



# gaming

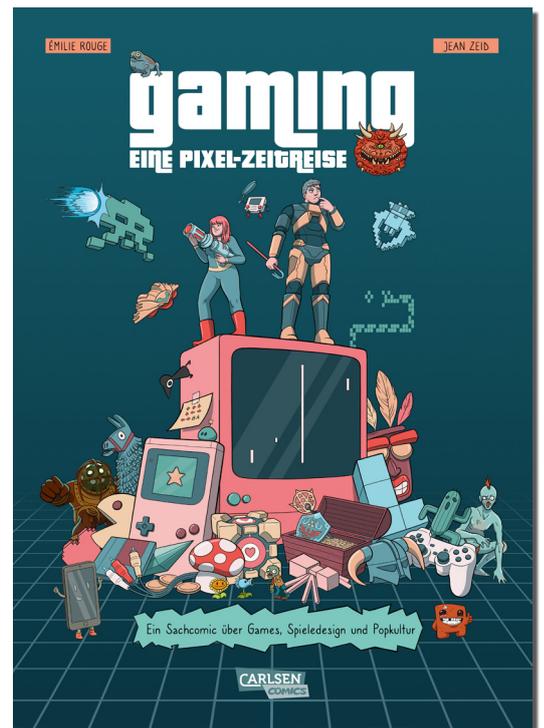
## EINE PIXEL-ZEITREISE

### Unterhaltsame Zeitreise durch die Welt der Games: Von Spacewar!, Pac-Man, Super Mario, Fallout und vielen mehr!

Die faszinierende Welt der Videospiele hat viel zu bieten! Die Autor\*innen der Graphic Novel wagen eine Zeitreise durch die Geschichte des Gamings. Der Hype begann im Jahr 1972 mit PONG, das vom ersten Giganten der Branche, Atari, entwickelt wurde, und alles auf den Kopf stellte. Seitdem sind Videospiele aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken, von Arcade über Konsolen und Computer bis hin zu Smartphones und VR-Brillen. Von Pac-Man, Super Mario, WOW, Grand Theft Auto und vielen mehr.

Mit humorvollen Dialogen, dynamischen Illustrationen und spannenden Fakten bietet dieses Buch sowohl eingefleischten Gamern als auch Neulingen im Gaming-Universum einen unterhaltsamen Blick hinter die Kulissen. Videospiele als globales Phänomen – erlebbar in farbenfrohen Zeichnungen!

Ein Must-have für Gaming-Fans und alle, die sich für die Popkultur und den Einfluss der Videospiele auf unsere moderne Welt interessieren.



ISBN 978-3-551-80598-0  
HC, 240 Seiten,  
farbig, EUR 25  
Übersetzung:  
Tanja Krämpling



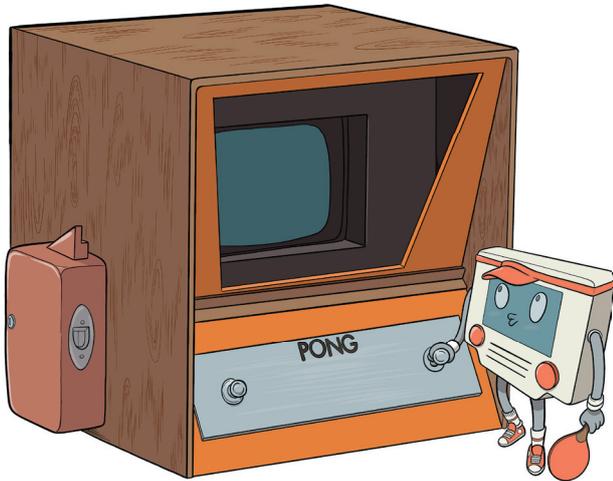
**JEAN ZEID**, der mit dem Spiel „Pong“ aufwuchs, ist Journalist, Videospielexperte, Radiokolumnist, aber auch Kurator von Ausstellungen, seit Videospiele in die Museen Einzug gehalten haben. Seine Lieblingsspiele sind „Half-Life“ und „Assassin’s Creed II“.

**ÉMILIE ROUGE**, Gamerin seit ihrem zehnten Lebensjahr, ist Zeichnerin und Koloristin. Sie ist Absolventin der École des arts décoratifs de Paris.



# „Die Geeks haben gewonnen ...“

Jean Zeid im Interview



**Lieber Jean, vielen Dank, dass du dir die Zeit genommen hast, mit uns über deine Graphic Novel GAMING zu sprechen, eine Reise quer durch die Geschichte des Videospiel-Mediums. Erinnerst du dich noch an dein erstes Computergame? Was hat es mit dir gemacht?**

Ich erinnere mich sehr gut an diese erste Begegnung. Ich war noch sehr jung, und mein älterer Bruder war der Geek in der Familie. Wir lebten zu dieser Zeit in Sarrebourg in Lothringen. Mein Vater war ein großer Science-Fiction-Leser, aber kein Gamer, und Ende der 1970er Jahre schenkte er meinem Bruder einen Pong-Automaten mit verschiedenen Spielvarianten, darunter Fußball und Volleyball. Wir verbrachten unsere Mittwochs- und Wochenenden damit, dieses neue Medium auszuprobieren. Und für mich war es genau das: Science-Fiction. Zu Beginn war es ein Hobby, aber mehr auch nicht. Ich habe immer gespielt. Aber erst viel später, Mitte der 2000er Jahre, wurde mir bewusst, dass Videospiele viel mehr als nur ein Zeitvertreiber waren – sie waren Teil einer kulturellen Bewegung und nicht selten auch eine echte Kunstform. Und da ich sehr frustriert war über die mangelnde Berichterstattung über Videospiele in den Medien, abgesehen von der Fachpresse, wandte ich mich an den Chefredakteur eines prominenten Nachrichtensenders und pitchte ihm eine wöchentliche Sendung, in der ich für ihre Hörer\*innenschaft über Videospiele berichten könnte, niedrigschwellig und zugänglich, ohne das ganze Insider-Vokabular der Fachmedien. Er hat sofort zugesagt – und dieses „Ja“ hat mein Leben verändert.

