

Frank Magdans

Game Generati ons

Spielentwickler und Szenekenner erzählen, wie
Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden

SCHÜREN

Inhalt

• Jump in	8
• 1. Die Historie der Computer- und Videospiele	11
1.1 Die Maus als Steuerungsinstrument	14
1.2 Kollaborationen mit Konsequenzen	16
1.3 Losgelöst vom Medium	17
1.4 Künstliche Intelligenz und Grafikpower	19
1.5 Neuartige Spielansätze	21
1.6 Meilensteine	24
• 2. Behind the screens: Entwickler und Pioniere über Karriere, Games und Szene	41
2.1 Al Alcorn: Der PONG-Man	41
2.2 Ralph Baer: Der Herr der Konsole	47
2.3 Hal Barwood und Noah Falstein: Die Abenteurer	50
2.4 Bob Bates: Ein Liebhaber tiefsinniger Geschichten	57
2.5 Ed Boon: Der Hardcore-Typ	62
2.6 Bill Budge: Der Konstrukteur	64
2.7 David Cage: Der Sinngeber	66
2.8 Michael Capps: Der Kriegsexperte	71
2.9 David Cox: Mann der alten Schule	74
2.10 David Crane: Der Plattform-Macher	77
2.11 Don L. Daglow: Der Game-Guy	81
2.12 Sam Didier: Ein Urgestein der Fantasy-Szene	88
2.13 Thomas Friedmann: Freund der SIEDLER	91
2.14 Richard Garriott: The Dungeon Master	97
2.15 Ron Gilbert: Der Kritiker	102
2.16 Rod Humble: Der Spaßbringer	105
2.17 Koji Igarashi: Der Schlossherr	108
2.18 Keiji Inafune: Der Sympathische	111
2.19 Steve Ince: Der Geschichtenerzähler	114
2.20 Jane Jensen: Lady Mystery	118
2.21 Garry Kitchen: Mister «Light»	120
2.22 Robert Krakoff («Razerguy»): Der Gehirn-Jogger	123
2.23 Al Lowe: Der Entertainer	126
2.24 Hiroshi Matsuyama: Der Flippige	132
2.25 Peter Molyneux: Der Blockbuster-Junkie	134

2.26	Mike Montgomery: Ein Freund von Konsolen	136
2.27	Brian Moriarty: Der Zuversichtliche	139
2.28	Tohru Murayama und Iizawa Hitoshi: Die Kämpfer	141
2.29	Ray Muzyka: Ein Hartnäckiger	144
2.30	Björn Pankratz: Ein Freund der Orks	147
2.31	Jade Raymond: Die Zielbewusste	152
2.32	Wilfried Reiter: Der Chefstratege	158
2.33	John Romero: Papa DOOM	165
2.34	Warren Spector: Der Freiheitskämpfer	168
2.35	Richard M. Spitalny: Der Optimistische	171
2.36	Jeff Strain: Geschäftsmann	175
2.37	Brian Sullivan: (K)ein Historiker	178
2.38	Tommy Talarico: Der Netzwerker	182
2.39	Bill Tiller: Der Disney-Fan	185
2.40	Ryozo Tsujimoto: Anhänger einer ausgestorbenen Art	187
2.41	Don Woods: Der Vater von ADVENTURE	190
• 3. Star-Porträts		193
3.1	Hideo Kojima: Konamis Wunderkind	193
3.1	Shigeru Miyamoto: Der Oberguru und sein Universum	196
3.2	Will Wright: Der größte Simulant des Lebens	199
• 4. Sexbomb: Lara Croft		202
4.1	Cyber-Ikone Lara Croft im Interview	202
4.2	Die vielen Gesichter einer Action-Heldin – Lara Croft von 1996–2007	203
• 5. Zwischen Gestern und Heute: Nostalgiker und Dissidenten fangen den Geist der Pionierzeit ein		204
5.1	Das Auffangbecken der Klassiker und der Anfang der Kanon-Bildung: Retro-Games	204
5.2	My Sweet Darling: Welches Game hat bei dir Klick gemacht?	210
5.3	Zurück zu den Wurzeln: Interview mit Stefan Kummer	212
5.4	Bastelnde Nostalgiker und Highscore-Jäger	214
5.5	Museumsreif: Andreas Lange und das Computerspiele Museum	217
5.6	Nachholbedarf: René Meyer und seine Telespiele-Ausstellung	218
5.7	Retro sells: Chris Birchs Mode-Label «Joystick Junkies»	221
5.8	Kultboy: Boris Schneider-Johne über seine Übersetzungen	223
5.9	Abhängige Unabhängigkeit: Independent-Entwickler greifen auf bekannte Muster zurück	225
5.10	PONG revisited: Stephen D. Taylor im Interview	229
5.11	Jonathan Mak: Die eigene Leidenschaft zählt	231
5.12	Petri Purho: Mit 2D lässt sich das beste Gameplay verwirklichen	233

• 6. Vernetzte Schnitzeljagd: area/code und die Big Games	235
• 7. Teaching Games	238
7.1 Vom Edutainment-Boom zu den Logik- und Partyspielen für alle Generationen	239
7.2 Addys bester Freund: Bernd Grannemann	248
7.3 Axel Ruske: Mister Myst	252
• Quellenangaben	255
Literatur	255
Internet-Sites	255
• Danksagung	256

2. Behind the screens: Entwickler und Pioniere über Karriere, Games und Szene

• 2.1 Al Alcorn: Der PONG-Mann

Jemanden wie ihn zu treffen, das ist etwas ganz Besonderes. Denn schließlich hat Allan E. Alcorn etwas geschaffen, das der Computer- und Videospiegelgeschichte den gewissen Kick gegeben hat: Im Auftrag von Atari-Gründer Nolan Bushnell hat er 1972 den ersten PONG-Automaten gebaut. Später werkelte er am VCS, Ataris berühmter Heimkonsole.



Hellgrünes Hemd, schwarze Buntfaltenhose und New-Balance-Sportschuhe, so war der am 1. Januar 1948 in San Francisco geborene Al Alcorn am Tag des Interviews gekleidet.

Al, wie bist du zur Technik gekommen?

