

```

480 CALL CHARR(60,2E*(19),61,2E*(20),62,2E*(1),63,2E*(18))
490 CALL CHARR(64,2E*(1),65,2E*(12),66,2E*(12),67,2E*(9),68,2E*(26),69,2E*(5))
500 DISPLAY AT(4,12)SIZE(7);"ABCDE" :: DISPLAY AT(4,5)SIZE(3);"111" :: DISPLAY
AT(5,3)SIZE(6);"000000" :: DISPLAY AT(4,24)SIZE(3);"2:"
510 DISPLAY AT(5,22)SIZE(3);"00000" :: CALL HCHAR(5,25,48)
520 NR(1)=32 :: NR(2)=136
530 REM SPIELRÜHREN
540 CALL SPRITEK(1,120,4,81,193) :: Y1,Y3=81 :: X1=193 :: X3=57 :: CALL SPRITEK(2,
120,8,Y3,X3)
550 RESTORE 1500 :: FOR SE=3 TO 18 :: READ CH,F,PS,PZ :: CALL SPRITEK(3,CH,F,PS
,PZ) :: NEXT SE
560 CALL CHARR(136,"FFFFFFFFFFFFFFFF") :: CALL HCHAR(8,7,136) :: CALL HCHAR(8,27,13
6) :: CALL HCHAR(16,8,136) :: CALL HCHAR(16,26,136)
570 CALL HCHAR(16,6,136) :: CALL HCHAR(16,25,136)
580 IF NE=1 THEN 590 ELSE 630
590 REM 11 :: DISPLAY AT(7,11)SIZE(5);"<=?"
600 REM=AB-1 :: FOR ZT=1 TO 50 :: NEXT ZT :: DISPLAY AT(7,17)SIZE(2)BEEP-USING "#
#" AB
610 IF REM THEN DISPLAY AT(7,11)SIZE(8);" " ELSE 600
620 CALL SOUND(1000,690,1)
630 CALL DOUNC(ALL,J) :: IF J=-1 THEN 910
640 ON J+1 GOTO 690,690
650 CALL JOYST(1,X,Y) :: CALL JOYST(2,X2,Y2) :: IF (X#0 AND Y#0) THEN 790
660 ON X+5 GOTO 740,670,670,670,670,670,670,670,670,670
670 ON Y+5 GOTO 720,660,660,660,660,660,660,660,660,660
680 CALL KEY(1,S,T) :: CALL KEY(2,S1,T1) :: IF T#0 THEN 810
690 ON S+1 GOTO 720,810,740,790,810,760
700 X1=X1+8 :: CALL CHARR((Y1-1)/8+1,((X1-1)/8)+1,2) :: IF (Z#32 OR Z=109) OR Z=
113 THEN CALL LOCATE(1,Y1,X1)ELSE X1=X1+8
710 CALL PATTERN(1,121) :: ON J+1 GOTO 810,790
720 Y1=Y1+8 :: CALL CHARR((Y1-1)/8+1,((X1-1)/8)+1,2) :: IF (Z#32 OR Z=109) OR Z=
113 THEN CALL LOCATE(1,Y1,X1)ELSE Y1=Y1+8
730 CALL PATTERN(1,120) :: ON J+1 GOTO 810,790
740 X1=X1+8 :: CALL CHARR((Y1-1)/8+1,((X1-1)/8)+1,2) :: IF (Z#32 OR Z=109) OR Z=
113 THEN CALL LOCATE(1,Y1,X1)ELSE X1=X1+8
750 CALL PATTERN(1,122) :: ON J+1 GOTO 810,790
760 Y1=Y1+8 :: CALL CHARR((Y1-1)/8+1,((X1-1)/8)+1,2) :: IF (Z#32 OR Z=109) OR Z=
113 THEN CALL LOCATE(1,Y1,X1)ELSE Y1=Y1+8
770 CALL PATTERN(1,120) :: ON J+1 GOTO 810,790
780 ON X2+5 GOTO 870,800,800,800,800,800,800,800,800,800
800 ON Y2+5 GOTO 890,830,830,830,830,830,830,830,830,830
810 IF T1#0 THEN 630
820 ON S1+1 GOTO 690,690,670,830,690,890
830 X3=X3+8 :: CALL CHARR((Y3-1)/8+1,((X3-1)/8)+1,2) :: IF (Z#32 OR Z=109) OR Z=
113 THEN CALL LOCATE(2,Y3,X3)ELSE X3=X3+8
840 CALL PATTERN(2,121) :: GOTO 630
850 Y3=Y3+8 :: CALL CHARR((Y3-1)/8+1,((X3-1)/8)+1,2) :: IF (Z#32 OR Z=109) OR Z=
113 OR Z=109 THEN CALL LOCATE(2,Y3,X3)ELSE Y3=Y3+8