**Du hast es ja schon angedeutet: Videospiele waren früher eine Spielwiese für Geeks. Heute sind sie aber komplett Mainstream und generieren mehr Umsatz als die Film- und Musikindustrie zusammen. Was macht Videospiele so beliebt, und wie hat sich diese Attraktivität im Laufe der Geschichte dieses Mediums entwickelt?**

Es stimmt, die Geeks haben gewonnen, und die Nerd-Kultur hat sich von einem Insider-Kreis in den 1970er und 1980er Jahren über Videospiele, Superhelden, Kino und sogar Musik auf den Mainstream übertragen. Und Videospiele sind oft der Kit, der diese Szenen verbindet. Die Popularität der Videospiele vollzog sich in mehreren großen Schritten: die Erfolge von Spielen wie „Pong“, „Space Invaders“, „Super Mario Bros.“, „Pokémon“, „World of Warcraft“, „GTA“, „Skyrim“, „Candy Crush“ und in jüngster Zeit „Expedition 33“, aber auch der Erfolg von Hardware wie Arcade-Automaten, Konsolen, PCs und jetzt Smartphones und VR - Videospiele sind eine technologische Kunst, die parallel zu der Entwicklung der Computer wächst und gedeiht.

Einen wichtigen Anteil an diesem Boom hat die Mobiltechnologie: Wenn Medien über Videospiele berichten, dann gerne im Kontext von Spielekonsolen wie der Playstation oder der Nintendo Switch, aber die Hälfte des weltweiten Umsatzes der Branche entfällt inzwischen auf so genannte „Mobile Games“ – spricht, Handyspiele. Diese oft belächelten Spiele haben Videospiele auf der ganzen Welt weiter demokratisiert, indem sie die Steuerung dank Touchscreen vereinfachten und das Free-to-Play-Wirtschaftsmodell etablierten. Die Geschichte der Videospiele ist auch eine Geschichte der Wirtschaftsmodelle: Premium, Freemium, Free-to-Play, Abonnement, lange vor Netflix waren Videospiele Botschafter neuer Technologien und Wirtschaftsmodelle. Diese Vielfalt bedeutet, dass wir alle unsere eigene Videospiegelgeschichte haben, und deine ist vielleicht nicht die meine. Die Geschichte der Videospiele ist eine Geschichte der Vielfalt. Es ist wie ein großes Haus mit vielen Zimmern, und wir haben versucht, sie so oft wie möglich zu besuchen.

**Du schreibst und sprichst schon seit vielen Jahren über die Geschichte der Videospiele, im Radio, im Internet, in Buchform und jetzt auch als Comic. Wie kam es zu diesem Graphic-Novel-Projekt und warum hast du dir das Comicmedium für deine Erzählung ausgesucht?**

Videospiele und Comics haben vieles gemeinsam, unter anderem die Tatsache, dass sie Popkultur-Unterhaltungsgiganten sind, die ihre Anfänge in Subkulturen hatten. Comics sind ein fantastisches Medium für Sachthemen. Sie ermöglichen es uns, von einer rein historischen Erzählperspektive abzuweichen und uns von Abenteuercomics wie „Tim und Struppi“ inspirieren zu lassen. Der Titel wurde nicht zufällig gewählt; wir erzählen über fantastische Reise und keine trockene Historie. Die beiden Held\*innen unseres Buchs werden in die Welt der Videospiele geschickt und müssen ihrer Geschichte auf den Grund gehen, wenn sie aus dieser Simulation entkommen wollen. Wir nehmen uns da selbst nicht ernst, der Plot ist eine einzige Verfolgungsjagd und strotzt nur so vor Gags und visuellen Spielereien. Comics erlauben uns diesen freien, lustbetonten Umgang mit dem Thema, ohne auf den Sachaspekt und den wissenschaftlichen Blick verzichten zu müssen. Das Projekt entstand in Saint Etienne, in der Cité du Design, wo ich 2019, kurz vor COVID, eine Ausstellung über Videospieldesign kuratiert habe. Laurent Beccaria, der Herausgeber des Arènes-Verlags, hatte sich die Ausstellung angeschaut und war von dem Projekt so begeistert, dass er mir vorschlug, zu dem Stoff eine Graphic Novel zu ma-

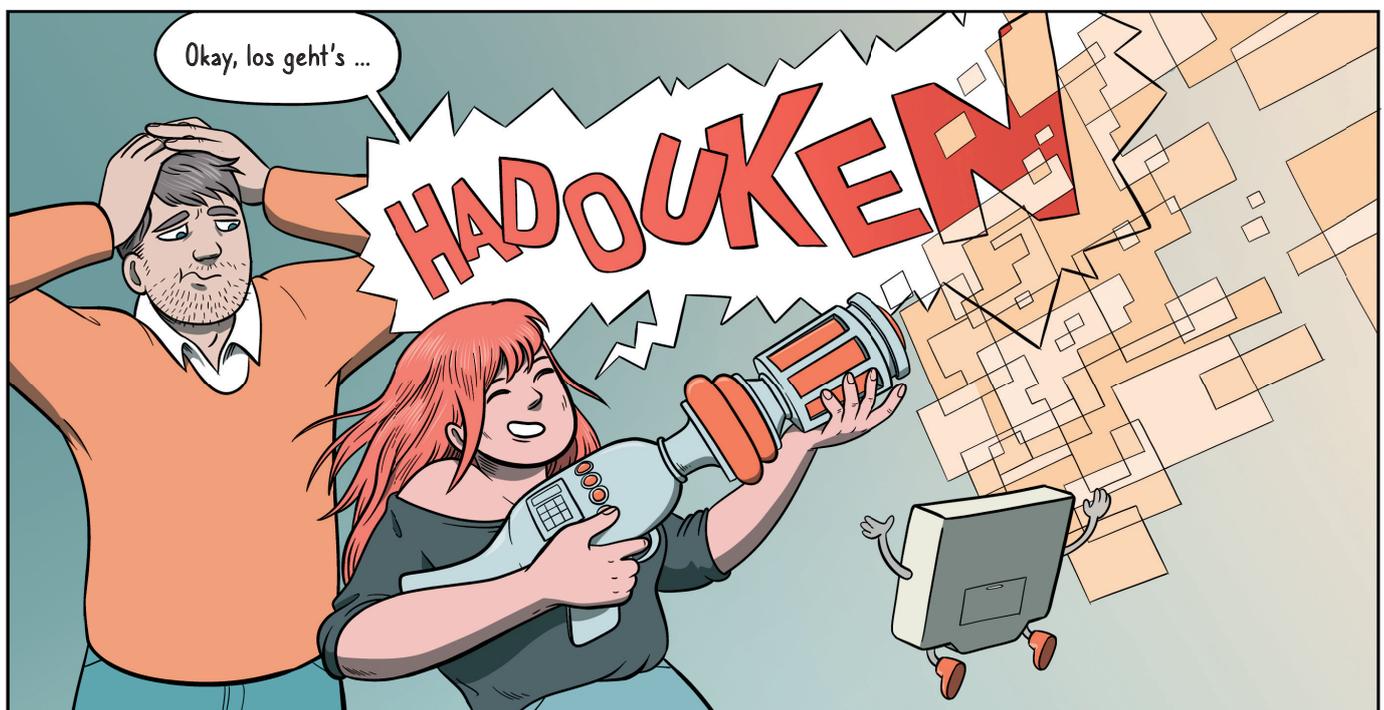
chen. Es handelt sich also gewissermaßen um eine Auftragsarbeit. Ich sage gewissermaßen, weil ich überhaupt kein Comic-Szenarist bin und vor allem, weil die Ausstellung absolut keine Geschichte der Videospiele erzählt hat.

