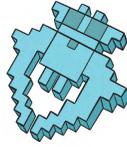


gaming

EINE PIXEL-ZEITREISE



gaming

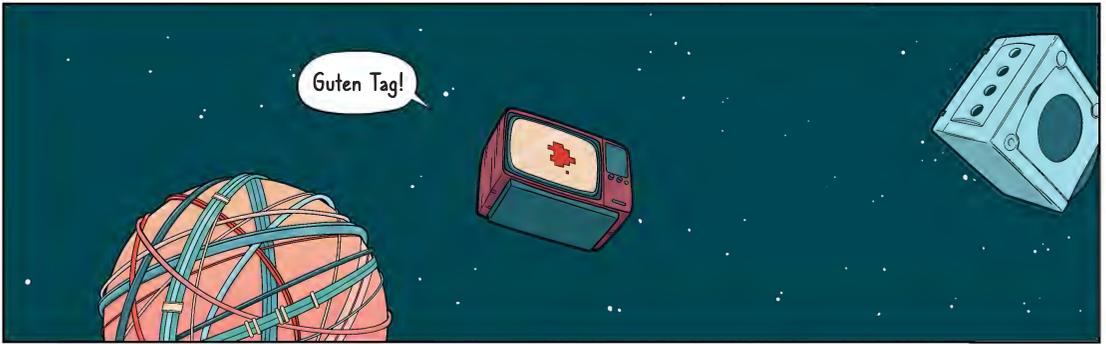
EINE PIXEL-ZEITREISE

ZEICHNUNGEN UND FARBEN: ÉMILIE ROUGE
SZENARIO: JEAN ZEID

CARLSEN
COMICS

Inhalt

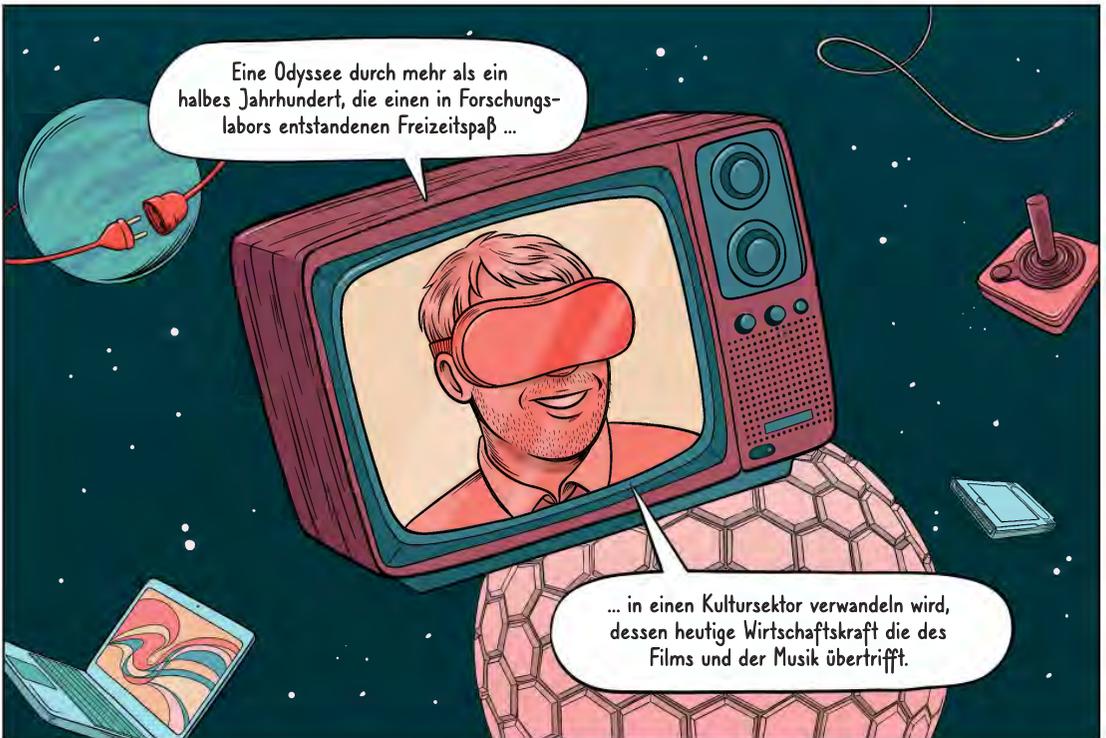
| | |
|--|------------|
| Prolog | 5 |
| Kapitel 1: Die Frühgeschichte des Videospiele | 13 |
| Kapitel 2: Big Bang Pong | 27 |
| Kapitel 3: Der Arcade-Boom | 33 |
| Kapitel 4: Der Einzug der Konsolen | 57 |
| Kapitel 5: Der Marsch der Maschinen | 83 |
| Kapitel 6: Das Zeitalter der Möglichkeiten | 95 |
| Kapitel 7: Es war einmal | 129 |
| Kapitel 8: Online | 141 |
| Kapitel 9: In der Tasche | 155 |
| Kapitel 10: Die Schlacht der Bilder | 167 |
| Kapitel 11: Halbzeit | 187 |
| Kapitel 12: Der Sinn des Lebens | 195 |
| Epilog | 209 |
| Index | 226 |



