

## Die Geschichte der Videospiele

Ausstellung «Games» 13.11.2021 – 13.3.2022

**Punkte fressen mit Pac Man, mit Mario und Luigi die Prinzessin befreien oder Gegner eliminieren in Fortnite: Videospiele prägen seit rund drei Generationen die Kindheit von Millionen Menschen. Ein Rückblick auf 50 Jahre Game-Geschichte.**

Die Lust am Spiel ist so alt wie die Menschheit. Für Kinder ist sie wesentlich, um sich auf das Leben vorzubereiten, für Erwachsene ein Mittel, der Realität für einen Moment zu entfliehen und sich zu unterhalten. Wie fast alle Lebensbereiche hat sich in den letzten Jahrzehnten auch das Spielen in die digitale Welt verlagert. 2018 verbrachte ein Drittel der Weltbevölkerung regelmässig Zeit mit Videospiele, sei es auf dem Handy, einer Spielkonsole oder dem Computer. Der Siegeszug der Videospiele begann in den 1970er-Jahren, hat seine Wurzeln aber in den 50er Jahren.

### 1950–1970: Tüfteleien

Die Geschichte der Videogames ist eng mit der Entwicklungsgeschichte des Computers verbunden. In den 1950er-Jahren lösten riesige, raumfüllende Computer relativ einfache Rechenaufgaben. Ans Spielen war mit diesen Giganten nicht zu denken. Bald entwickelten Tüftler an US-Universitäten simple Computerspiele. Mit diesen sollte die Funktionsweise der neuen Technologie demonstriert werden. Als erstes Videospiele, das nur zu Unterhaltungszwecken programmiert wurde, gilt *Tennis for Two* von 1958. Das Spiel, bestehend aus einem Monitor für ein Messgerät, auf dem zwei Personen einen Lichtpunkt hin und her spielen konnten, wurde an einer dreitägigen Ausstellung präsentiert. Jugendliche standen Schlange, um sich das Spiel anzusehen und es auszuprobieren. Danach geriet das Spiel, das als erstes Videogame überhaupt gilt, 20 Jahre lang in Vergessenheit.

### 1970er-Jahre: Geburt der Spielautomaten

Bis zu Beginn der 1970-Jahre tüftelten Studenten auf immer kompakteren Computersystemen. 1972 formierte sich die Firma Atari. Sie entwickelte mit *Pong* das erste weltweit erfolgreiche Game überhaupt und dominierte die Videospieleindustrie während der nächsten Dekade. Das Spielprinzip von *Pong* erinnert sehr an den Vorgänger *Tennis for Two* und hätte nicht einfacher sein können: Die Anleitung beschränkt sich auf die Anweisung «Avoid missing ball for high score.» ('Verpassen sie keinen Ball für den Highscore.'). Auch in diesem Spiel versuchen zwei Spieler einen Ball – nicht mehr als ein Pixel – über eine Linie zu

# Forum Schweizer Geschichte Schwyz.

spielen. Atari baute den Computer zusammen mit einem Bildschirm in einen Kasten mit einem Münzschlitz ein und erfand so den Videospieleautomaten. Erstmals war ein Videospiele für sehr wenig Geld einer breiten Masse zugänglich. Mit dem Spiel *Space Invaders* (1978) begann das goldene Zeitalter der Arcades (Spielhallen), in denen die Jugend der 1980er an Videospieleautomaten ihr Taschengeld verzockte. Zuvor machte die Computertechnik mit der Gründung von Apple 1976 und der Entwicklung von Mikroprozessoren wichtige Schritte. Und Atari gelang mit der Heimkonsole Atari 2600 ein weiterer Coup: Über 30 Millionen Menschen kauften die 1977 auf den Markt gebrachte Spielkonsole, die nicht nur ein einziges Spiel auf Lager hatte, sondern dank austauschbaren Kassetten eine theoretisch unendliche Anzahl Spiele bot. Die Games waren grafisch und erzählerisch einfach. Typisch waren sogenannte Levels, mit denen das Spiel fortlaufend schwieriger wurde, sowie Punktesysteme. Die Spieler versuchten den Highscore zu knacken und fanden Ruhm in der ewigen Rangliste. So blieben auch einfache Spiele über längere Zeit spannend.