Tatsächlich habe ich mit Émilie Rouge, der Illustratorin, quasi bei Null angefangen. Ich wollte das Medium des Comics unbedingt respektieren. Ich wollte auf keinen Fall ein staubtrockenes, didaktisches Sachbuch in das Medium Comic stopfen. Ich wollte, dass GAMING Abenteuergeist und die Nonchalance der Comicreihen aus meinen Kindheitstagen ausstrahlt.

**Kannst du uns mehr über die Zusammenarbeit mit Émilie Rouge verraten?**

Ich wollte unbedingt, dass Émilie Teil des kreativen Prozesses ist, da sie selbst eine Gamerin ist. Eine weitere Gemeinsamkeit zwischen uns war, dass wir noch nie ein Comicbuch veröffentlicht hatten. So entstand die Idee, uns selbst als Figuren in den Comic einzubauen, aber auf eine imaginäre Weise. Wir bauten den Altersunterschied zwischen uns in die Story ein und spielten ein bisschen mit der Kluft zwischen den Generationen: Ein alter, hochmütiger Lehrer und eine junge, naive, aber ehrgeizige Künstlerin, die in der Welt der Videospiele feststecken.

Ich hatte ja schon gesagt, wie wichtig es mir war, die Story unterhaltsam und temporeich zu erzählen und nicht nur Fakten runterzubeten. Und hier kam die Kollaboration am meisten zum Tragen: Wie kann man Tempo und Witz konstant hoch halten? Émilie hat den Erzählfluss gesteuert und



für alle Kapitel aufwändige Storyboards erstellt. Und dank ihres Talents als visuelle Erzählerin hat sie eine sehr eigene Optik und Farbpalette für unseren Comic kreiert, die für jede Epoche und jeden Game-Style eine eigene visuelle Note vermitteln. Das Buch war ein großes Teamprojekt, das sich über fast zwei Jahre erstreckte. Und mit Team meine ich nicht nur Émilie und mich, sondern auch die Verlagskolleg\*innen. Wenn man als Autor über sein Werk spricht, vergisst man es leider oft, den Beitrag des Verlags zu erwähnen, aber ohne die Unterstützung des Verlagsteams wäre eine solche Aufgabe nicht zu bewältigen. Wenn man an einem über 200-seitigen Skript arbeitet, kann man sich manchmal verloren fühlen. Und wir wurden während des gesamten Prozesses unterstützt.

**Eine weitere Gemeinsamkeit zwischen Comics und Videospielen ist das Thema der Zensur. Die Comicwelt hat Zensur-Epochen und kulturpolitische Hexenjagen durchgestanden (in den USA z.B. die Ära des „Comics Code“). In Bezug auf Videospiele werden auch immer wieder Stimmen laut, die Zensur und Einschränkungen fordern. Wo siehst du den politischen Diskurs über Videospiele heute? Und wie hat sich die Sicht auf Computerspiele im Laufe der Jahre gewandelt?**

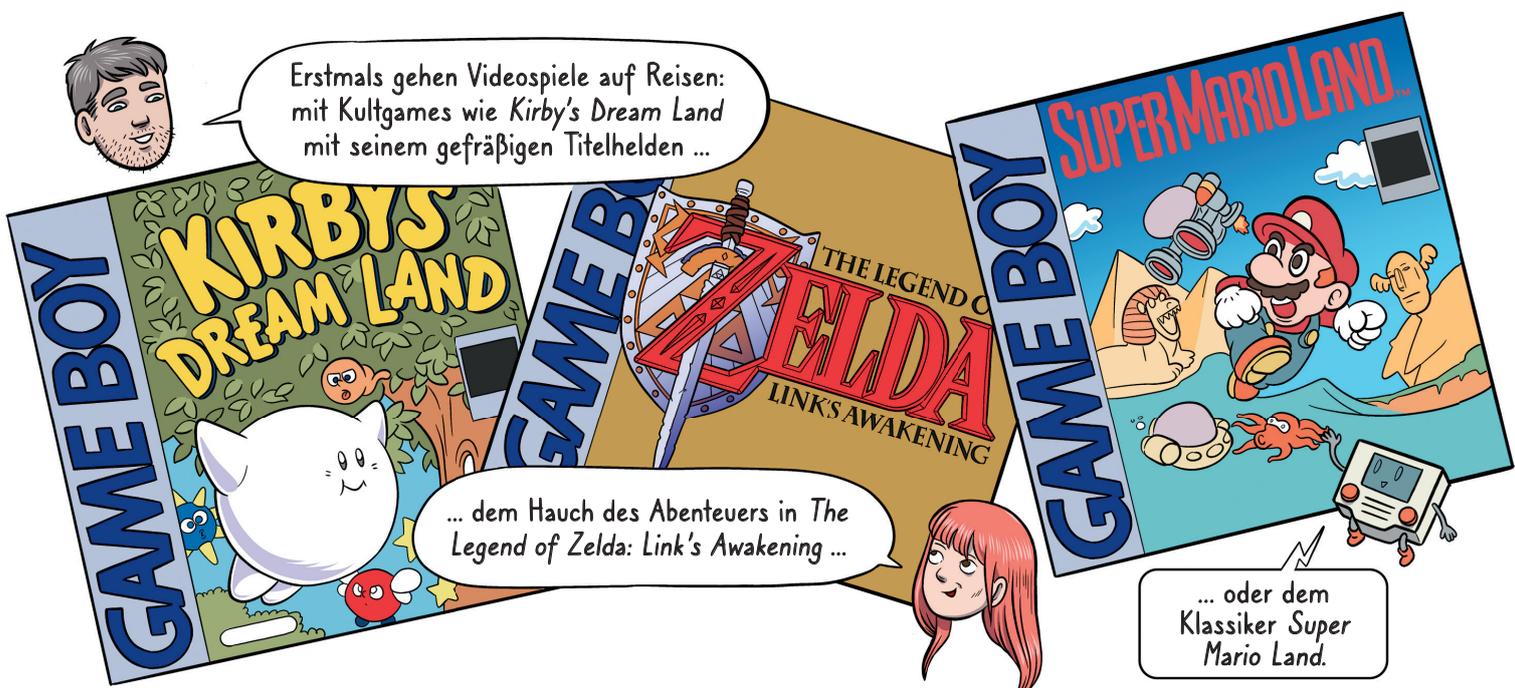
Auf jeden Fall. Comics und Videospiele galten beide als Subkulturen, die vor allem junge Menschen verdummen können. Aber ist das immer noch der Fall? Ich denke, Comics sind dieser Spirale einigermaßen entkommen. Aber manchmal reicht schon eine Studie über Leseentwicklung bei Kindern aus und schon holen in den