Allan E. Alcorn: Ich ging in den sechziger Jahren nach Berkeley, an die Universität von Kalifornien, zuvor besuchte ich die Highschool in San Francisco. Dass ich nach Kalifornien kam, lag daran, dass ich ein guter Footballspieler war. Und wir haben tatsächlich gegen O.J. Simpson gekämpft – und ihn besiegt. Ich spielte eine Woche, dann stand ich vor der Frage, ob aus mir ein Footballspieler oder ein Ingenieur werden sollte. Ich schmiss den Sport und widmete mich der Technik.

Wie sah dein familiärer Hintergrund aus?

Wir waren ziemlich arm, meine Eltern ließen sich sogar irgendwann scheiden. Ich habe auch einen Bruder, der Polizist wurde. Er verkaufte Tränengas an der Uni – klar, dass wir deswegen interessante Gespräche führten.

Du hast damals bei Ampex gearbeitet, wo du Nolan Bushnell und Ted Dabney kennen gelernt hast. Wem hast du es mehr zu verdanken, dass du dann den Job bei Atari, damals noch Syzygy, bekommen hast?

Was passierte, war, dass Nolan und Ted eines Tages bei Ampex vorbeikamen, nachdem sie etwa ein halbes Jahr zuvor gekündigt hatten. Sie hatten an COMPUTER SPACE bei Nutting Associates gearbeitet. Zu gehen, das war ziemlicher Wahnsinn. Schließlich war der Job bei Ampex gut, man hatte gute Aussichten auf eine Karriere bei der



Eine Firma namens Syzygy gab es zwar schon. Al hatte trotzdem eine Visitenkarte...



Pioniere im An-
zug: das erste
Atari-Team

Firma. Man dachte damals, man würde sein ganzes Leben dort arbeiten. Zu kündigen, um Games zu machen? Das war einfach verrückt. Ich war 24, als Nolan und Ted mich zum Essen mitnahmen. Ich saß in ihrem Firmenwagen, einem alten Oldsmobil. Ich fragte, was das sei. Ein Firmenwagen. Man könne damit fahren, ohne dafür zu bezahlen? Wow! Und dann boten sie mir einen Job an: 1.000 Dollar pro Monat und zehn Prozent Anteil. Anteil? Damit hatte ich noch nie was zu tun. Nun, ich war jung und nahm das Risiko auf mich. Obwohl ich bei Ampex 1.200 im Monat verdiente. Ich dachte, sollte alles schief gehen, würde ich sicher ein, zwei Jahre später wieder zu Ampex zurückgehen.

Das war doch sicher ein großer Unterschied, plötzlich in einer völlig neuen und vor allem weitaus kleineren Firma zu arbeiten, oder?

Oh ja, Nolan, Ted und ich in einem so riesigen Gebäude. Also heuerte Nolan seine Babysitterin Cynthia an. Sie sollte unsere Empfangsdame werden. Wenn jemand anrief, um einen von uns zu sprechen, sagte sie immer, wir seien gerade beschäftigt. Man sollte glauben, wir seien größer, als wir es tatsächlich waren.

Und dann gab Nolan dir den Auftrag, den PONG-Automaten zu bauen.

Ja. Das war wirklich komisch, denn es gab überhaupt nichts, woran ich mich orientieren konnte, keine Anleitung, einfach nichts. Nur Nolan wusste, in welche Richtung es gehen sollte. Er inspirierte mich, das einfachste Game zu entwickeln, das man sich vorstellen konnte. Die Idee stahl er von Magnavox. Er wusste, dass es kein gutes Game war. Daher war es für ihn auch kein Problem, wenn ich meine Aufgabe nicht gut gelöst hätte. Er hätte mich daraufhin einfach mit etwas Besserem beschäftigt.

Doch dann wurde Pong der große Hit.

Tja, wer hätte das wissen können? Also hatten wir ein Problem, denn wir stahlen die Idee. Doch wir ließen uns nicht davon abbringen. Denn nachdem



wir den ersten Automaten aufgestellt hatten, merkten wir, dass das Game supergut ankam. Obwohl es keine Instruktionen gab!

Weshalb wurde Pong erfolgreicher als Magnavox' Konsole Odyssey?

Das ist eine sehr gute Frage. Nun, Ralph Baer kam aus einer traditionelleren Ecke, wir hingegen waren innovative Unternehmer aus dem Silicon Valley. Da ist es ohnehin einfacher, eine Firma ins Leben zu rufen – das muss man schon wirklich sagen. Und zu jener Zeit, gegen Ende der sechziger Jahre, als Ralph seine Ideen umsetzte, gab es noch nicht die Technologie, die wir dann wenige Jahre später nutzen konnten.

Atari hat sozusagen davon profitiert, genau im richtigen Moment loszulegen?

Ja. Ralph hatte zwar eine große Leidenschaft, doch die Technologie gab es nicht. Ich hingegen profitierte von meinen Erfahrungen, die ich bei Ampex gesammelt hatte. Ich wusste, wie ich TTL implementiere, Schaltkreise, die dazu gedacht waren, im Videobereich eingesetzt zu werden. Unser Game war eine digitale Revolution, seine Entwicklungen waren lediglich analog. Nur drei Jahre später gingen wir mit dem Video Computer System, dem VCS, einen großen Schritt weiter. Magnavox hingegen versuchte fortwährend, ein altmodisches TV-Set zu verkaufen. Sie verstanden sich auch gar nicht als ein Hersteller von Games.

Was war das Besondere an dem VCS?

Es war das erste Highspeed-Gerät für den Heimgebrauch – eine riskante Sache, aber sie hat sich ausgezahlt.

Doch Nachahmer ließen nicht lang auf sich warten. Und dann kam auch noch SPACE INVADERS von Taito. War das Game denn wirklich solch ein großer Konkurrent, wie es gängigerweise in Dokumentationen dargestellt wird?

Nein. Was die Geschichtsbücher nämlich bislang gar nicht erzählt haben, ist, dass wir von BREAKOUT auch drei Maschinen nach Japan

Das soll funktionieren? Der Pong-Prototyp von hinten: Kabelsalat pur.

Im Video Computer System (VCS) werkelt ein 8-bit-Prozessor.