Guten Tag!



Willkommen in Gaming -
eine Pixelzeitreise.



Eine Odyssee durch mehr als ein
halbes Jahrhundert, die einen in Forschungs-
labors entstandenen Freizeitspaß ...

... in einen Kultursektor verwandeln wird,
dessen heutige Wirtschaftskraft die des
Films und der Musik übertrifft.



Ein Hobby, das man als Zuschauer oder als Spieler ausüben kann, in jedem Alter, überall auf der Welt. Fußballer oder Kartfahrer werden, ein Leben als Gangster oder Pirat führen, seine inneren Dämonen bekämpfen oder die Welt retten ...

... einen Freizeitpark leiten oder Hochhäuser bauen ... Das Videospiel verspricht ein anderes Leben in Pixeln.

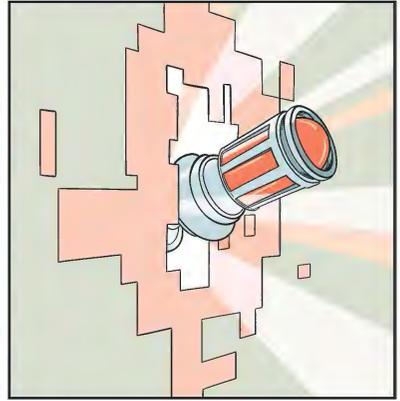
Schön wie ein Film, episch wie ein Abenteuerroman,
grausam wie der Krieg, sanft wie ein Schlaflied. Romantisch oder
voller Action, es wechselt seine Gestalt je nach Genre.



Es ist technologisch und künstlerisch, zugänglich und sozial. Es schafft
Freundschaften und Beziehungen, es verleiht Ängsten Ausdruck und polemisiert.



Es hat mittlerweile mehr als drei Milliarden Anhänger auf dem ganzen Globus.



Hehe! Wenn man das bedenkt ...

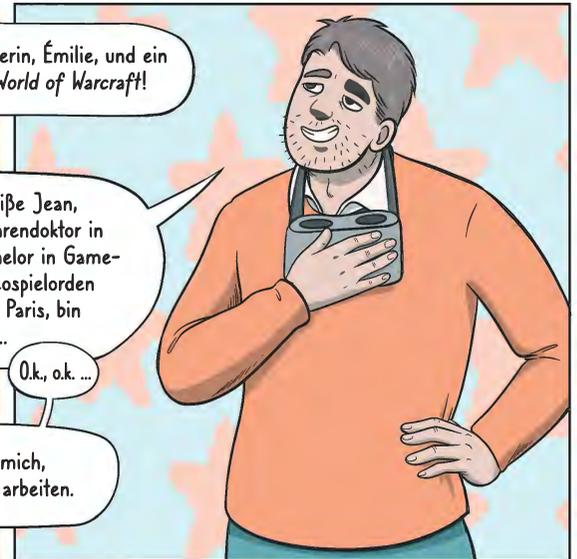


Ist das nicht fantastisch?



Hallo!

AAAAH



O.k., o.k. ...

Ich freue mich, mit Ihnen zu arbeiten.

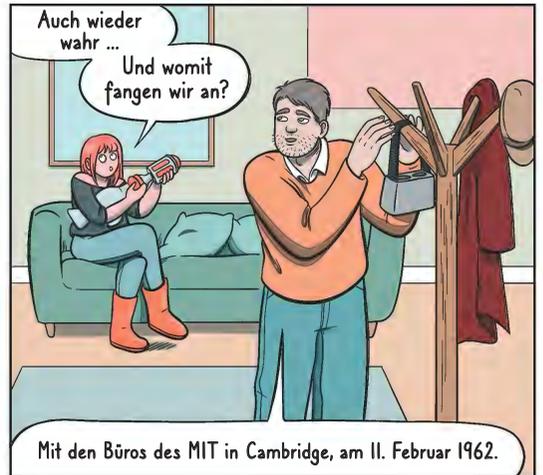


Ich mache ein Album, ich ganz allein!