Medien die Kommentator\*innen die Fackeln und die Mistgabeln raus und fangen an gegen Manga zu skandieren – so eine Debatte haben wir gerade in Frankreich ... Eine einzige Meldung kann auch die Verteufelung von Videospielen wieder aufleben lassen. Heute sind es die sozialen Medien, die in den Fokus geraten, aber was wird morgen passieren? Es ist auch ein Beweis dafür, dass Videospiele, wie Comics, lebendige und populäre Kunstformen sind, die sich ständig weiterentwickeln und am Puls der Zeit und der Debattenkultur sind.

**GAMING arbeitet unter anderem auch die Rolle der Frauen in der Geschichte der Videospiele auf. Videospiele sind seit jeher männlich konnotiert (und als Szene und Arbeitswelt auch immer wieder Gegenstand von Sexismus-Skandalen), aber nur wenige Menschen wissen, dass Frauen schon seit den Anfangstagen der Branche an vorderster Front mitwirken. Als Programmiererinnen, Entwicklerinnen, Designerinnen ... Könntest du uns zu dem Aspekt des Buchs ein bisschen mehr erzählen?**

In Frankreich liegt der Anteil der Frauen in der Games-Entwicklung bei knapp 24%. Die Zahl steigt seit Jahren, aber wenn man auf die Zahlen bei den Konsument\*innen blickt (hier sind es ca. 50% Männer und 50% Frauen), ist da noch ordentlich Luft nach oben. Videospiele sind zwar ein beliebtes Medium, werden aber, wie die Softwarebranche im Allgemeinen, immer noch stark von Männern dominiert.

Wir für unseren Teil wollten möglichst viele Geschichten von Entwicklerinnen erzählen, einige



namhaft, andere vergessen. Wir wollten ein möglichst breites Spektrum abdecken, indem wir Entwicklerinnen wie Dona Bailey, Van Mai, Laura Nikolich, Yoko Shimomura und Carol Shaw eine Plattform geboten haben. Es geht uns nicht darum, die Dinge zu beschönigen oder eine politische Agenda zu fahren. Es ging uns darum sicherzustellen, dass niemand in unserer Videospiele-Geschichtsreise vergessen wird, auch wenn das unmöglich ist.

Die wichtigsten Eckdaten und Infos sollten den Games-Enthusiasten weitgehend bekannt sein. Aber ich glaube, dass unsere Graphic Novel auch die erfahrensten Leser\*innen überraschen kann; ich habe viele von ihnen getroffen. Das Buch richtet sich an die ganze Familie, vor allem an Jugendliche, die eine vollständige Geschichte ihres Mediums entdecken wollen, ohne ältere Leser\*innen zu vernachlässigen, die wir mit wenig bekannten Geschichten und überraschenden Anekdoten bei der Stange halten wollten. Ich persönlich liebe die amerikanische Designerin Roberta Williams, Autorin des ersten grafisch-narrativen Videospieles, „Colossal Cave Adventure“. Die Idee zu dem Spiel wurde während eines Krankenhausaufenthalts geboren und veränderte das Antlitz der Videospiele, indem es eine Geschichte erzählte, deren Ausgang vom Einsatz des/der Spieler\*in abhing. Roberta Williams war eine Geschichtenerzählerin, die das Medium Videospiele für ihre eigenen Zwecke genutzt hat.

**In GAMING kommen Hunderte von Computerspielen quer durch die Jahrzehnte vor. Wenn du drei von diesen Spielen rauspicken müsstest, welche wären deiner Meinung nach die drei einflussreichsten Games aller Zeiten?**

Eines der drei Spiele ist für mich ganz klar „Pong“. Denn obwohl es schon vorher Videospiele gab, war es dieses Spiel, das eine Form der Unterhaltung populär machte, die den meisten Menschen vorher unbekannt war. Das Gameplay und der Spaß, den es bietet, sind auch heute noch aktuell. Wenn man „Pong“ heute spielt, wirkt es natürlich optisch veraltet. Aber die Spielmechanik ist beeindruckend und fördert die Risikobereitschaft. Ein Must-Have.

Genau wie „Half-Life“, das meine Einstellung zu Spielen veränderte, weil es die Spieler während der Geschichte

hinterging. Die „guten Jungs“ waren nicht wirklich gut. Es revolutionierte auch den erzählerischen Ansatz in Videospiele. Im Gegensatz zu den „First Person Shooter“-Spielen jener Zeit, die sich auf die einzelnen Levels und die Ballerei verließen, integrierte „Half-Life“ auf geniale Weise die Erzählung in das Spiel, ohne die Handlung jemals durch nicht spielbare Sequenzen zu unterbrechen.

