



Treppchen erklommen, Highscore geknackt. Frühe Computerspiele wie «Summergames» lassen heute nicht nur nostalgische Herzen höher schlagen.

# Vom Pingpong am Bildschirm zum Pacman auf der Strasse

Was nützt die beste Grafik, wenn das Spiel nichts taugt? In der virtuellen Welt sind Retro-Games wieder hoch im Kurs. Eine Branche entdeckt ihre Vergangenheit

BEATRICE TOBLER

► Während virtuelle Spielwelten immer realistischer werden, erleben Spiele aus den achtziger Jahren mit lächerlichen Grafiken ein ungeahntes Revival. Viele Spiele funktionieren auch ohne aufwändige Animation – einige kommen sogar ganz ohne Computer aus.

Ob Schach, Kartenspiele, Flipperkästen oder Autorennen: Viele der Computerspiele, die in den achtziger Jahren für die aufkommenden Homecomputer entwickelt wurden, waren Übersetzungen von traditionellen Spielen in simpelste Grafiken. Bei den Homecomputern, dem Stolz der männlichen Teenager, dienten sie als Beleg für die Leistungsfähigkeit der neuen Geräte. Und erlaubten

den Jugendlichen zu beweisen, was sie drauf hatten: Spiele sammeln, tauschen, Programme abtippen, selber programmieren und – last but not least – den Highscore knacken beim Kugelstossen, Rennfahren oder Aliens abschiessen – was wären Computerspiele ohne Highscore-Listen!

**SPIEL UND SPORT.** Abgesehen von Schach, Kartenspielen oder Flugsimulatoren haben Computerspiele wenig mit den Sportarten und Spielen im «richtigen Leben» gemein. Es werden andere Fähigkeiten verlangt. Patty Snyder ist ebenso wenig eine gute «Pong»-Spielerin wie Michael Schumacher ein guter

Computer-Rennfahrer. Es ist zu bezweifeln, dass Olympia-SportlerInnen ihre Disziplin auch auf dem Computer trainieren.

Computerspiele sind Spiele im Computer. Der Computer gibt mit seiner Taktfrequenz, dem Speicher sowie der Grafikkarte den Rahmen vor. Die Spiele gehen an die Grenzen der Maschinen, reizen deren Möglichkeiten aus – und sind die Triebfeder für die Computerindustrie: Nicht zuletzt die hohen Systemanforderungen neuer Spiele veranlassen die Konsumenten dazu, laufend schnellere Rechner zu kaufen.

Zum technisch vorgegebenen Rahmen kommt der Rahmen dazu, innerhalb dessen sich jedes Spiel

bewegt – und der letztlich das Spiel als solches definiert. Ein Spiel hat feste Regeln. Im Gegensatz zur Realität sind diese vom Menschen geschaffen. Anders als im realen Leben sind durchschaubar, lernbar, eindeutig. Im Alltag sind Verhaltensregeln kulturell bedingt, und die Wissenschaften bedienen sich vereinfachter Modelle, um die komplexe Realität in Regeln zu fassen.

**SPIEL UND ERNST.** Das Spiel ist somit auch der Gegensatz des Ernstes. Im Spiel kann ich mich austoben, weil es eben nur ein Spiel ist. Ich habe keine weiteren Konsequenzen zu befürchten, wenn mein Helikopter abstürzt oder ich einen Feind getroffen habe.



Vom Bildschirm aufs Spielbrett. Die Monster aus «Doom» krabbeln neuerdings auch als Plastik-Spielgürchen über den Tisch.

Wir geniessen die Vorteile des Spiels gegenüber der Realität.

Wie lässt es sich dann erklären, dass Computerspiele mit immer verfeinerter Grafik versuchen, sich der Wirklichkeit anzunähern? Ego-Shooter-Games (Blick aus der Ich-Perspektive), Abenteuer-, Sport- oder Simulationsspiele verschmelzen visuell allmählich mit der Gattung des Films und gleichen sich Virtual-Reality-Umgebungen an. Soll ich dadurch vergessen, dass ich «nur» in einem Spiel bin?

Wohl kaum. Hier begegnen wir der Faszination gegenüber dem Computer als Wunderkiste. Wow, mein Computer kann Welten beherbergen, in die ich eintauchen kann und die fast aussehen wie echt! Es ist die pure Freude darüber, dass sich das Grossartige in meinem persönlichen Computer abspielt.

**GRAFIK UND DRAMATURGIE.** Trotzdem: Der Technikbegeisterung allein ist die Faszination der Computerspiele nicht zuzuschreiben. Hier kommen wir zurück zu den Regeln. Ein Spiel kann nur faszinieren, wenn Möglichkeiten zur Interaktion gegeben sind, die Handlung und der Spielrahmen Spannung versprechen und eine Aussicht auf Erfolg gegeben ist.

Ein grafisch noch so ausgereiftes Spiel mit schwacher Dramaturgie oder einschränkendem Interface, dies zeigt die Erfahrung, wird nicht begeistern. Allein Sony Playstation wirft jede Woche etwa ein halbes Dutzend neuer Spiele auf den Markt. Nur die wenigsten aber heben sich durch innovative Konzepte oder neuartiges «Gameplay» von der Masse ab.