Das ist Roby, mein Begleitroboter.

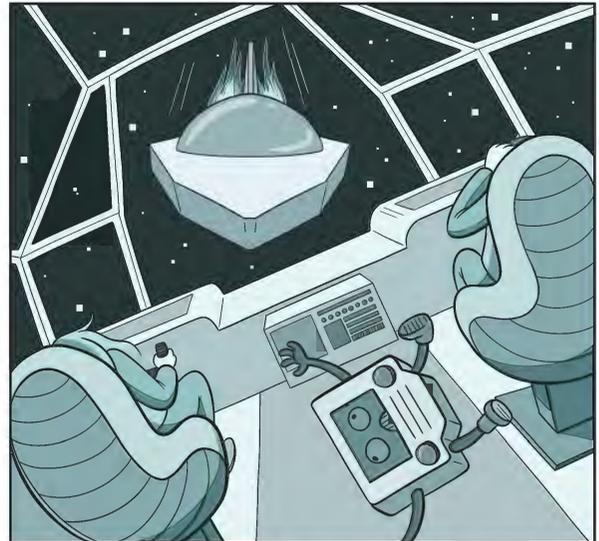


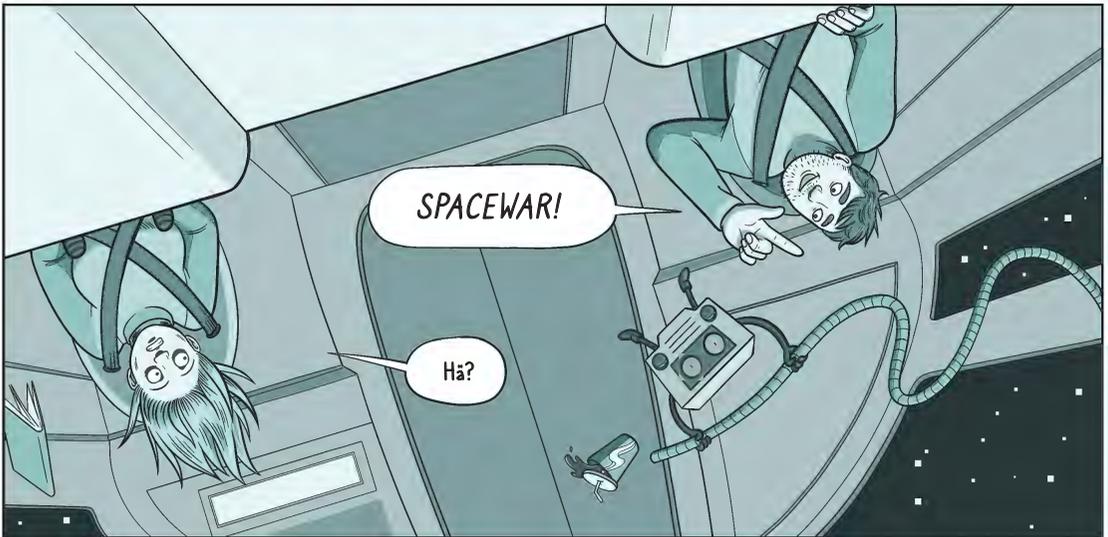






**KAPITEL 1:
DIE
FRÜHGESCHICHTE
DES VIDEOSPIELS**







Vielleicht interessiert es Sie, dass es bei dem Spiel darum geht, so lange wie möglich zu überleben ...



DAS RAUMSCHIFF VERFOLGT UNS!



... Es verfolgt uns entweder weil unser Feind vor uns an dem Stern zerschellt ist, der uns unaufhaltsam anzieht ...

ES KOMMT NÄHER!!!

... oder weil wir ihn mit unserer Rakete zerstört haben.



Der Computer hinter Spacewar! ist ein PDP-1. Damals hat ein einziges Gerät 120.000 Dollar gekostet.

Hat diese Schraubenschachtel eine Mute-Taste?



Ein geniales Spiel! Diese unglaubliche Spannung!

HOLEN SIE UNS DA RAUS, ANSTATT ZU SCHWÄRMEN!!



Ich hab vielleicht einen Plan.

Beschleunigen Sie! Kurs auf die Sonne.



Haben Sie die Weltraumkrankheit?