Schließlich fällt es mir schwer, „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ nicht zu erwähnen, das eine Ode an die Erkundung einer sehr organischen Spielwelt mit einem außergewöhnlichen Gefühl von Freiheit und Leben ist. Es ist ein Spiel, das sich die natürliche Neugier und die Fähigkeit des Spielers zum Staunen zunutze macht. Jeder Hügel, der in der Ferne zu sehen ist, kann erklommen werden. Videospiele können auch nach 50 Jahren aufregender Geschichte immer noch überraschen.



Während es in den USA mit der Videospielindustrie bergab geht, bringt der Erfolg von *Game & Watch* und *Donkey Kong* Nintendo dazu, ein Gerät mit austauschbaren Modulen zu entwickeln: den Famicom oder Family Computer.



Der von Masayuki Uemura konzipierte Famicom erscheint 1983 mit einem rot-weißen Design.

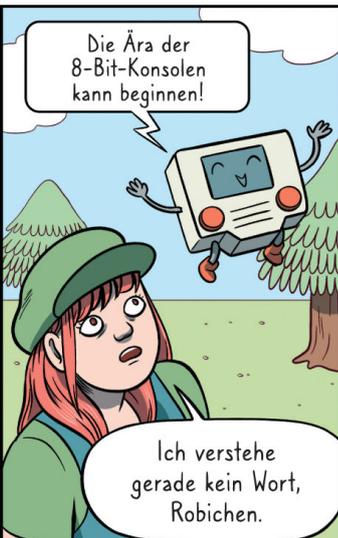
In den USA und in Europa trägt er den Namen Nintendo Entertainment System oder NES und gleicht einem Kassettenrekorder. In Frankreich erscheint diese Konsole der dritten Generation im Jahr 1987.

Ich kleide mich lieber dezent.



Die Ära der 8-Bit-Konsolen kann beginnen!

Ich verstehe gerade kein Wort, Robichen.

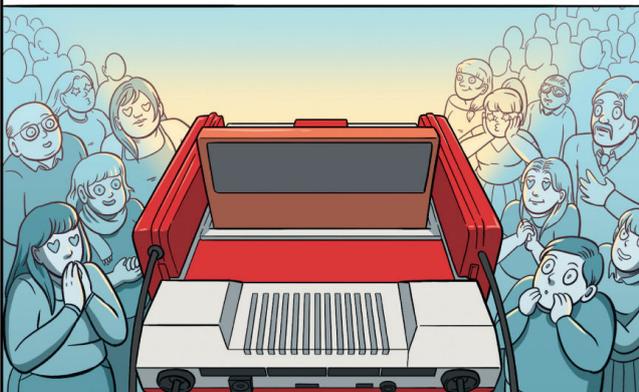


Die Bits entsprechen der Stärke des Prozessors, der in den Geräten integriert ist.

Und auf die wunderbaren 8-Bit-Prozessoren folgen die herrlichen 16-Bit-Prozessoren, dann 32 Bits usw.



Zunächst von Arcade-Adaptionen wie *Duck Hunt* oder *Pinball* unterstützt und eher als Unterhaltungszentrum statt als Spielkonsole präsentiert, wird der Famicom 1985 mit dem Erscheinen eines einzigen Spiels zum Erfolg ...



Seine Aura allein rechtfertigt den Kauf einer Konsole und kurbelt das Interesse des Publikums für Videospiele wieder an.

Und dieses Spiel ist *Super Mario Bros.* von Shigeru Miyamoto.

Meinen Sie, man kann in der Gegend Wohnungen mieten?

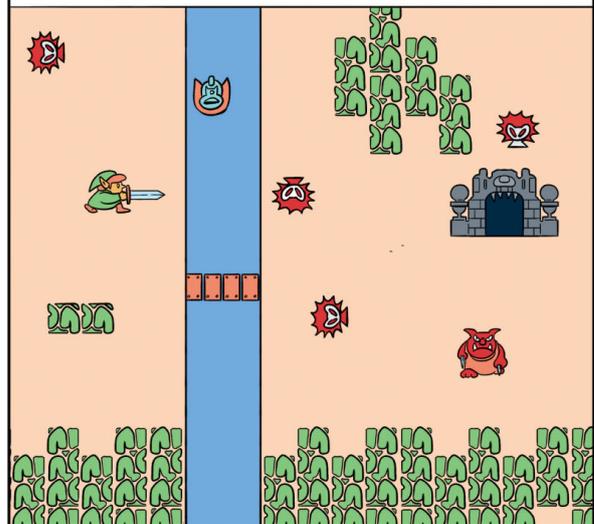


Das ist der geniale japanische Designer: Shigeru Miyamoto.



Als diplomierter Industriedesigner geht der junge Mann zu Nintendo und macht bald mit der Entwicklung des *Donkey Kong*-Automaten auf sich aufmerksam. Sein erstes Meisterwerk.

Mit seinem treuen Mitarbeiter Takashi Tezuka schafft er weitere Erfolgsstorys wie *The Legend of Zelda*.



Die NES-Konsole wird zur Bühne für weitere Entwickler und wichtige Titel der Geschichte des Videospiele wie *Metroid*, in einem von dem Film *Alien* inspirierten Universum mit einer Heldin namens Samus.



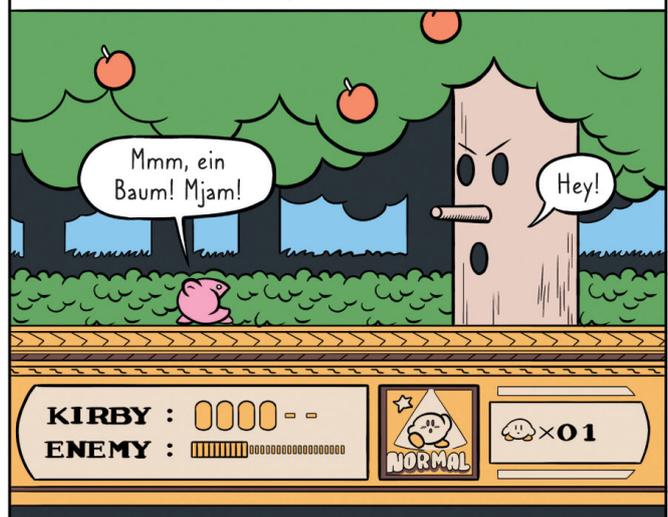
Ganz zu schweigen von *Punch-Out!!*, die Adaption eines riesigen Spielhallenerfolgs.