## **1980er-Jahre: Die Kindheit der Videogames**

Viele Spieleklassiker, die noch heute ihre Fortsetzungen finden, haben 1980er-Jahrgänge: *Pac-Man* (1980), *Ultima* (1980), *Mario Bros* (1983), *Tetris* (1984) oder *SimCity* (1989). Zu Beginn der Dekade wurde der Markt nicht nur mit unzähligen neuen Konsolen überschwemmt, sondern es erschienen immer günstigere und leistungsfähigere Heimcomputer. 1983 kommt es zum Kollaps im Konsolenmarkt. Viele Firmen, darunter der Branchenkrösus und Gamepionier Atari, gingen Konkurs. Atari schaffte es noch, das Game *E. T.* (1982) zu veröffentlichen, das bis heute wegen der lieblosen Grafik und dem komplizierten Spielprinzip als das schlechteste Videospiele aller Zeiten gilt. Aus den Trümmern der Industrie erhoben sich die Firmen Commodore mit seinem Heimcomputer Commodore 64 (1982) und Nintendo mit der Konsole Nintendo Entertainment System, kurz NES (1985). Mit den weiterentwickelten Technologien stiessen die Games in neue Sphären vor, Spielgeschehen und Grafik wurden innovativer. Games erhielten ihre eigenen Charaktere und komplexere Geschichten. Die meisten Genres, wie wir sie heute kennen, haben ihren Ursprung in dieser Zeit. Der Commodore 64 machte es motivierten Nutzern sogar möglich, eigene Games zu programmieren. Vor dem Heimcomputer oder der Konsole verbrachten Kinder und Jugendliche der 1980er-Jahre Tage, mit dem am Ende der 80er erschienenen Game Boy sogar nach dem Lichterlöschen mit Taschenlampe unter der Bettdecke.

## **1990er-Jahre: Eine neue Dimension**

Die Gameindustrie wurde, zusammen mit der ersten Generation von Spielenden, erwachsen. Videospiele stiessen in eine neue Dimension vor – buchstäblich, denn

# Forum Schweizer Geschichte Schwyz.

Mitte der 90er wurde die Grafik dreidimensional. Spielende konnten sich nun in drei statt in zwei Richtungen bewegen. Solche Spielwelten wirken realistischer und bieten komplexere Spielmöglichkeiten. Konsolen- und Gamehersteller buhlten um den stetig wachsenden Markt. Sony brachte 1994 die PlayStation auf den Markt – sie ist technisch und grafisch ein Quantensprung im Vergleich zu den bestehenden Konsolen. Aus den Gamedesignstudios kamen innovativere Ideen, die oft als Inspiration für das Spielgeschehen dienten: In *Age of Empires* (1997) entwickeln die Gamer ganze Zivilisationen, in *Command & Conquer* (1995) führen sie Krieg. In *Tomb Raider* (1996) suchen sie mit Lara Croft historische Artefakte, in *Monkey Island* den Piratenschatz (1990). In den 1990ern verlor die Gameindustrie aber auch ihre Unschuld, denn neben dem Spielgeschehen wurde immer mehr auch die Gewalt ein Thema. Angefangen mit *Wolfenstein 3D* (1992) kamen sogenannte Ego-Shooter auf. Darin versucht ein Spieler aus der Ego-Perspektive mit einer Waffe seine Gegner zu eliminieren. Die Gesellschaft stellte sich erstmals die Frage, ob Gewalt in Videospiele zu Gewalt in der Realität führt. Die Diskussion dauert bis heute an.

