**1972****MAGNAVOX ODYSSEY**

Die erste Home-Konsole war technisch noch extrem rudimentär ausgestattet. Zum Preis von 100 Dollar bekam man neben der Odyssey bunte Plastikfolien für jedes der 16 Games. Die halbtransparenten Filter konnten die Spieler direkt auf den TV-Schirm heften, um eine farbige Grafik zu simulieren. Scores wurden nicht gespeichert, sondern auf mitgelieferte Pappen gekritzelt.

READY TO

PLAY?

COMPUTERSPIELE SIND NUR ETWAS FÜR KINDER, JUGENDLICHE UND NERDS? GUTER WITZ. SEIT DEN 70-ER JAHREN ARBEITEN ENTWICKLER KONTINUIERLICH DARAN, VIRTUELLE TRAUMWELTEN IMMER KOMPLEXER UND FASZINIERENDER ZU MACHEN. GAMES HABEN SICH ALS KUNSTFORM DER MASSEN ETABLIERT UND PRÄGEN UNSERE FANTASIE WIE NIE ZUVOR.

TEXT_ DAVID SIEMS

Die Geschichte beginnt nicht mit „Pong“. Auch nicht mit einer Handvoll Technik-Nerds die in einer kleinen Garage die Computerrevolution planen. Sondern mit der Atombombe. William B. Higinbotham arbeitete während des Zweiten Weltkriegs mit am „Manhattan-Projekt“, das die Angriffe der US-Regierung auf Hiroshima und Nagasaki vorbereitete. Geläutert vom nuklearen Wahnsinn verkroch sich der US-Physiker anschließend für viele Jahre in sein Labor und sorgte 1952 für eine weitere, dieses Mal deutlich friedlichere Initialzündung. „Tennis for Two“ nannte er sein putziges Spielchen, bei dem man einen kleinen Lichtfleck über den Oszillografen per Drehknopf hin- und her justieren konnte. Die Idee dahinter war einfach, aber gut: „Bei uns am Brookhaven National Laboratory gab es einen Tag der offenen Tür – und ich dachte mir, was kann man den Besuchern bieten, damit es nicht zu langweilig wird?“, so Higinbotham. Heute nennt man ihn liebevoll den „Grandfather of Videogames“.

SINATRA, BOTSCHAFTER DER HOME-KONSOLE

Elektronische Signale als kurzweiliger Spielspaß? „Tennis for Two“ wurde damals von vielen als netter Wissenschaftler-Gag abgetan, trotzdem erkannten Ingenieure, dass man die allgemeine Sehnsucht nach zukunftsorientierter Technologie auf spielerischem Weg für alle schmackhaft machen könnte. Während die ersten TV-Geräte Mitte der 50er Jahre in die US-amerikanischen Haushalte drängten, begann an den Hochschulen ein landesweites Brainstorming. Das Ziel: Let's make technology sexy. Erst 20 Jahre

später erschien mit „Galaxy Game“ das erste Arcade-Game in einem Gehäuse so groß wie eine gelbe Telefonzelle und einem PDP-11/20 Computer. Das 20.000 Dollar teure Ungetüm stand in einem Café auf dem Campus der Stanford Universität und weckte vor allem bei Studenten große Neugier, die mit einem kleinen Raumschiff auf feindliche Flugobjekte schießen mussten.

Der eigentliche Game-Urknall ereignet sich 1972, als die von Frank Sinatra im TV beworbene Home-Konsole „The Odyssey“ auf den Markt kommt. Der Slogan: „A total play and learning experience for all ages“. 300.000 Geräte gehen erstaunlicherweise über den Ladentisch. Völlig gaga: Um die fehlende Grafik für Spiele wie „Roulette“, „Geography“ oder „Tennis“ zu ersetzen, sollte man einfach bunte Folien auf den TV-Bildschirm kleben, darunter leuchteten lediglich ein paar helle Punkte.