Das kampfbasierte *Teenage Mutant Hero Turtles* ist eines der ersten Videospiele, das auf einer gleichnamigen Zeichentrickserie beruht, ein unvergessener Action Platformer.

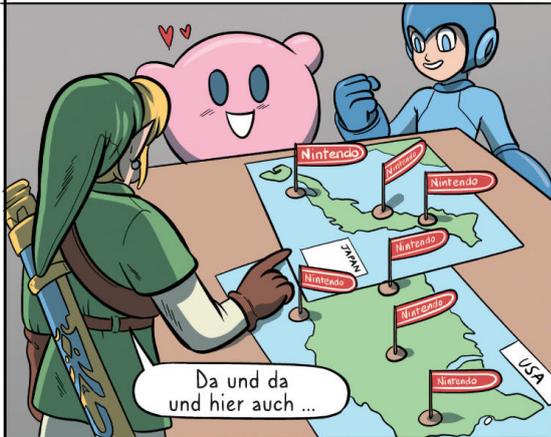


Schließlich ist da noch das geniale *Kirby's Adventure*, das kein geringerer als Shigeru Miyamoto persönlich koproduziert hat.



# LESEPROBE

Das NES erringt fast die komplette Herrschaft über Japan und dann die USA.



Da und da und hier auch ...

Der Videospielecrash ist nur noch eine böse Erinnerung.

Nur der Alte Kontinent widersteht noch dem Nintendo-Fieber und liebäugelt mit Mikrocomputern wie dem Amstrad CPC, dem Atari ST, dem Amiga 500 oder mit SEGA und seiner Master-System-Konsole.



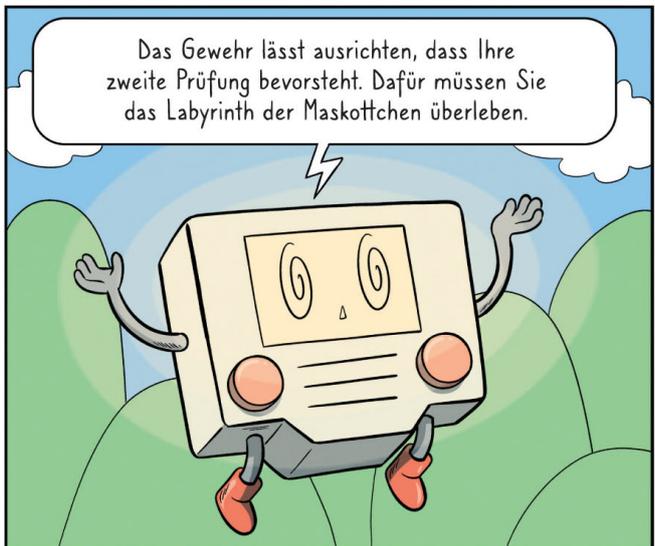
Und, wer ist stärker als du?

Houka Chaka Houka Houka.



Bitte nicht, Robichen!

Das Gewehr lässt ausrichten, dass Ihre zweite Prüfung bevorsteht. Dafür müssen Sie das Labyrinth der Maskottchen überleben.

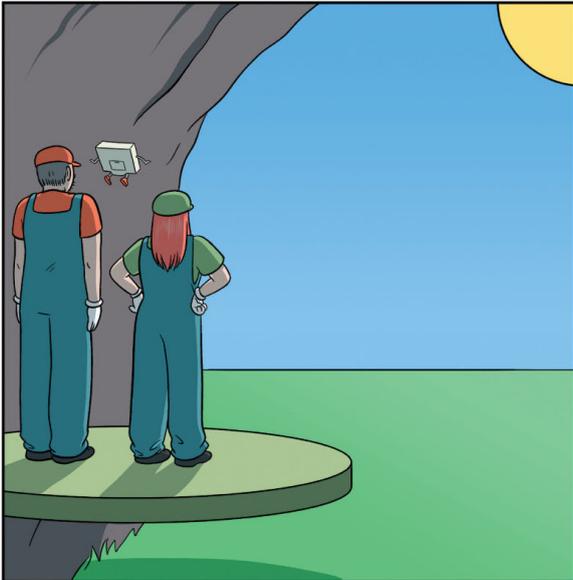


Was ist das für ein Teufelsding?

Das ist nur ein Fahrstuhl.



Seit heute Morgen ist nichts nur ein Fahrstuhl.



Um Pac-Man und Mario Konkurrenz zu machen, beauftragt SEGA Kotarō Hayashida mit der Entwicklung eines kühnen und hüpfenden Helden, der mit dem Maskottchen von Nintendo mithalten kann.



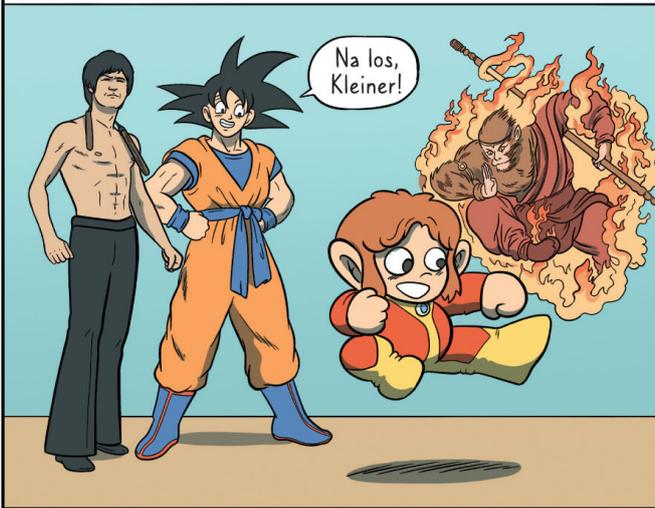
Das Master-System-Game erhält den Titel Alex Kidd in Miracle World.