Heute ist der PONG-Automat, wie er in den siebziger Jahren in Serie ging, ein begehrtes Museumsstück.



sehr. Schließlich ist PONG eine sehr alte Maschine. Ein Deutscher hat sogar ein mechanisches PONG entworfen – meine Güte! Als wir davon erfuhren, wollten wir ihn zur Hacker's Conference einladen, doch er dachte wohl, es handele sich dabei um ein Treffen von Leuten mit bösartigen Absichten. Das ist es aber nicht. Auf der Hacker's Conference kommen doch all die Pioniere der Hard- und Softwarewelt zusammen.

Interessierst du dich eigentlich auch heute noch für Games?

Ja, aber nicht in demselben Maß. Ich vergleiche es so: Papa mag kleine Hundebabys, doch wenn sie ausgewachsen sind, dann sind sie wie alle anderen. Ich mag es, neue Sachen ins Rollen zu bringen. Das ist es, was ich mein ganzes Leben lang tue. Videogames waren das erste, und damit wurde ich auch sehr glücklich. Aber es macht mir weitaus mehr Spaß, mich der Herausforderung zu stellen, eine neue Technologie auf den Markt zu bringen. Nach Atari habe ich eine Waren- und Spielautomatenfirma gegründet. Das war 1994. Zuvor war ich bei Apple. Zwischen 1986 und 1991 habe ich mit dem begonnen, was einmal QUICKTIME werden sollte. Außerdem habe ich an der Entwicklung

Und es hat Pong gemacht: Zwei Schläger und ein Ball sorgten für Furore. Denn das Videospiele war das erste kommerziell erfolgreiche Game.



geschafft haben. Und als einer von unseren Jungs drüben war, fand er eine ganze Halle voller BREAKOUT-Automaten vor.

Also hat nicht nur Atari geklaut, sondern wurde auch beklaut.

Natürlich. Das sind ja keine Einzelfälle. Und im Grunde ist Wettbewerb ja auch etwas Gesundes. Man kann nicht auf seinem Hintern sitzen bleiben und sich auf einem Produkt ausruhen.

Mittlerweile genießt Pong längst Kultstatus. Diverse Computerkünstler und Technikfreaks haben Modifikationen des Games entwickelt. Wie kommt das bei dir an?

Oh ja, gerade die Deutschen sind da sehr gut drin. Das schmeichelt mir

von MPEG mitgewirkt.

Nun war es ja für dich in der Zeit, nachdem Warner Atari gekauft hatte und Bushnell gegangen war, auch nicht gerade einfach. Du hast damals an einer Konsole namens Cosmos gearbeitet, doch niemand schenkte deiner Entwicklung Vertrauen.

Oh ja, lass mich von vorne anfangen. Ah (stöhnt). In meinem Leben gibt es

vier Ataris: Nolans Atari, was eigentlich jeder hätte miterleben müssen. Dann gab es Ray Kassars Atari bei Warner – weniger Spaßig. Dann gehörte Atari Jack Tramiel. Nun gibt es ein ganz neues Atari. Und es sind völlig unterschiedliche Firmen. Sie haben alle denselben Namen und profitieren von unserem Erbe. Nun, Nolans Atari war das Beste. Wir waren alle jung, hatten Spaß...

... und feierten wilde Parties.

Oh yeah (lacht). Bei Warners Atari stand ich irgendwann alleine da. Alle waren weg, all die Oldtimer. Atari war mein Baby – ein großes Baby, aber immer noch meins. Ah (stöhnt) Mir war es zuerst nicht klar. Was ich erlebte, war, dass eine Innovation gestoppt wurde. Um frei zu sein und um neue Ideen zu verwirklichen, muss man es riskieren, Fehler zu machen. Sehr, sehr viele große Firmen können das nicht. Sie sind nicht in der Lage, innovativ zu sein. Denn wenn sie versagen, sind sie raus aus dem Geschäft. Und als Ray kam, war es für mich an der Zeit, ein neues Produkt auf den Markt zu bringen. Mit dem VCS hatten wir einen so großen Erfolg erzielt, dass uns finanzielle Verluste mit einem neuen Produkt nicht wehgetan hätten. Es wäre wirklich keine große Sache gewesen, wenn wir eine halbe Million Dollar aus dem Fenster geworfen hätten. Aber die Angst, zu versagen, die Angst, beschämt dazustehen, die war so viel größer als die Hoffnung auf ein neues Produkt, so dass Cosmos am Ende keine Chance hatte.

Was war das Besondere an Cosmos?

Offiziell hieß es, wir wurden an Holografie arbeiten. Ich sagte, lass es uns versuchen. Den Leuten war nicht klar, was wir da vorhatten. Damals bei Atari haben wir jene gepressten Hologramme erfunden, wie es sie heute auf Kreditkarten gibt. Unsere Idee war, ein Cartridge-basiertes Game zu entwickeln, das weniger kostet als das VCS. Das VCS hatte einen Chip in der Cartridge. Der einzige Weg, es günstiger zu machen, war, es ohne Chips zu versehen. Das war das Hologramm. Also erfanden wir die Massenproduktion. Aber es gab zu große Widerstände. Zum einen hieß es, die Fabrik sei zu beschäftigt, dieses Produkt herzustellen. Aber eine Auslagerung



Kurz nach Atari gründete Nolan Bushnell einen Unterhaltungsort für Familien – «Spielen und Essen» war die Devise.

Auf die Frage, weshalb Atari erfolgreicher als Magnavox war, antwortet Nolan Bushnell, Magnavox habe im Grunde ja keine Games gehabt, die Spaß gemacht hätten. «Es gab weder Sound noch einen Highscore.» Als Pionier einer neuen Industrie hatten Bushnell und Co. jedoch nicht immer gut lachen. COMPUTER SPACE war ein Flopp, erst im zweiten Anlauf klappte es – mit Pong.