Das erklärt auch die Tatsache, dass Spiele wie Pacman, die heute mit dem Retro-Etikett versehen sind, heute wieder hoch im Kurs sind. Die Spiele der achtziger Jahre erleben ein ungeahntes Revival. Wer vor fünf

Jahren Atari und C-64 Games spielen wollte, musste sich aufwändig Programme, so genannte «Emulatoren» besorgen, welche die alten Betriebssysteme simulierten. Heute gibt es Pong, Pacman und andere Klassiker fürs Handy und als Java-Spiele im Internet. Oder einen Joystick im Retro-Design, der direkt an den Fernseher angeschlossen wird und den alten C64 samt Spielen auf einem Chip gleich integriert hat. Auch Atari bietet unter dem Titel «Atari Flashback» eine Konsole mit 20 Klassikern an.

Ein Computerspiel kann auch ohne komplizierte Grafik packend sein – und sogar ohne Computer. So wurde das Spiel «Doom» (vgl. Bild oben) jüngst als Brettspiel herausgegeben. «Doom» spielt in einem Forschungslabor auf dem Mars, welches von abscheulichen Kreaturen angegriffen wird. In mehreren Levels kämpft man mit unterschiedlichen Waffen gegen diese Monster.

Ein Softwareanbieter preist die Brettspiel-Version folgendermassen an: «Dein Computer ist zu langsam für Doom 3? Deine Hände tun weh von vielen Doomzocken? Kein Problem, jetzt gibt es Doom als Brettspiel!» Nun werden die Monster von 66 einfachen Plastikfiguren dargestellt: Laut Diskussionsforen im Netz funktioniert Doom auch ausserhalb des Computers bestens.

**PUNKTE UND GESPENSTER.** Ein Beispiel für die Übersetzung eines Computerspiels zurück in die reale Welt ist Pacmanhattan, ein Pacman-Spiel mit realen Personen, das im Mai 2004 in den Strassen von Manhattan stattfand. Im Computerspiel sammelt der gefräßige Pacman in einem Labyrinth Punkte ein und weicht Gespenstern aus. In der Version in New York rennt ein als Pacman verkleideter Mensch durch die Strassen und informiert sich via Handy beim Spielmeister, wo es Punkte zu sam-

meln gibt und wo die (menschlichen) Geister lauern.

Auch Pong gibt es ohne Computertechnologie. Das Kunstprojekt von Niklas Roy wurde an der letzten Viper in Basel gezeigt: Die Spielbalken im mechanischen Kasten werden von vier Motoren bewegt, die Geräusche von Klanghölzern erzeugt. Ein Spiel braucht also keinen Computer, um uns zu packen. Dennoch ist faszinierend, wie lebensecht moderne

Computerspiel-Welten heute aussehen. Das wird auch in Zukunft viele Spieler Stunden vor dem Bildschirm verbringen lassen.

> **Das Museum für Gestaltung** in Zürich geht in der Ausstellung «play» der Entwicklung und der Faszination von traditionellen und elektronischen Spielen nach. Bis 5.6., Di-Do 10-20, Fr-So 10-17 Uhr.

[www.8bit-museum.de](http://www.8bit-museum.de)  
[www.ifone.com/mini/pong/](http://www.ifone.com/mini/pong/)  
<http://pacmanhattan.com/>

### «Tennis for Two»

**EVOLUTION.** Das erste Computerspiel wurde 1958 als Demonstrationsprogramm für den Tag der offenen Tür am Brookhaven National Laboratory geschaffen: «Tennis for Two» lief auf einem so genannten Oszilloskop – und liess die Leute Schlange stehen. Auch das zweite Computerspiel «Spacewar!» war zu Demonstrationszwecken entwickelt worden. 1962 wurde damit am Massachusetts Institute of Technology die Leistungsfähigkeit des Rechners pdp-1 veranschaulicht. Beide Spiele fanden kommerzielle Nachfolger – erst aber musste der Computer zur Massenware werden und zusammen mit Videokonsolen Eingang in die Wohn- und Kinderzimmer finden. Der Klassiker «Pong» mit zwei verschiebbaren Balken und einem Punkt, den es zu treffen gilt, erschien 1972 als analoges Videospiel. Was heute in Retro-Game-Lounges Spieler jeden Alters anzieht und in seiner absoluten Reduktion wieder cool ist, war in den Siebzigern etwas vom Schicksten, was der Fernseher zu bieten hatte, sofern an ihm eine Spielkonsole hing. TOB

## Ungebremstes Wachstum

**MÄNNLICH.** Während die Musik- und Filmbranche seit Jahren weltweit an Terrain einbüsst, kletterte der Umsatz der PC- und Konsolenspiele 2003 auf den Rekordwert von 23,2 Mrd. Dollar – nahezu das Niveau der Filmindustrie. Bis 2008 soll die Branche nochmals um rund 10 Mrd. Dollar wachsen und mit der Musikindustrie gleichziehen.

Der durchschnittliche Spieler ist männlich, aber gar nicht mal so jung: Rund 56 Prozent der «Gamer» sind 25 bis 44 Jahre alt. Täglich überschwemmen neue Produkte den Markt, die sich von der Spielanlage her kaum unterscheiden; auch die Grundtypen (Strategie, Sport, Adventure, Simulation etc.) haben sich seit der Pionierzeit kaum verändert.

Kooperationen mit Film- und Musikkonzernen zeugen davon, wie Spiele immer häufiger Teil von medienübergreifenden Vermarktungskampagnen sind: Kaum ein Blockbuster aus Hollywood, den man nicht am Bildschirm nachspielen kann («Herr der Ringe», «Matrix», «Harry Potter»). Umgekehrt werden die Kunstfiguren der Spiele ähnlich Comix-Helden immer wieder zu Vorlagen für Filme wie «Lara Croft». alm