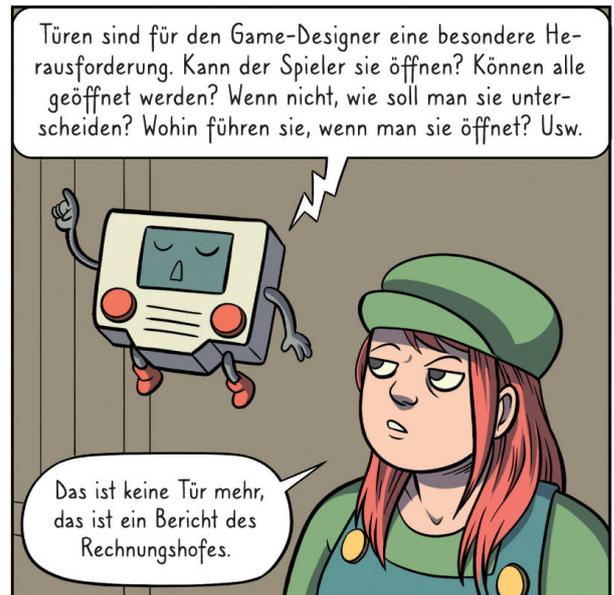
Die japanische Künstlerin Rieko Kodama, bekannt für ihre Arbeit an der Spieleserie *Phantasy Star*, wirkt am Charakterdesign mit.



# LESEPROBE

Um einen Vergleich mit dem weltweit bekannten Klempner zu vermeiden, setzen die Entwickler auf den Kampf und orientieren sich an anderen durch die Luft wirbelnden Helden wie Son-Goku, Bruce Lee oder auch Sun Wukong, dem Affenkönig.





Hier wären wir also in *Donkey Kong*. 1982 bleibt der amerikanische Ableger von Nintendo auf mehreren Tausend unverkauften Radar-Scope-Automaten sitzen, die zu lagern ein Vermögen kostet.

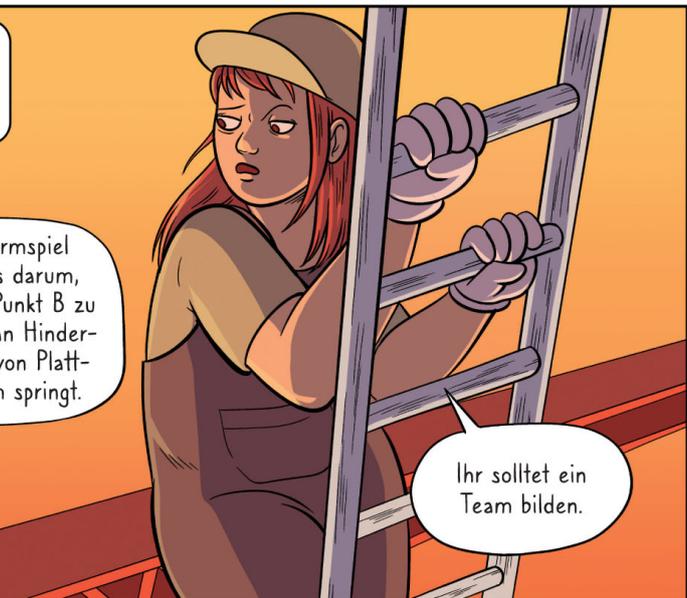


Der junge Shigeru Miyamoto – ja, schon wieder er – wird von Gunpei Yokoi damit beauftragt, *Die Abenteuer von Popeye* als Spiel zu adaptieren, um es in diese sperrigen Automaten zu integrieren.



Basierend auf einer Erinnerung an den Zeichentrickfilm, in dem die schlafwandelnde Olive auf einem Baugerüst herumklettert, entwickelt er ein Plattformspiel.

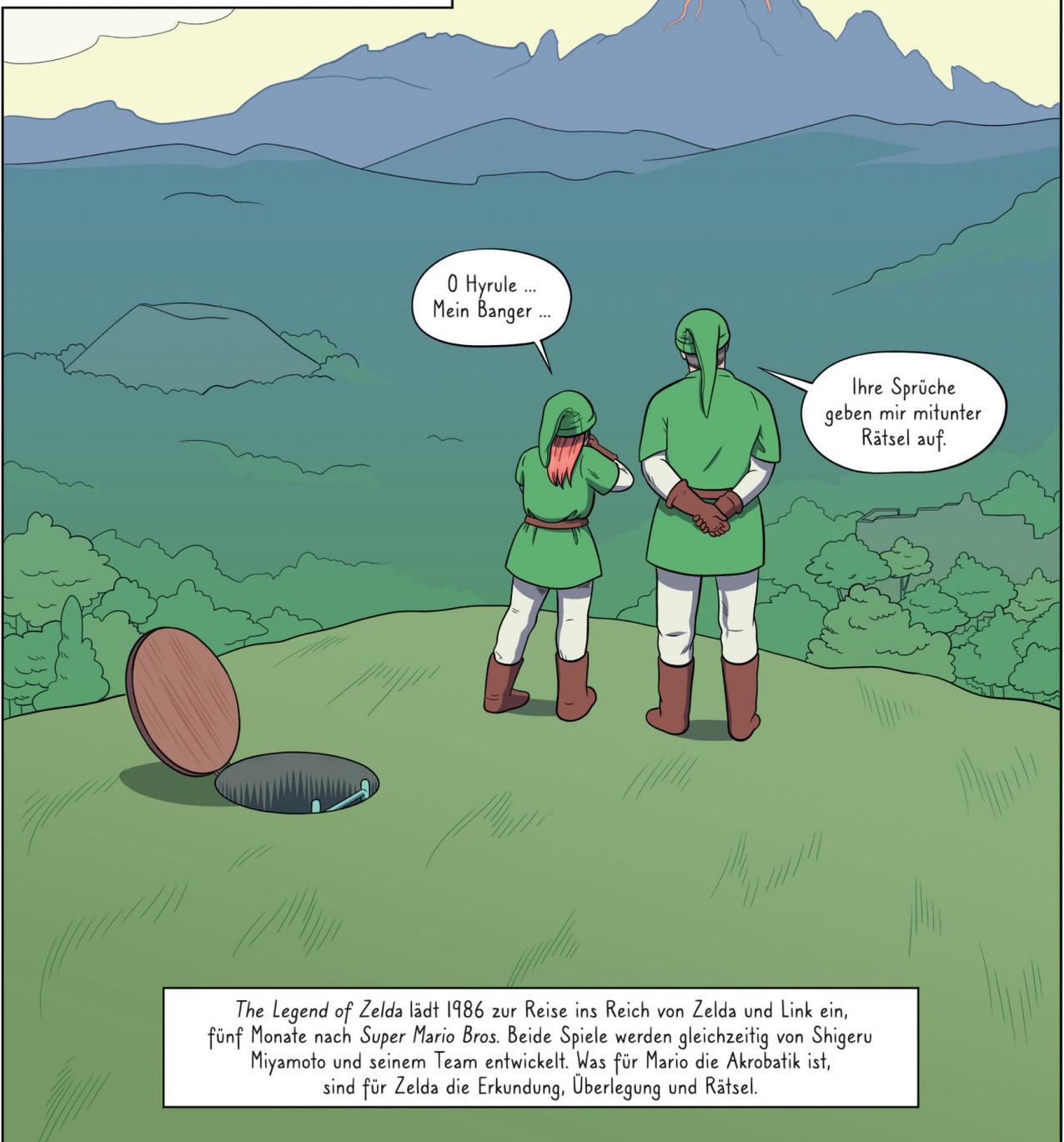
Videospiele sind nach Genres kategorisiert. Ihr Gameplay ist vergleichbar, auch wenn sich an ihrer genauen Einordnung oft die Geister scheiden.