Dass Bushnell Atari an Warner verkauft hat, bereit nicht nur Alcorn, auch Bushnell selbst sieht es so: «Hätte ich einen langen Urlaub genommen und darüber nachgedacht, dann hätte ich es möglicherweise nicht getan. Aber wir waren immer auf der Jagd nach Geld. Wir wuchsen schneller als unsere Einnahmen. Es war ein Kampf, alle monatlich auszuzahlen. Und was macht man, wenn einem jemand anbietet, seine Last von den Schultern zu nehmen? Man sagt <okay>.»

an einen externen Dienstleister kam offensichtlich auch nicht in Frage. Zum anderen sollte ich ein Geschäftskonzept auf die Beine stellen, was ich nie zuvor gemacht hatte. Das tat ich. Doch auch das kam nicht an. Irgendwann war es dann soweit. Das VCS rechnete sich nicht mehr. Wir hatten zwei Jahre lang kein Geld mehr gemacht.

Der allseits bekannte Anfang vom Ende.

Ja, in den Folgejahren brach der Markt ein.

Weil es zu viele Games gab, die niemanden interessierten – ein Eindruck, den man auch heute gewinnt, oder?

Im heutigen Videogame-Business zu bestehen, das stelle ich mir sehr kompliziert vor. Das ist gar kein Vergleich zu früher. Allein die Produktionskosten! Das VCS war nach einem Jahr fertig, ein Game innerhalb von drei Monaten. Sollte es ein Flopp sein, dann hätten wir zehntausend Dollar verloren. Das hätte niemanden gejuckt. Und was kostet ein Titel heute? Millionen. Es ist ein völlig anderes Geschäft – eines, mit dem ich bestimmt sehr schlecht zurechtkommen würde. Wenn ich über die E3 laufe und sehe, was da alles angeboten wird – unglaublich! Natürlich erstaunt es mich, was alles aus einem so simplen Ansatz geworden ist. Aber es steht doch sogar mehr auf dem Spiel, als wenn man einen Film drehen will. Früher war das alles einfacher, denn ich war der einzige, der da war (lacht kräftig).

Aber wenn man so kreativ wie Nintendo ist...

Es gibt da so etwas wie Armut, die Kreativität inspiriert (lacht kräftig). Manche reden sogar davon, man müsse sich in einem entspannten Umfeld befinden, um kreativ sein zu können. Bullshit! Wenn ich am Strand liege, möchte ich mich entspannen, nicht kreativ sein. Kreativität hat etwas damit zu tun, wenn man Dinge verändern möchte. Und das tut man, weil man in Not ist. Entweder, weil man nicht mag, dass alles so weiter geht, oder weil man Geld braucht.

Aber von den Leuten, die auf den Web-2.0-Zug aufgesprungen sind, werden nur wenige reich.

Tja, ich erinnere mich noch daran, als es mit Google losging. Das war eine blöde Idee, und heute?

Jedoch gibt es auch überbewertete Plattformen wie SECOND LIFE...

Andererseits gibt es Entwicklungen, die so gut gelöst sind, dass sie es verdienen, erfolgreich zu sein. So etwa das Kommunizieren via Headset bei HALO. Was SECOND LIFE angeht, so denke ich, dass es vor allem ein soziales Phänomen ist. Wenn ich sehe, mit wem überall auf der Welt mein Sohn in Kontakt kommt, dann fällt mir auch wieder PONG ein. Auch das war eine Sache des Miteinanders. In den Arkaden war einfach was los. Ich würde sagen, dass die Virtual-Life-Games lediglich ein Multiplikator dessen sind.

Allerdings ist es ein Problem, dass die meisten Produzenten sich zum Großteil nur an dem orientieren, was auch Erfolg hat.

Das ist bedauerlich. Wie gesagt, da steckt so viel an Geld dahinter, dass es gar nicht anders geht. Also sagen sich die meisten: Wir machen es genauso – nur ein bisschen anders.

- 2.41 Don Woods: Der Vater von ADVENTURE

Als Don Woods (Jahrgang 1954)

COLOSSAL CAVE entdeckte, war das Text-Adventure noch nicht sonderlich ausgeprägt. Also baute er das Spielkonzept in vielen Belangen aus.

Daneben ist der amerikanische Computerexperte durch seine Arbeit als

Co-Autor des Hacker's Dictionary bekannt geworden.



Don Woods hat einen großen Beitrag dazu geleistet, dass William Crowthers COLOSSAL CAVE ADVENTURE (1972) weltberühmt wurde, auch wenn es vielen lediglich unter dem Titel ADVENTURE geläufig ist. Heute gilt der Titel als Grundstein für das Rollenspiel-Genre.

Don, wie gut erinnerst du dich an den Tag, an dem du auf COLOSSAL CAVE gestoßen bist?

Don Woods: Nicht besonders gut, tatsächlich. Ich erinnere mich daran, wie ein anderer Student eine Kopie auf einem Computer am Stanford Medical Center entdeckt hatte und sie mir zeigte. Ich habe es auf den Artificial-Intelligence-Lab-Computer kopiert und dort ausprobiert.

Was war so spannend daran?

Schwer zu sagen. Irgendwie war es ... anders. Die Art und Weise der Kombination, wie ich vorging, wie ich lernte, die Wege zu finden, und wo die Schätze verborgen waren, und so weiter, all das war mir noch in keinem Game zuvor begegnet. Hätte ich jedoch jemals Angesicht in Angesicht Rollenspiele gespielt, dann hätte ich es möglicherweise in den Wind geschrieben. Im Vergleich dazu wäre mir das Computerspiel wohl zu hohl vorgekommen.

Zum Glück war dem nicht so und du hast dich gleich an die Arbeit gemacht. Inwiefern genau hast du es denn dann modifiziert?