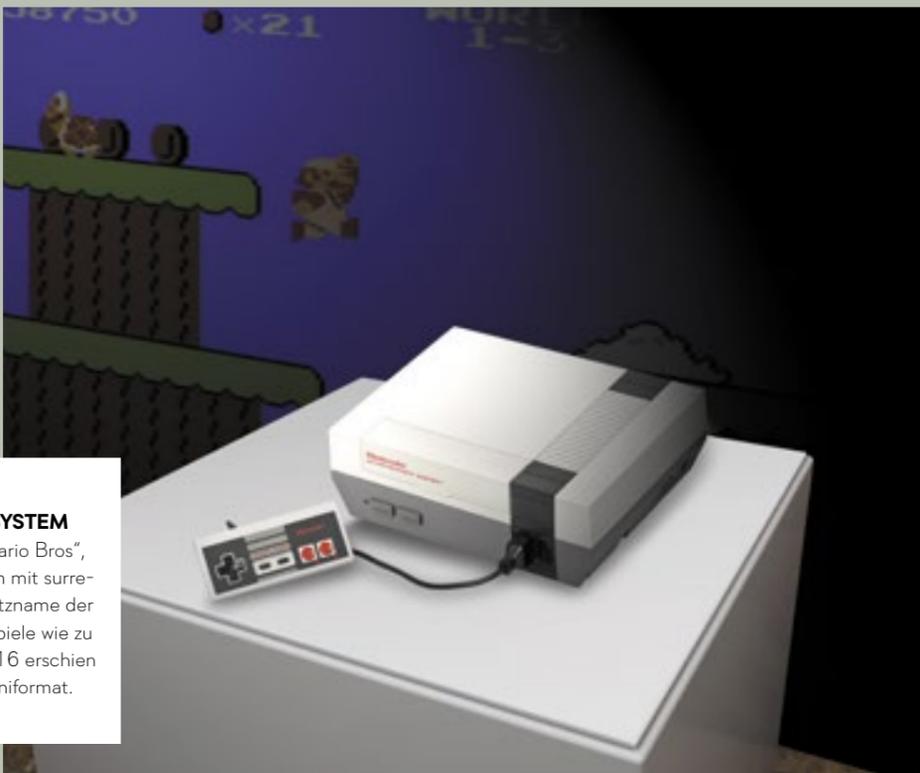
DAS GOLDENE ZEITALTER DER ARCADE GAMES

Viel ernster wird es, als Atari-Gründer Nolan Bushnell im gleichen Jahr die erste Arcade-Version des legendären „Pong“ entwickelt. Den Prototyp des Automaten stellt er zum Test in seiner Lieblingskneipe auf. Am nächsten Morgen wird er aus dem Bett geklingelt, das Spiel sei kaputt, die Gäste hätten sich massiv beschwert. Bushnell eilt herbei – und stellt erleichtert fest, dass lediglich das Münzfach überfüllt ist. „Von da an wusste ich, dass die Leute verrückt nach ‚Pong‘ sein würden“, so Bushnell.

Fünf Jahre später kommt das erste Atari Video Computer System (VCS) mit dem 2D-Shooter „Combat“ auf den Markt, doch ein Großteil der Spiele floppen. Grafik und Rechenleistung der Home-Konsole können ➔



1977
ATARI VCS
500 Games, 30 Millionen verkaufte Geräte: Ataris Erfolgskonzole gilt als größter Schritt der elektronischen Spiele. Dank austauschbarer Module konnte man „Space Invaders“, „Atlantis“ oder „Space Shuttle“ auch Zuhause lieben lernen. Der Joystick war einfach zu bedienen, vor allem für Anfänger. Startschuss für die Milliarden-Industrie der Unterhaltungs-Software.



1985
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Aufbruch in eine neue Ära: „Super Mario Bros“, oder „The Legend of Zelda“ verblüfften mit surrealistischen Bildwelten. Eigentlicher Spitzname der NES war „der Toaster“, weil man die Spiele wie zu röstendes Weißbrot hineindrückte. 2016 erschien die Retrokonsole noch einmal im Miniformat.