Wenn Sie diesen Stern streifen und im letzten Moment abdrehen ...

... nutzen wir die Anziehungskraft, um an Tempo zu gewinnen und uns schneller zu entfernen.

Von wegen Kinderspiel.

Hoffen wir, dass unser Feind
nicht so geschickt ist.

Ich wollte nur meinen
ersten Comic zeichnen.

JETZT!
ABDREHEN!

Ups...

CRASH



Hier beginnt unsere Geschichte, im Tech Model Railroad Club, einer Studentenorganisation am MIT. In ungezählten Stunden bauen sie im Keller mit akribischer Sorgfalt eine riesige elektrische Modelleisenbahnanlage.



Sie bezeichnen sich selbst als *Hacker*, technisch versierte und spielfreudige Wissenschaftler.

Zu Beginn der 1960er-Jahre sollen sie ein Programm am PDP-1-Computer erstellen, um die Fähigkeiten des Geräts zu demonstrieren.



Ein Team hochbegabter Studenten entwickelt unter Leitung von Steve Russel, dem ersten Helden unserer Geschichte, den sie wegen seiner etwas lahmen Art »Schnecke« nennen, in wenigen Wochen Spacewar! ...



... ein Spiel, das sich an Science-Fiction-Romane, aber auch an das aktuelle Zeitgeschehen anlehnt.



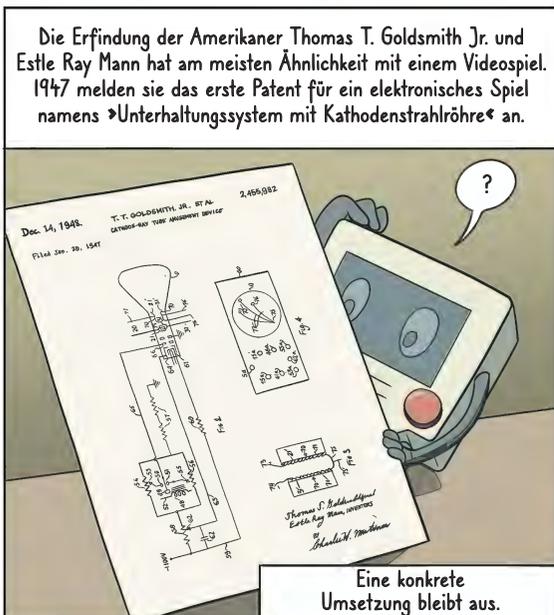
In wenigen Wochen stehen die Grundlagen des Spiels. Steve Russel wird der erste Game-Designer in der Geschichte des Videospieles, und das noch vor dessen wirtschaftlicher Geburt.

Im Sommer 1962 arbeiten weitere Studenten am Programm mit und leisten ihren Beitrag dazu.

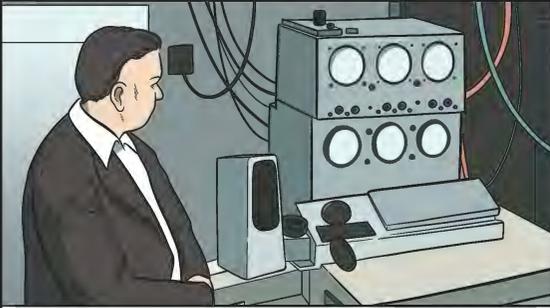


Wenige Monate später wird Spacewar! anderen Unis des Landes kostenlos zur Verfügung gestellt.

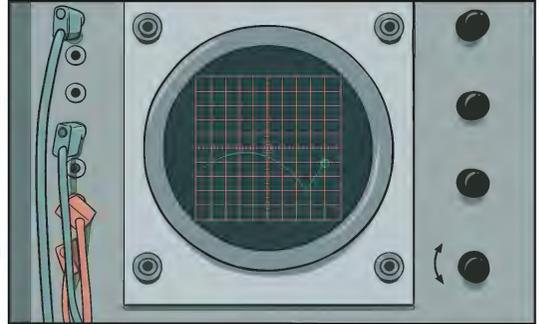




Ein britischer Professor in Cambridge, Alexander Shaffo Douglas, entwickelt ein Jahr später die erste grafische Darstellung auf einem Computer: *OXO*, ein Tic-Tac-Toe-Spiel.