In vielen, vielen Punkten. Einen Großteil habe ich dahingehend umgeschrieben, dass kein extra Code mehr nötig war. Bei einigen Bewegungen war es nämlich so, dass ein Spezialcode aufgerufen wurde, um die Gegenstände im Inventar des Spielers zu überprüfen, oder um Zufallsnummern zu generieren falls es mehrere mögliche Ziele gab oder um zu schauen, ob die Schlange eventuell in der Nähe ist, und so weiter. Dann habe ich einige Bugs entfernt, sowohl im Programm selbst als auch die Gestaltung der Höhle betreffend. Es gab zum Beispiel eine Stelle, an der es überhaupt nicht mehr möglich war, sich fortzubewegen! Außerdem habe ich die Anzahl der Locations ungefähr verdreifacht – später kamen noch mehr dazu. Parallel dazu modifizierte ich die Intelligenz der Zwerge. Es sollte schwerer sein, an ihnen vorbeizukommen. Bei mir sollten sie nicht umherlaufen und sich in Sackgassen verirren. Darüber hinaus war es für den Spieler ein Leichtes, an die fünf Schätze zu kommen. Lediglich eine Kiste, die mit Gold darin, konnte man nicht so einfach mitnehmen.

```

-Introduction-
Somewhere nearby is colossal cave, where others have found fortunes in
treasure and gold, though it is rumoured that some who enter are never
seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes
and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn
you that I look at only the first four letters of each word, so you'll
have to enter "NORTHEAST" as "NE" to distinguish it from "NORTH".
(Should you get stuck, type "HELP" for some general hints. For infor-
mation on how to end your adventure, etc., type "INFO".)
-----
This program was originally developed by Willie Crowther. Most of the
features of the current program were added by Don Woods. The current
version was done by Bob Supnik. This version was implemented on the
IBM-PC (and compatibles) by Kevin Black.
-----
For further information consult your scroll (READ.ME).
-----
*GOOD LUCK!*
-----

You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest. A small stream flows out of the building and
down a gully. In the distance there is a tall gleaming white tower.
>

```

Don Woods' erste gründlich modifizierte Variante des Originals ist also die so genannte 350-Point-Version bekannt. Laut eigenen Aussagen war sie 1977 fertig. Ein Jahr später erschien die 430-Point-Version. Diese war jedoch nicht so weit verbreitet wie die 350er. In den Jahren darauf brachten diverse andere Programmierer ADVENTURE auf weitere Rechner.

Sie war so schwer, dass man mit ihr nicht die Treppen hochkam. Puzzles gab es ebenfalls kaum, gerade mal das mit der Schlange und das mit der Kristallbrücke – wobei man die letztere Hürde nicht einmal wirklich nehmen musste. Um an jeden meiner zehn neuen Schätze zu gelangen, musste jetzt erst einmal ein Rätsel gelöst werden. Schließlich habe ich noch die einzelnen Abschnitte des Labyrinths vertrackter dargestellt. Beim Original war es zu einfach, den Weg hindurch zu finden.

Gab es während des Prozesses auch Sachen, die du im Kopf hattest, letztlich aber nicht umsetzen konntest?

Nicht wirklich. Auf die Ideen für die verschiedenen Rätsel zu kommen, das war anstrengend, aber ich kann mich nicht daran erinnern, irgendetwas hätte auslassen müssen, weil ich es nicht programmieren konnte.

Wie standest du mit William Crowther in Kontakt?

Meist via E-Mail. Er arbeitete damals zur gleichen Zeit im Xerox PARC und ich in Stanford, also waren wir nicht besonders weit voneinander entfernt. Über die Jahre haben wir uns auch hin und wieder mal getroffen, besonders oft aber nicht.

Stimmt es eigentlich, dass du bei ADVENTURE außergewöhnlich stark von Tolkien beeinflusst warst?

Ich war und bin immer noch ein großer Fan von Tolkiens Büchern, aber auf ADVENTURE haben sie keinen besonders großen Einfluss genommen. Der Vulkan, dieser Punkt mit der «wahnsinnig tollen Aussicht», dabei war ich möglicherweise vom Schicksalsberg inspiriert gewesen. Das war es aber.

Hast du deinen Kopf nach der Fertigstellung von ADVENTURE direkt in ein anderes Game gesteckt?

Direkt danach nicht, nein. Aber sowohl davor als auch danach habe ich mich viel mit Games beschäftigt. Eine Zeit lang habe ich ROGUE gespielt, ein biss-

chen an ROGUE-O-MATIC gearbeitet und genauso an ROBO-MATIC, mit dem man das Game ROBOTS spielen konnte. Zudem habe ich Play-by-e-mail-Games und andere geschrieben. Die meiste Zeit habe ich an PHOENIX gesessen.

Am Ende ging das Konzept aber nicht auf. Hast du wenigstens etwas Positives für dich herausziehen können?

Ich habe hauptsächlich daran gearbeitet, weil es mir Spaß gemacht hat. Über das Design zu diskutieren und es zu verändern, das hat mir genauso viel Freude bereitet. Letztlich habe ich dadurch eine Menge über Game Design gelernt.

Momentan arbeiten einige Entwickler an Games, die auf Nutzer generierte Inhalte setzen. Ist das eine Sache, die du dir auch schon vor dreißig Jahren gewünscht hättest?

PHOENIX war ein Multiplayer-Game, bei dem die Spieler die Aufgabe hatten, innerhalb eines Universums zu expandieren. Diplomatie und Kampf waren demnach die zentralen Gameplay-Aspekte. Obwohl eine Firma die Lizenz erwarb, wurde daraus leider nie ein fertiges Massenprodukt. Eines der Probleme laut Don war die Tatsache, dass der Computer zu sehr mit dem Checken der Syntax beschäftigt war. Außerdem hätte man dem Spieler weitere Hilfen an die Hand geben müssen. Vielleicht war das Ganze aber auch einfach nur zu früh?

Von Nutzern generierten Inhalten habe ich noch nie besonders viel gehalten – in nahezu allen Bereichen. Gewissermaßen gab es diese Zeit aber schon. Ein Freund, der ADVENTURE spielte, schlug vor, etwas einfließen zu lassen, aber die meisten Ideen passten nicht wirklich zum Game, obgleich einige davon doch einfließen. Bei groß angelegten Austauschplattformen betrachte ich die User-Community sinnvoll, etwa die Foren bei Online-Games. Aber vieles, was die Leute da rein schreiben, ist purer Müll. Und Games mit Inhalten von Nutzern führt zu einem Wirrwarr, bei dem das Game keine zusammenhängende Story hat und die eine Lösung für den einen sinnvoll und

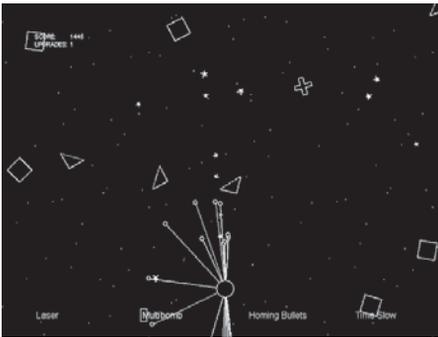
für den anderen unnütz ist. Aber ich halte mich eh nicht in sozialen Netzwerken auf und schau mir weder YouTube noch irgendwelche Reality-TV-Shows an. Das alles reizt mich überhaupt nicht.