nicht mit dem Adrenalinkick der aufstrebenden Arcade-Hallen konkurrieren. Dort gibt es nicht nur mehr Spiele und leistungsstärkere Rechner, sondern noch etwas viel wichtigeres: Die neuen Spielhallen werden zum kulturellen Hotspot, zum Treffpunkt mit den besten Buddys oder fürs erste Date. Die Eltern knutschten einst im Autokino, die Kids gehen dafür jetzt lieber in die Arcade-Hall. Games wie „Space Invaders“, „Frogger“, „Bubble Bobble“ oder „Outrun“ werden zum sozialen Klebstoff, der alle zusammenhält – willkommen im „Golden Age of Arcade Games“. Zum größten Hit wird 1980, na klar, „Pac-Man“. Designer Toru Iwatani wollte endlich ein Arcade-Spiel entwerfen, das sowohl Männer und Frauen anspricht. Eigentlich sollte es „Puck-Man“ heißen, weil der quietschgelbe Protagonist die Form eines Eishockey-Pucks hat, während er zum Wakka-Wakka-Sound kleine Punkte, Power-Pills und Geister fressen muss. Gemeinsam mit dem Nachfolger „Ms. Pac-Man“ ist es bis heute das erfolgreichste Arcade-Game aller Zeiten. Knapp 2,5 Milliarden Dollar an Vierteldollarmünzen plumpsten insgesamt durch die Automaten-schlitze.

WILLKOMMEN DAHEIM: COMMODORE 64 & NINTENDO
Erst als 1982 der Commodore 64 (C64) für schlappe 595 Dollar auf den Markt kommt, entdecken die Spielefans wieder das eigene Wohnzimmer. Der Werbeslogan „You won't get a better computer for double the price“ ist ein Seitenhieb auf die deutlich teureren Geräte der Konkurrenz. Für den Atari 800 oder Apple II müssen Fans locker das Doppelte auf den Tresen blättern. Dank Grafikchip mit 16 Farben, polyphonem Sound und 64 Kilobyte Arbeitsspeicher findet die langersehnte Game-Revolution auch außerhalb der Spielhallen endlich statt. Mitte der 80-er Jahre haben 30 Prozent aller US-amerikanischen Haushalte einen C64, wo Eltern und Kinder dem Spielspaß mit „Little Computer People“ (einem frühen Vorgänger zur „Sims“-Reihe), „Summer Games“, „Bubble-Bobble“, „Zak McKracken“ oder „Maniac Mansion“ frönen. Und natürlich mit „Pac-Man“.

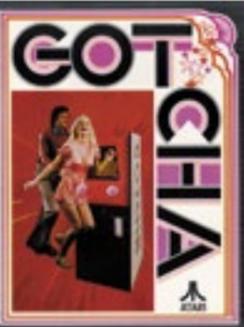
Als Videospiele endgültig im Mainstream angekommen sind, setzt man auch in Japan zum globalen Angriff an. Die Spiele von Nintendo (allen voran „Donkey Kong“) kennen Arcade-Fans bereits, doch als 1985 die NES in die Läden kommt, beginnt ein neues Zeitalter. Zum ersten Mal war nicht mehr nur von einer „Konsole“ die Rede, sondern von einem „Entertainment System“. „Super Mario Bros.“ wird zur Mutter aller Jump & Run-Games und zur ersten Ikone der Videospiele-Historie. Zum ersten Mal begeisterte ein Game mit surrealistischen Bildwelten, magischen Pilzen, Brücken, die ins Nichts führen und allerhand Überraschungsmomenten. Nintendos Fantasy-Spiel „Legends of Zelda“ war eigentlich ein noch größerer Meilenstein. Designer Shigeru Miyamoto: „Zum ersten Mal gab es hier einen bewussten Gegenentwurf zum schnellen und kurzweiligen Arcade-Fun. Es war unser erstes Game, bei dem sich die Spieler ernsthaft fragen mussten: Okay, was mache ich als Nächstes?“

Dank Game Boy und weitere Konsolen-Epigonen wie Super Nintendo, Nintendo 64, GameCube und der revolutionären Wii konnten Super Mario & Co. ihr Imperium immer weiter ausbauen – heute macht Nintendo einen jährlichen Umsatz von vier Milliarden Euro. ➔



1988
SEGA MEGA DRIVE
Mit dem Start ins 16-Bit-Zeitalter wollte Sega endlich den ewigen Rivalen Nintendo überholen – verlorene Liebesmüh. Auf CD machten Games wie „Ghouls 'n Ghosts“, „Revenge of Shinobi“ oder „Sonic the Hedgehog“ aber trotzdem jede Menge Fun.