```

Code zum Spiel «Jagdzone Chicago», entwickelt von Christoph Cronimund aus Wallisellen 1985. Listing abgedruckt im Computro-nic Magazin 1985/5-6. (Bild: Internet Archive)



«Insanity Fight», entwickelt von Linel 1978 für Amiga und Atari ST. (Bild: ZhdK)

CH Ludens – A Swiss History of Digital Games, Play and Game Design 1968–2000

Das interdisziplinäre Projekt erforscht die in der Schweiz entwickelten digitalen Spiele aus der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Dabei untersucht ein Team die Schweizer Gesellschaft aus den Perspektiven der Geschichte, Informatik, Soziologie, der Medien- und Kulturwissenschaften sowie der Design- und Gender Studies. Auch wollen wir herausfinden, inwieweit die Digitalisierung in den unterschiedlichen Sprachregionen der Schweiz eigenständig oder in Interaktion miteinander stattfand.

The goal of this interdisciplinary project is to examine digital games developed in Switzerland during the second half of the last century as sources for the study of Swiss society from the perspectives of history, computer science, sociology, design, media studies, cultural studies and gender studies. In this way, we also want to consider the extent to which the different language regions of Switzerland experienced digitalisation independently, or in interaction with each other.

Einführung: Digitale Spiele sind und waren immer schon Mittel zur Welterschliessung und -aneignung. So sind auch die ersten in der Schweiz entwickelten digitalen Spiele nicht als frivoler Zeitvertreib zu verstehen, sondern als Quellen eines tiefgreifenden gesellschaftlichen, kulturellen und politischen Wandels: der Digitalisierung der Schweizer Gesellschaft. Das Programmieren, Verbreiten, Austauschen und Spielen digitaler Spiele sind deshalb auch als Kulturtechniken zu begreifen. Hier wurden von Anfang an die Möglichkeiten und Grenzen von Computern ausgetestet, wie es sich zum Beispiel in den Schachprogrammen Charly (1967) und TELL (1974) anhand von Grossrechnern wie dem CDC 1604 manifestierte. In der gleichen Logik funktionierten digitale Spiele dann auch als Experimentierräume, um in den 1980er Jahren den immer mehr verbreiteten Mikrocomputer zu erschliessen: Fast selbstverständlich wurden eigene Spiele für den Schweizer Mikrocomputer Smaky angeboten. Schliesslich lässt sich Ende der 1980er Jahre am Beispiel des Schweizer Entwicklerstudios Linel nachvollziehen, wie sich die Spielentwicklung weiter professionalisierte.

Methoden und Ergebnisse: Durch das Erschliessen und Erforschen der Geschichte digitaler Spiele in der Schweiz möchten wir Erkenntnisse über die Alltagspraxis der Digitalisierung/Computerisierung der Schweizer Gesellschaft sowie über die Hintergründe und Dynamiken der Netzwerke von Early Adoptern gewinnen. Indem wir Praktiken des einzelnen und gemeinsamen Spielens sowie der Entwicklung digitaler Spiele untersuchen, erhoffen wir uns ausserdem, diese umfassenden gesellschaftlichen, kulturellen und politischen Veränderungen in der Schweiz besser zu verstehen. Zugleich ist es uns wichtig, eine «Contre Histoire» zur nach wie vor geläufigen Meistererzählung einer quasi ausschliesslich anglo-amerikanischen und japanischen Geschichte digitaler Spiele anzubieten.

- Projektleitung: Arno Görgen (Co-Lead), Tobias Hodel (UniBe), Mela Kocher (ZHdK), Yannick Rochat (Unil)
- Projektverantwortung: Eugen Pfister
- Mitarbeit: René Bauer (ZHdK), Sophie Bémelmans (Unil), Aurelia Brandenburg, Noemi Chow (ZHdK), Adrian Demleitner, Pierre-Yves Hurel (Unil), Hiloko Kato (ZHdK), David Kruppenacher (ZHdK), Adrich Mauch (UniBe), Beat Suter (ZHdK), Larissa Wild (ZHdK)
- Partner: UniBe: Universität Bern, Digital Humanities
Unil: Universität Lausanne, Section des sciences du langage et de l'information
ZHdK: Zürcher Hochschule der Künste, Department Design
Melanie Fritsch (HHU Düsseldorf)
Tobias Winnerling (HHU Düsseldorf)
Jaroslav Šveich (Karlsuniversität Prag)
- Laufzeit: 2/2023–1/2027
- Finanzierung: Schweizerischer Nationalfonds, SNF
- Kontakt: hkb.bfh.ch/designresearch
hkb-idr.ch
eugen.pfister@hkb.bfh.ch
Hochschule der Künste Bern
Forschung
Institute of Design Research
Fellerstrasse 11
3027 Bern
- Ein Departement der Berner Fachhochschule