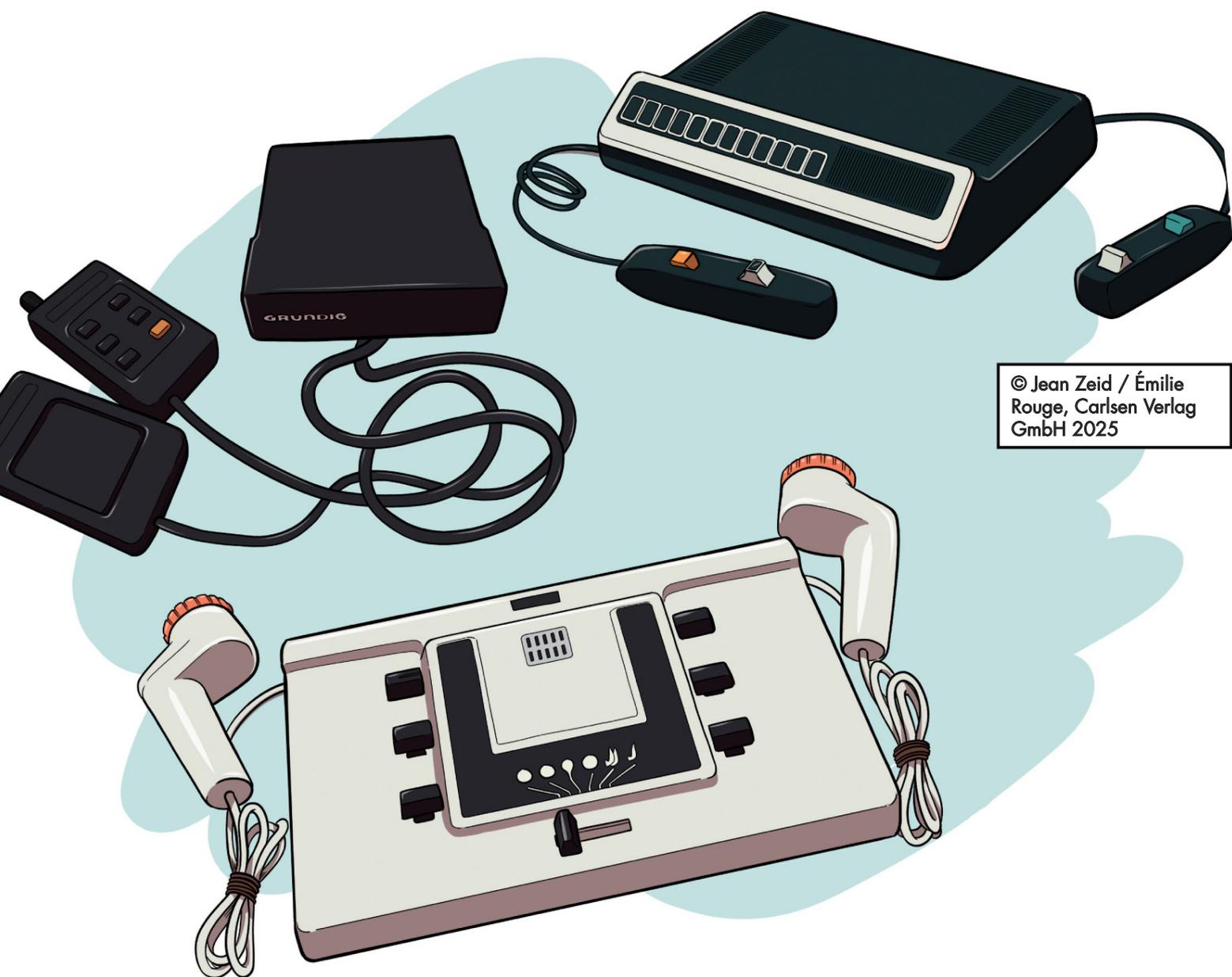
Leitern mit fehlenden Sprossen, Flammen und Fässer sind die Hindernisse auf dem Weg zum bösen Brutus und der zu rettenden Liebsten. Dabei helfen ihm Spinatdosen, die in Anlehnung an *Pac-Man* als *Power-up* dienen.



Im letzten Moment verliert Nintendo die Lizenzrechte an dem Spinat essenden Matrosen. Shigeru Miyamoto ersetzt Popeye, Brutus und Olive durch Pauline, die zukünftige Prinzessin Peach, Donkey Kong und Mario – beziehungsweise Jumpman. *Donkey Kong* ist geboren.



*The Legend of Zelda* lädt 1986 zur Reise ins Reich von Zelda und Link ein, fünf Monate nach *Super Mario Bros.* Beide Spiele werden gleichzeitig von Shigeru Miyamoto und seinem Team entwickelt. Was für Mario die Akrobatik ist, sind für Zelda die Erkundung, Überlegung und Rätsel.



© Jean Zeid / Émilie  
Rouge, Carlsen Verlag  
GmbH 2025

## PRESSEKONTAKTE

**Claudia Jerusalem**

Carlsen Verlag GmbH

Claudia.Jerusalem@carlsen.de

Tel: +49 (0)40 39 804 563

**Filip Kolek**

pr@filip-kolek.de

mobil +49 (0)172 83 70 206

[www.carlsencomics.de](http://www.carlsencomics.de)