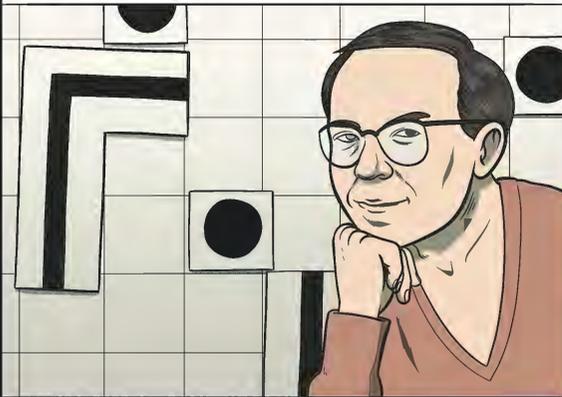


Eine Telefonwählscheibe dient als Joystick; es sind drei Röhrenbildschirme nötig, um zu interagieren.



Der amerikanische Physiker William Higinbotham erfindet 1958 *Tennis for Two*, um die Besucher des National Laboratory von Brookhaven am jährlichen Tag der offenen Tür zu unterhalten. Das Spiel begeistert.

In Frankreich programmiert Paul Braffort drei Jahre später ein vereinfachtes Go-Spiel für den Computer.



Das Videospiel ist überall ein Botschafter der neuen Maschinen.

Und danach kam *Spacewar!*



Sie lernen schnell. Aber heben Sie jetzt bitte nicht ab!

In wenigen Jahren wird *Spacewar!* in den amerikanischen Unis sehr beliebt. Unter den Spielern befindet sich ein gewisser Nolan Bushnell.



Nolan, lass die anderen auch mal!

Moment, ich mache Notizen.

Spacewar! ist das erste Lieblingsspiel des künftigen Gründers der Firma Atari Inc.

1971 entwickelt er mit seinem Partner Ted Dabney den Arcade-Automaten. *Computer Space*, eines der ersten serienmäßig vertriebenen Videospiele, ist eine Kopie von *Spacewar!*



Die Verkäufe dieses Automaten sind enttäuschend, aber die bescheidenen Einnahmen ermöglichen es Nolan Bushnell und Ted Dabney immerhin, Atari Inc. zu gründen, die erste größere Videospieffirma der Geschichte.



Na ja, es ist halt nur Sekt.

Das Videospiel war zwar erfunden, besitzt aber weder einen offiziellen Namen noch eine ökonomische Basis.



Das ändert sich im Jahr 1972.

Seit einigen Wochen nutzt der amerikanische TV-Hersteller Magnavox diverse Hotellobbys, um seine neuartige Maschine zu präsentieren ...



... das Odyssey, eine Spielkonsole fürs Wohnzimmer, die man direkt an den Fernseher anschließt.



Hinter dieser Erfindung steht Ralph Baer, ein deutsch-amerikanischer Ingenieur, Tausendsassa und Spezialist für Radargeräte. Dieser geniale Bastler träumt seit zwanzig Jahren davon, Fernseher für Spiele nutzbar zu machen.

Sechs Jahre zuvor hat er auf wenigen Seiten seine Vision einer Videospielekonsole niedergeschrieben. Aus diesem Projekt entsteht 1968 ein Prototyp, die Brown Box, die erste im Handel erhältliche Spielkonsole der Geschichte.



Mit diesem Gerät ist Ralph Baer endlich am Ziel. Das Odyssey enthält weder einen Mikroprozessor noch einen Speicher und überträgt keinen Ton. Die Farben werden mittels Plastikfolien hinzugefügt, die man vor dem Bildschirm anbringt. Aber die Freude des Spielens mit anderen ist bereits vorhanden.

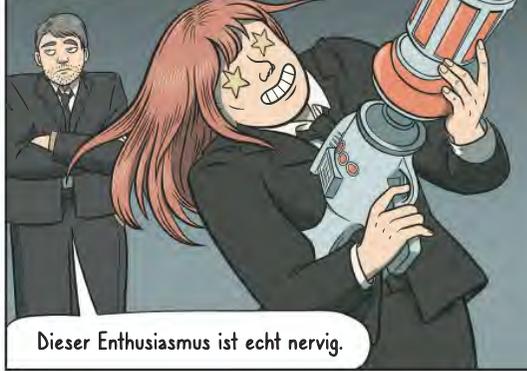
Doch richtig ins Rollen kommt das Videospiegelgeschäft mit Pong! Und das hat nicht Ralph Baer erfunden.



Wer dann?

Wir werden es erfahren! Auf nach Kalifornien im Jahr 1972, ins Airport Marina Hotel von Burlingame!

YEAAAAAH!
HADOUKEN!



Dieser Enthusiasmus ist echt nervig.