Auf deiner Homepage habe ich gelesen, dass du hin und wieder Online-RPGs spielst. Kannst du dir vorstellen, dass man danach süchtig werden kann?

Ein bisschen Sorgen mache ich mir schon darum, wie viel Zeit manche Leute damit verbringen. Vor allem sehe ich eine Tendenz, die dahingeht, dass man mit anderen schlechter umgeht. Gerade die Anonymität und das Wissen, niemand kann einem körperlich etwas anhaben, unterstützen das. Dasselbe Problem wurde schon in Onlineforen und in der E-Mail-Kommunikation festgestellt. Die fehlende Körpersprache oder andere soziale Aspekte führen zu einem antisozialen Verhalten. Ich bin mir nicht sicher, inwiefern das wirklich auf das reale Leben Folgen hat, aber es beunruhigt mich.

5. Zwischen Gestern und Heute: Nostalgiker und Dissidenten fangen den Geist der Pionierzeit ein

- 5.1 Das Auffangbecken der Klassiker und der Anfang der Kanon-Bildung: Retro-Games



Wenn schon retro, dann gleich richtig: RETRO II (2006) macht seinem Namen alle Ehre, denn das Game ist eine Hommage an die Arcade-Ära, in der Shoot'em-Up-Automatenspiele das Nonplusultra waren und die ersten Vektorgrafiken Einfluss auf das Gameplay hatten. Selbstverständlich ist RETRO II ausschließlich schwarzweiß. Kreiert hat das Game einer der auffälligsten Retro-Künstler: Jonatan Soderstrom aus Schweden.

«Ey Mann ey, voll cool, haste schon gehört, dass man SPACE INVADERS jetzt auf der PSP mit nem Kumpel zocken kann?» «Echt?! Is ja voll abgefahr'n». Und wie es das ist! Schneller kann man sich nämlich nicht in seine Jugend zurückversetzt fühlen.

Aber genau das wollen nur die wenigsten Produzenten erreichen, lässt sich mit alten Games auf neuen Plattformen doch auch gut Geld machen – das beweist die Tatsache, dass in jüngster Zeit vermehrt Retro-Sammlungen auf dem Markt gekommen sind und Microsoft,

Nintendo und Sony Klassiker auf ihren ans Internet angeschlossenen Plattformen zum Minitarif-Download anbieten. Stanford-Professor Dr. Henry Lowood jedoch hatte anderes im Sinn. Auf der Game Developers Conference 2007 regte er an, einen Videospielekanon ins Leben zu rufen. Parallel dazu stellte er eine Liste mit zehn Titeln vor. Die Liste, die er mit vier Experten (Warren Spector, Steve Meretzky, Christopher Grant, Matteo Bittani) erstellte, berücksichtigte folgende Games:

SPACEWAR, STAR RAIDERS, ZORK, TETRIS, SIMCITY, SUPER MARIO BROTHERS 3, CIVILIZATION I/II, DOOM, WARCRAFT 1–3, SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Diese Liste war und ist weder ausreichend noch ist sie in irgendeiner Weise zufriedenstellend – vor allem, wenn man sich vor Augen führt, wie viele verschiedene Genres es allein schon gibt. Außerdem müsste man dann mindestens drei Titel pro Gattung nennen. Und schon wäre die Liste viel, viel länger.

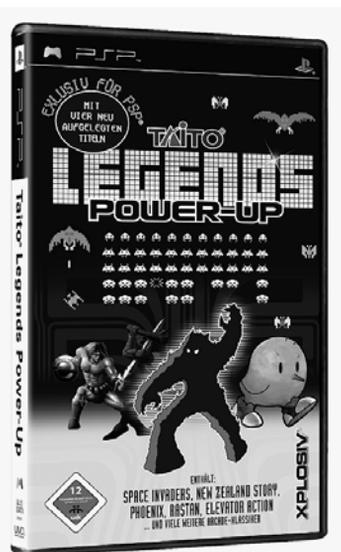
Dann könnte auch langsam damit angefangen werden, von einem Kanon im literarischen Sinn zu sprechen, da kommt der Begriff ja schließlich her. Doch Lowoods Intention ist begrüßenswert, hat es doch der Geschichte der Computer- und Videospiele eine ganz neue Bedeutung gegeben: Games werden als Kulturgut angesehen und stehen gleichberechtigt neben den anderen Medien, all den Diskussionen um die so genannten Killerspiele zutrotze.

Lowoods Vorschlag stellte aber lediglich nur einen Weg dar, hatten sich derweil doch noch andere Leute Gedanken darüber gemacht, wie man zeigt, dass Games längst Kulturgut sind. Dies tat beispielsweise René Meyer von der Schreibfabrik. Der Journalist und Buchautor initiierte die Ausstellung «Telespiele 1972–2007», die 2007 auf der Games Convention stattfand. Die eigens für die Leipziger Messe erstellte Sammlung umfasste insgesamt 274 Ausstellungsstücke. Die große Menge an Exponaten wurde gebührend respektiert: mit einem Eintrag ins Guinness Buch der Rekorde.