## **2000er-Jahre: Gamen geht online**

Zu Beginn des Jahrtausends ist das Internet noch zu wenig leistungsfähig und verbreitet, um online gegeneinander zu spielen. Darum treffen sich Spielende an LAN-Partys. Die Spieler bringen ihren eigenen Computer mit und schliessen sich in einem lokalen Netzwerk zusammen, um gegeneinander bis in die Morgenstunden oder sogar die ganze Nacht zu gamen. Besonders populär bei diesen Partys ist das zuweilen umstrittene Spiel *Counter-Strike* (2000), bei dem Spieler in die Rolle von Terroristen oder Mitglieder einer Anti-Terror-Einheit schlüpfen und versuchen, sich mit taktischen Manövern gegenseitig auszuschalten. Mit dem explosionsartigen Anstieg der Internetnutzung geht auch das Gamen online. Erstmals finden Spiele wie *World of Warcraft* (2004) hauptsächlich im Internet statt. Auch die Technik entwickelt sich Jahr für Jahr in Riesenschritten. Leistungsfähige Grafiktechnologien machen die Videospielewelten noch realistischer. Dank künstlicher Intelligenz verhalten sich simulierte Gegner nicht mehr in jeder Situation gleich, sondern reagieren selbständig auf das Spielgeschehen. Es entstehen Open-World-Spiele, in denen Spielende fiktive Welten auf eigene Faust entdecken und den Spielverlauf frei bestimmen können. Oder sie erschaffen die virtuelle Welt gleich selbst, wie in einem Sandkasten: «Sandbox» nennt sich dieses Spielkonzept. Das Jahrzehnt bringt unzählige Bestseller hervor, zu den wichtigsten zählen *The Sims* (2000), *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), *Super Mario Galaxy* (2007) oder *Minecraft* (2010).

# Forum Schweizer Geschichte Schwyz.

## **2010er-Jahre: Spielen überall und jederzeit**

Videospiele sind ein Milliardenbusiness geworden und die Gewinne höher als diejenigen aus der Film- und Musikindustrie. Es gibt unzählige unabhängige Game-Studios, die Spiele für alle Arten von Plattformen entwickeln: Computer, Konsolen, Tablets und Mobiltelefone. So spielen noch mehr Menschen regelmässig Videospiele. Und es sind längst nicht mehr nur Kinder und Jugendliche, die gamen. Auch ältere Menschen entdecken Geschicklichkeits- und Geduldspiele auf ihrem Handy. Im Zug, beim Warten auf den Bus oder vor dem Schlafengehen: In jeder freien Minute ist ein Videospiel sofort verfügbar. Obwohl Spielsucht nichts Neues ist, steigt mit der Verbreitung der Smartphones auch die Zahl der Spielsüchtigen. Für den grossen Teil der Spielenden ist das Gamen jedoch harmlose Unterhaltung. Auf PC, Playstation und Xbox entstehen Spiele wie *Red Dead Redemption II* (2019), die dank anspruchsvollen Dialogen und emotionalen Geschichten nicht nur stundenlangen Spielspass ermöglichen, sondern auch je nach Entscheidung der Spielenden anders verlaufen und so mehrmals gespielt werden können. Ein weiteres Phänomen dieses Jahrzehnts sind sogenannte «Let's Play»-Videos. Spieler nehmen sich beim Gamen auf, kommentieren das Spielgeschehen und geben Tipps. Dieses Video stellen sie auf YouTube, wo es millionenfach angeklickt wird.

## **2020er-Jahre: Tiefer in die virtuelle Welt**

Von einfachen Punkten auf einem blassen Bildschirm über farbige Pixel zu hyperrealistischen 3D-Landschaften: Die Geschichte der Videogames führt die Spielenden dank der technischen Entwicklung immer tiefer in die virtuelle Welt. Wie werden die Videospiele der Zukunft aussehen? Bereits heute können Spielende dank Virtual Reality fast komplett in ein Spiel eintauchen, doch diese Technologie steckt noch in den Kinderschuhen. Bessere Grafikauflösungen, haptische Controller und leichtere Geräte werden die Zukunft der Gameindustrie bestimmen.