10 KURIOSE FAKTEN ÜBER GAMES

Das Atari-Game „GOTCHA“ verstörte 1973 nicht nur weibliche Arcade-Fans. Die Kusskriegen-Variante des simplen Videospiele man mit zwei rosafarbenen Gummi-Controllern, die aussahen wie Brüste.

Der US-Amerikaner Billy Mitchell erreichte am 3. Juli 1999 als erster Spieler aller Zeiten bei „PAC-MAN“ den maximal möglichen Highscore von 3.333.360 Punkten nach einer Spielzeit von knapp über sechs Stunden.

Der schnauzbärtige Klempner MARIO hat seinen Namen Mario Segale zu verdanken, der damals als Vermieter des ersten amerikanischen Nintendo-Büros lautstark Mietrückstände einforderte.



An dem 2007 erschienenen Spielautomaten „ARM SPIRIT“ konnte man im Armdrücken gegen einen Plastikarm seine Kräfte messen. Das Produkt musste nach wenigen Monaten wieder vom Markt genommen werden, weil das unsensible Gerät mehreren Gegnern die Arme gebrochen hatte.



Im Science-Fiction-Fantasy-Shooter „BORDERLANDS“ gibt es insgesamt 17.750.000 verschiedene Waffen.

Die Hardrock-Band Aerosmith hat durch „GUITAR HERO: AEROSMITH“ mehr eingenommen, als durch jedes ihrer Alben.

2006 wurde Pitcher JOEL ZUMAYA des Major-League-Baseball-Team Detroit Tigers auf die Ersatzbank verbannt, weil er in seinem rechten Arm eine Entzündung vom zu langen „Guitar Hero“-Spielen hatte.

Die Schneewelt in „PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR“ heißt Großfrostheim – eine Anspielung auf das ehemalige Nintendo-of-Europe-Hauptquartier im unterfränkischen Großostheim.

Der bekannte Vampirjäger aus „CASTLEVANIA“ heißt Alucard. Rückwärts gelesen ergibt sich der Name Dracula.

„PAC-MAN“ sollte ursprünglich aufgrund seiner Form „Puck-Man“ heißen. Da man den Namen an Automaten aber leicht ins obszöne „Fuck-Man“ hätte ändern können, wurde der Titel geändert.



1994 SONY PLAYSTATION

Mit 3D-Power und den weltbesten Entwicklern übernimmt Sony Mitte der 90er-Jahre den Konsolenmarkt. Spiele wie „Gran Turismo“, „Tomb Raider“ oder „Final Fantasy“ werden schnell Kult. Das Wort „PlayStation“ entwickelt sich unter Kennern im Handumdrehen zum geflügelten Slangbegriff.

VON LEVEL ZU LEVEL MIT 16-BIT

Während Anfang der 90er Jahre Adventure-Games wie „Monkey Island“ oder „Defender of the Crown“ (etwa auf Commodore Amiga 500) ganz neues Storytelling einführen, wachsen parallel die Möglichkeiten: Bessere Hardware, mehr Fun! Prozessoren und Grafikkarten werden leistungsfähiger, bei den Konsolen sorgt die neue 16-Bit-Technologie bei Super Nintendo und Sega Mega-Drive für den nächsten Schritt. Ein Quantensprung ist der Wechsel von 2D- auf 3D-Grafik bei der PlayStation, Sega Saturn und Nintendo 64. Die anfangs noch naiv und niedlich anmutenden Game-Welten sind endgültig vorbei als „Doom“, „Wolfenstein 3D“ oder „Golden Eye“ die Ära der Ego-Shooter einläuten und spätere Nachfolger wie „Counterstrike“ mitunter zum Politikum werden. Seit der Geburt von Microsofts Xbox-Konsole Ende der 90er Jahre ist klar, welche Endbosse über die Games-Welt bestimmen. Während bei den PCs ein Dutzend Hersteller um die Gunst der Spieler rangelt, ist die Wahl der Konsole deutlich übersichtlicher. Sony (PlayStation), Microsoft (Xbox) und Nintendo teilen den Markt unter sich auf. Im ewigen Ranking führt immer noch die PlayStation 2 mit 158 Millionen verkauften Geräten vor der Nintendo DS (155 Millionen).