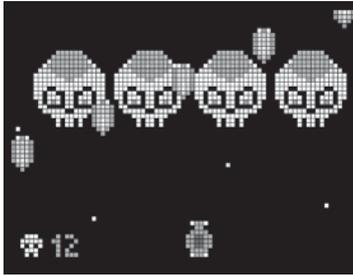
Zudem stellte Meyer eine Liste mit 150 der wichtigsten Computer- und Videospiegelgeschichte zusammen, aus der eine Jury aus bekannten Journalisten, Verlegern und Sammlern ihre Favoriten wählten. Bei der Wahl wurden TETRIS, PONG, DOOM und PAC-MAN am häufigsten genannt. Die Aufstellung der einflussreichsten Spiele in chronologischer Reihenfolge:

PONG, SPACE INVADERS, PAC-MAN, ULTIMA, ELITE, TETRIS, SUPER MARIO BROTHERS, THE LEGEND OF ZELDA, MANIAC MANSION, SIM CITY, CIVILIZATION, DOOM, TOMB RAIDER, COUNTER-STRIKE, DIE SIMS, WORLD OF WARCRAFT

Vergleicht man diese Liste mit derer von Lowood und Kollegen, so fallen bereits gravierende Unterschiede auf. Doch damit nicht genug. Daneben brachte das britische Magazin *Edge* einen Schwerpunkt zum Thema und stellte die Top-100-Games vor,



FUCK SPACE



Ob *FUCK SPACE* ein gesellschaftskritischer Ansatz à la «Kümmert euch lieber um die Erde» zugrunde liegt, darüber kann nur spekuliert werden. Feststeht nur, dass die angreifenden Totenköpfe mit ihren Punkfrisuren schwerer zu besiegen sind als es die außerirdischen *SPACE INVADERS* waren. F... it!

worauhin sich auch die Redaktion des deutschen Magazins *GEE* dafür entschied, die für sie 50 wichtigsten Titel aufzuführen. Obendrein hatte sich sogar das Online-Portal *GameSpy* dem Thema gewidmet und ebenfalls eine Top-50-Aufstellung veröffentlicht. Dadurch gab es zwar noch mehr Unterschiede. Doch einen

Vorteil hat die allseitige Aufmerksamkeit auf jeden Fall: Je mehr die Schnittmenge wächst, umso mehr kristallisieren sich diejenigen Titel heraus, die tatsächlich von Belang sind. Und diese werden später einmal den Kanon bilden.

Der Weg ist also sehr weit, wie auch viele weitere Kollegen zeigen. Etliche Journalisten und Autoren nannten mir ihren Lieblingstitel (siehe 5.2), wobei sie begründen sollten, was den Favoriten in ihren Augen

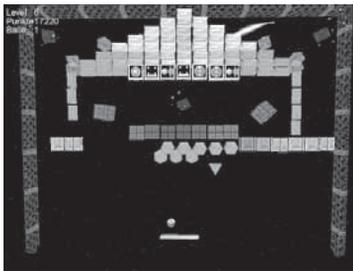
so besonders macht. Dies soll weniger veranschaulichen, dass Geschmäcker verschieden sind, sondern vielmehr verdeutlichen, welche weiteren Aspekte bei der Überlegung einfließen müssten. Folgende Punkte wären demnach zu berücksichtigen: das Spielkonzept, das Setting, die Inszenierung, die Story, die Künstliche Intelligenz und wie gut Protagonisten und Antagonisten dargestellt sind. Ein weiterer wesentlicher Bestandteil bei neueren Games ist, wie viel Bewegungs- und Handlungsfreiheit dem Spieler geboten wird.

Außerdem muss genau untersucht werden, inwiefern die Titel für ihre jeweilige Epoche prägend waren und inwiefern sie Normen setzten, die in späteren Produktionen ihren Niederschlag fanden. Bei der Auswahl der in Kapitel eins genannten Titel habe ich bereits darauf geachtet, doch will man tatsächlich alle wichtigen nennen, so kommt man ganz schnell von Null aufs Tausendste. Darüber hinaus werden immer wieder Auszeichnungen und Verkaufszahlen herangezogen, was zwar sinnvoll ist, wobei jedoch so manche Perle den Bach hinuntergeht. Dass dies nicht geschieht, dafür können dann nur engagierte Branchenakteure sorgen.

Das größte Dilemma ist das Spannungsfeld zwischen Objektivität und Sub-

jektivität, bringt doch stets jeder seine eigenen Vorlieben bei den Überlegungen mit. Was Lowood selbst betrifft, so ist er ein ausgewiesener Fan des Echtzeit-Strategie-Genres. Dahinter verbirgt sich zugleich die Grundproblematik: «Eigentlich müsste man unvoreingenommen herangehen und das nur analytisch machen, anders

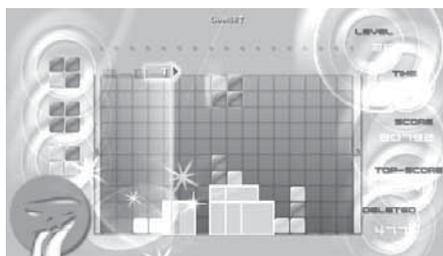
Games wie der *BREAKOUT*-Klon *3D BRICKER* finden sich heutzutage auf etlichen Niedrigpreis-Sammlungen.



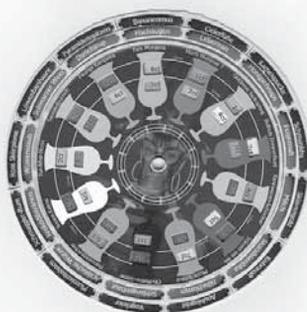
geht es eigentlich gar nicht. Sogar ein Reich-Ranicki kann das nicht, denn natürlich bringt auch er bei seinem Kanon Werke ein, die ihn selbst berührt und überzeugt haben oder sein Leben geformt haben. Genauso verhält es sich mit unseren Spielerlebnissen», sagt Stephan Freundorfer, langjähriger *MAN!AC*-Redakteur und seinerzeit Chefredakteur des Magazins *eGames* sowie Sammler und Co-Autor des Buchs *Joysticks*. Folglich müsste man Grundmuster herausfiltern und untersuchen, wo sie herkommen und wo sie ihren Niederschlag gefunden haben. «Ich sehe es so, dass immer demjenigen Game die Ehre gebühren sollte, das den Anstoß für alle weiteren Titel gegeben hat», meint Stephan. Doch was macht man mit raren Games, also mit Titeln, die beispielsweise nur in Japan erschienen sind?

Ein weiteres signifikantes Problem stellt die Archivierung selbst dar, wie Spiegel-Online-Redakteur Christian Stöcker in seinem Artikel «Spiele für die Ewigkeit» schreibt: «Die Ur-Typen und Meilensteine der Spielgeschichte drohen buchstäblich zu verrotten, weil es keine adäquaten Möglichkeiten zu ihrer Aufbewahrung gibt.» Auf diesen Umstand weist auch der Journalist Carsten Görig hin. Er sagt: «[S]chon bald könnte die letzte lauffähige Kopie der Spiele kaputt sein» («TETRIS 1985 / H 27»). Die Zeit rennt also. Doch was kann man dagegen tatsächlich tun? Alles in Kartons im Keller oder auf dem Dachboden bunkern? Pustekuchen!

