Spiel ein Welterfolg und trug entscheidend dazu bei, aus Mario eine Ikone zu formen. Der Kampf Gut gegen Böse, Super Mario gegen Koopa-König Bowser, bildet den narrativen Rahmen und wirkt für den Spielspaß vielmehr nebensächlich. Offensichtliche Motive klassischer Literatur werden in Form von lesbaren Dialogen deutlich: Mario muss auf seiner Heldenreise Hindernisse überwinden, um die Prinzessin aus den Klauen des ultimativen Bösen zu befreien. Während in Mythen und Romanen der Ausgang dieser Geschichte unveränderlich ist, hängt Marios erlösender Sieg ausschließlich vom Geschick des Spielers ab.

Augenfälliger noch als die Verbindung von Videospiele zu Literatur ist die enge Vernetzung mit dem Film. Mit dem Fortschritt des Computerspiels als optischem Medium wurde alsbald der Spielfilm zum Vorbild. Die größte Umwälzung in der Videospielebranche ereignete sich Anfang der 1990er-Jahre. Der Schritt von 8- auf 16-Bit-Hardware in der Vergangenheit war klein verglichen mit dem Sprung ins 32-Bit-Zeitalter. Zwei innovative Technologien – CD-ROM und 3-D-Echtzeitgrafik – schufen völlig neue Spielwelten und Erlebnisse. Die CD-ROM ist ein Speicher, der über die vielfache Datenmenge einer altertümlich anmutenden Diskette verfügt. Dieser Vorteil ist besonders für storylastige Adventure-Hersteller von Vorteil, da die fertigen Produkte nicht mehr auf bis zu acht Disketten ausgeliefert werden mussten. In dieser Zeit entstand *The Secret of Monkey Island* (1990), das neben komplexen Rätseln eine humoristisch angehauchte Piratengeschichte erzählt und zu den bekanntesten Vertretern des Abenteuerspiels gehört.

Im Zuge der steigenden Rechnerleistungen konnten seit Anfang der 1990er kurze mit Schauspielern gedrehte Filmszenen zur audiovisuellen Erweiterung der Spielwelt in die Werke eingebaut werden. Dies war jedoch nur eine Zwischenstufe in der Evolution des Videospiele. Aufgrund der immer komplexer und realistischer werdenden Computergrafik wurden nach einiger Zeit vollständig im Rechner generierte Spielszenen möglich, die nahezu lebensecht wirkten. Der Fortschritt der 3-D-Animation war für das Medium Videospiele nicht von Beginn an wichtiger Bestandteil der interaktiven Erfahrung. Erst zahlreiche Versuche waren nötig, bis Spiele davon profitierten. Relevante Vertreter dieser Zeit sind *Myst* (1993) und *Virtua Fighter* (1993). Während *Myst* die dargestellten Traumlandschaften vorab berechnet und die Dateien auf dem Datenträger ablegt – mit Effekten, die im Echtzeitspiel erst zehn Jahre später möglich wurden –, berechnet *Virtua Fighter* die Handlung und macht vom umfangreichen Speicherplatz nur rudimentär Gebrauch.

Die Darstellung der Bildumgebungswelten entwickelte sich Stück für Stück immer mehr in Richtung Film. Waren die Ansichten zu Beginn in erster Linie zweidimensional, wurden bald die Tiefe und der dreidimensionale Raum entdeckt. Videospiele eigneten sich die Hilfsmittel zur Raumbeschreibung des Filmes an. Ein historisch interessanter Einschnitt in diese Entwicklung folgte mit der Einführung der Sony PlayStation (1994). Dieses technische Wunderwerk zwang den damaligen Marktführer Nintendo zu handeln, und daraus resultierte das Nintendo 64 im Jahre 1996. Evident wird die Anwendung von filmischen Mitteln an der potenziell möglichen Verwendung von Schnittfolgen und Kamerafahrten in Videospiele. Plötzlich wirkte 2-D-Grafik antiquiert. Die Programmierer in aller Welt müssen ab diesem Zeitpunkt Vielecke (Polygone), Texturen und sich physikalisch korrekt verhaltende Schatten zur Gestaltung von dreidimensionalen Welten verwenden.

Zu dieser Zeit entstehen mit *Super Mario 64* (1996) und *SilverEye 007* (1997) zwei prägende Titel. Das hervorragende 3-D-Debüt des

italienischen Klempners Mario ist ein Starttitel für das Nintendo 64 und begründet das Genre der 360°-Abenteuer mit einer – bis zu einem gewissen Grad – frei beweglichen Kamera und der Möglichkeit, eine riesige Welt zu erkunden. *SilverEye 007* aus dem Nintendo-Entwicklerstudio Rare ist ein weiterer Schritt in der Medienhistorie der Videospiele, der die Zusammenhänge von Film und Spiel verdeutlicht, da dieses Exemplar eines prototypischen Action-Spieles die spielbare Variante des Kinofilmes *James Bond – GoldenEye* von 1995 darstellt. Die Qualität ist hochwertig, und das dem Subgenre des Ego-Shooters angehörige Werk ist ein Indikator der gelungenen Annäherung beider Medien.

Mit *Silent Hill 2* (2001) gehen die Japaner von Konami einen wichtigen Schritt zur Etablierung storybasierter Games. Sowohl die erzählte Geschichte als auch die zur Umsetzung implementierten Spielmechaniken seitens der Programmierer zeigen auf, dass die audiovisuelle Emotionsvermittlung in diesem Spiel ebenso einer gekonnt angewandten Struktur obliegt wie die Narration selbst. *Silent Hill 2* folgt auf der Story-Ebene, ähnlich wie andere Medien, einem uralten Erzählprinzip. Während für TV- und Kinoautoren die Arbeit auf Basis dieser Grundlage zum täglichen Handwerk gehört, setzen sich Spiele-Entwickler bis heute selten mit dieser Thematik auseinander.

GTA Vice City (2002) ist ein Videospiele, das zu den Open World Games bzw. Sandbox Games zählt. In dieser Art von Spielen, die durch die rasante technische Evolution von Computern und Spielkonsolen erst möglich wurden, wird der Spieler in eine riesige, offene Welt geworfen und hat zahlreiche Möglichkeiten, sich frei zu bewegen und Aufgaben zu erledigen. Eine Geschichte zu erzählen ist aufgrund dieser Spielstruktur schwierig, oftmals wird der Plot anhand einer Mischung aus zwingend zu erfüllenden und optionalen Missionen gestaltet.

Seit einigen Jahren entwickelt sich die Technik als Basis für neue Spielerlebnisse stetig weiter, wobei revolutionäre Ideen größtenteils

ausbleiben und vielmehr eine Evolution bekannter Spielelemente zu erkennen ist. Meilensteine wie *Bioshock* (2007) und *Uncharted 2* (2009) sind spielerisch nicht neuartig, überzeugen aber durch die Umsetzung der erzählten Geschichte. Während *Bioshock* auf einen Art-Déco-inspirierten Stil baut, die Story ausschließlich durch die Augen der Spielfigur erzählt und auf filmische Zwischensequenzen gänzlich verzichtet, verfolgt *Uncharted 2* einen anderen Ansatz. Geprägt von bekannten Abenteuerfilmen wie der *Indiana-Jones*-Filmreihe (1981–2008), wird das Erzählen einer mitreißenden Story durch filmische Mittel, wie etwa die Geschichte vorantreibende Zwischensequenzen, in den Vordergrund gerückt.