In völlig neue Dimensionen wandeln Gamer spätestens seit den Multiplayer-Online-Rollenspielen „World

of Warcraft“, „League of Legends“ oder den verblüffend realistischen Welten von „FIFA“ und „Pro Evolution Soccer“. Wo man früher noch von Level zu Level hochspielte, hat sich die Natur des Spiels verändert – es gibt jetzt kein Ende mehr, es geht einfach immer weiter.

UND WO STEHEN WIR 2025?

Mit Virtual-Reality-Brillen können wir heute komplett in Games eintauchen. Die nächste Etappe könne es möglich machen, dass wir im Stadion neben den Söhnen Cristiano Ronaldo auflaufen, immer im Fußkontakt mit dem heimischen Wohnzimmerparkett. Das Geschehen wird nicht mehr passiv auf den Rängen sondern mitten im Zentrum erlebt. Der Film „Avatar“ hat uns dieses Szenario bereits vor Augen geführt. Auch maßgeschneiderte Spiele, die sich den Wünschen und Stimmungen des Users anpassen, gewinnen an Attraktivität. Eines bleibt gewiss: Genauso, wie die Evolution der Technik nie abgeschlossen ist, wird auch der Mensch immer ein Spieler bleiben. Dieser Trieb ist angeboren. Die nie versiegende Begeisterung für virtuelle Games lässt sich am besten mit einem berühmten T-Shirt-Spruch auf den Punkt bringen: „Ich habe mein ganzes Leben mit Videospiele verschwendet. Macht nichts – ich habe noch zwei Extraleben.“



2001 MICROSOFT XBOX

Recht klobig, riesiges Joypad, aber technisch weitaus ausgereifter als die Konkurrenz: Die Xbox war eine echte Powerkonsole und konnte sogar zum DVD-Player erweitert werden.



LET'S PLAY!

DAS SIND DIE WICHTIGSTEN GAME-GENRES:



JUMP & RUN
Laufen, hüpfen, sammeln, schießen: Wer es hier von Level zu Level schafft, bekommt es irgendwann mit dem fiesen Endboss zu tun.

TOP-SPIEL: SUPER MARIO BROS.

Geschicklichkeit:
Klugheit:
Schnelligkeit:



ACTION-ADVENTURE
Gamer tauchen in fremde Fantasy-Welten ein und müssen heikle Missionen erledigen. Achtung, hohes Suchtpotenzial!

TOP-SPIEL: ASSASSIN'S CREED

Geschicklichkeit:
Klugheit:
Schnelligkeit:



EGOSHOOTER
Ballern ohne Ende. Doch beobacht, hier geht es noch um sehr viel mehr: Wer kein Talent für räumliches Denken und Taktik mitbringt, kann hier ganz schnell einpacken.

TOP-SPIEL: BATTLEFIELD

Geschicklichkeit:
Klugheit:
Schnelligkeit:



ECHTZEIT-STRATEGIESPIELE
Auf in neue Abenteuer: Nicht nur bei jüngeren Hits wie „Clash of Clans“ oder „Age of Empires“ geht es um strategisches Geschick

und Planungsfähigkeiten. Als Spieler braucht man Hartnäckigkeit, Geduld und einen langen Atem, um hier erfolgreich zu sein.

TOP-SPIEL: LEAGUE OF LEGENDS

Geschicklichkeit:
Klugheit:
Schnelligkeit:



MASSIVELY MULTI-PLAYER ONLINE GAME

Keine Lust auf alleine zocken? Hier spielt man in einer globalen Community mit Millionen anderer Gamer. Alles was man dafür braucht: eine stabile und verlässliche Internetverbindung. Auch hier kann man sich recht schnell in den fantasievollen Welten verlieren.

Wie schön! TOP-SPIEL: WORLD OF WARCRAFT

Geschicklichkeit:
Klugheit:
Schnelligkeit:

FUSSBALL

Fußballgott Lionel Messi vom FC Barcelona macht keinen Hehl daraus, dass er einen Großteil seiner Ideen für Tricks vom Bildschirm abguckt. Mittlerweile sorgt auch das Thema eSport für Furore. Siehe auch die Reportage ab S. 44 in dieser Ausgabe.

TOP-SPIEL: FIFA

Geschicklichkeit:
Klugheit:
Schnelligkeit:



(Quelle: Björn Rohwer: „Unnützes Wissen für Gamer“, Loewe Verlag)