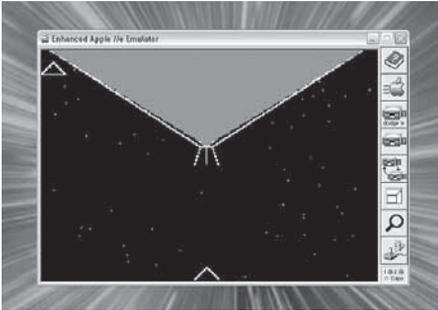
Andreas Lange, Autor des Buchs *Pong Mythos* und Kurator des Computerspiele Museums, befasst sich im Rahmen seiner Arbeit ausgiebig mit der Problematik. Er meint, es sei «eine riesige Herausforderung, die auf unsere Gesellschaft zukommt.» Denn gerade beim Archivieren von Games stehe man vor dem Problem, «dass man nicht einfach Programme von einem Format ins andere umwandeln



Knifflig, kultig: *LUMINES* (2005) war wie gemacht für die PlayStation Portable – ähnlich wie *TETRIS* für den Game Boy. Bei *LUMINES* gibt es zwei verschiedenfarbene Steine, die man so zusammensetzen muss, dass sie Blockformationen bilden, die sich dann auflösen. Dabei verfolgte Entwickler Tetsuya Mizuguchi den Ansatz, dass jede Aktion mit den Steinen, also Umdrehen oder Zusammensetzen, den Soundtrack mit zusätzlichen Tönen oder zusätzlichem Gesang aufpeppt.



Auch da werden alte Erinnerungen wach: Dem Point-and-Click-Adventure *ANKH – HERZ DES OSIRIS* (2006) lag eine Codescheibe bei, die wie bei früheren Lucas-Arts-Titeln (hier zu sehen: *MONKEY ISLAND*) als Kopierschutz diente. Cool!



Emulatoren, mit denen sich heutzutage Games, die früher nur auf bestimmten Systemen wie dem Apple II oder dem Amiga liefen, auf jedem Computer spielen lassen, gibt es en masse. Hinter den Programmen stecken erfahrene Informatiker sowie die große Open-Source-Community. Probleme mit bestimmten Titeln, die sich auf Teufel komm raus nicht starten lassen, werden in den meisten Fällen mit Updates aus der Welt geschafft.

kann. Die müssen interaktiv bewahrt werden. Das ist die ganz hohe Schule. Auf der anderen Seite können wir auf die Emulatoren-Community zurückgreifen, die seit zehn Jahren wirklich Erstaunliches geleistet hat. Das ist nicht hoch genug einzuschätzen, was da an Tools aber auch an Expertise entstanden ist.»

Denn eines Tages entweicht den Chips, die die Original-Hardware am Laufen halten, ihr Geist. «Insofern gehen wir davon aus, unabhängig von der Hardware zu bewahren. Und das sind eben die Emulatoren. Dazu müssen noch etliche offene Fragen gelöst werden, auch solche, die juristischer Art sind.

Wir müssen ja in die Lage versetzt werden, Programme von ihren originalen Datenträgern legal herunterzuholen, also Kopierschutzmechanismen zu entgehen. Dann kommt wiederum hinzu, dass ja auch die Emulatoren von Betriebssystemen abhängig sind. Und irgendwann sind die Unterstützer, die Macher der Emulatoren, auch nicht mehr da.» Na, das wollen wir aber erst mal nicht hoffen.

Den Geist der Pionierzeit einfangen
«Als ich das erste Mal WARIO WARE, seinerzeit für den GBA, gespielt habe, da hatte ich den Eindruck, das sei die Quintessenz allen Spielens – bis dato. Das ist übertrieben und sicher vereinfacht, aber es ging um die ewigen Grundprinzipien, die immerzu irgendwo variiert werden und bei diesem Game wieder extrahiert wurden. Es reduziert sich halt immer auf ein paar ganz simple Grundprinzipien. Vielleicht müsste man diese alle erst einmal herauslösen. Dann könnte man schauen, welche Games diese Grundprinzipien eingeführt haben.»

Stephan Freundorfer zur Kanondiskussion

Li teratur zum Thema

▪ *Edge Presents: The 100 Best Videogames. Collector's Edition* (260 Seiten), Juli 2007.

Carsten Görig: «Ein Turbo für FROGGER». <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzkultur/0,1518,427199.html> (20. Juli 2006).

Johannes Dorenkamp und Björn Theis: «Digitale Meilensteine». In: *EA-Magazin*, 03/2007, S. 52/53. Komplette Version unter <http://www.magazin.electronic-arts.de> abrufbar.

Carsten Görig: «TETRIS 1985 / H 27». <http://zuenderzeit.de/2007/12/computerspiele-kanon-library-of-congress> (8. Juni 2007).

- Gregor Honsel: «Hundert Jahre auf Band». In: *Technology Review*, 08/2007, S. 23/24.
- Chris Kohler: «Return of the Original Invaders». <http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2004/05/63283> (3. Mai 2004).
- Konrad Lischka: «Ein Museum als Download». http://www.welt.de/print-welt/article690180/Ein_Museum_als_Download.html (23. April 2003).
- Kendra Mayfield: «Once It Was Atari, Now It's Art». <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2001/07/45146> (19. Juli 2001).
- Peter Mühlbauer: «Archiv statt Asservatenkammer». <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/24/24891/1.html> (20. März 2007).
- Noah Shachtman: «Recapturing Games' Classic Looks». <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2001/08/46000> (11. August 2001).
- Christian Stöcker: «Spiele für die Ewigkeit». <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,471201,00.html> (16. März 2007).
- Ohne Autorenangabe: «Ich spiele fast alles», Prof. Dr. Henry Lowood im Interview. In: *GEE*, Juni-2007-Ausgabe, S. 83.
- Ohne Autorenangabe: «The Final Countdown – Die 50 wichtigsten Werke der Games-Geschichte». In: *GEE*, September-2007-Ausgabe, S. 46–56.