

## Schweizer Game Design im 20. Jh.: Züri und Pamehta

Das internationale Animationsfilm-Festival *Fantoche* in Baden sowie das kürzlich angelaufene Programm *GameCulture* der Kulturstiftung Pro Helvetia haben in den beiden vergangenen Jahren ein Schlaglicht auf die noch überschaubare Szene der Schweizer Spieldesigner und -entwickler geworfen, die sich aus vornehmlich jungen Leuten zusammensetzt. Das könnte zur falschen Annahme verleiten, dass die Entwicklung digitaler Spiele in der Schweiz ein Phänomen neueren Datums ist. In Wahrheit kann dieses mindestens bis in die späten 1980er Jahre zurückverfolgt werden. Zu dieser Zeit arbeitete ein junger Mathematik-Student namens Philipp Gressly, Jahrgang 1966, während seiner vorlesungsfreien Zeit an einem Abenteuerspiel namens *Pamehta*. Dieses wurde in nur wenigen Monaten auf einem Computer des Typs Amiga von Commodore entwickelt und 1989 fertig gestellt. Die Handlung findet in Ägypten statt und die Spieler müssen die statischen Grafiken mit dem Mauszeiger absuchen und die damit verbundenen Rätsel lösen. *Pamehta* war Gresslys erstes grosses Projekt und bildete gleichzeitig das Fundament für sein zweites Abenteuerspiel nach gleichem Muster, dessen Entwicklung 1991 begann.

*Züri*, so der schweizerdeutsche Titel, entstand wiederum auf einem Commodore Amiga und parallel dazu auf einem Macintosh von Apple. Idee und Programmierung stammen von Philipp Gressly, die Texte sind von Andreas Suter, der auch an der Geschichte mitgearbeitet hat. *Züri* ist nicht musikalisch untermalt, die Spieler müssen sich an die Bilder halten, um die Handlung zu erfahren. Die Grafiken basieren auf Fotografien, die für das Spiel angefertigt und dann von Philipps Vater Claude Gressly in minutiöser Handarbeit am Computer nachgezeichnet und so digitalisiert wurden. *Züri* beginnt mit einem Besuch in einem Kaffeehaus in Salzburg, wo der Protagonist von einem geheimnisvollen Fremden eine Einladung erhält, die ihn mittels einer Zugfahrt mit den „Schweizerischen Landesbahnen“ - die Schweizerischen Bundesbahnen (SBB) wurden wie andere Einrichtungen im Spiel wegen rechtlicher Bedenken seitens der Entwickler umbenannt - in die Stadt an der Limmat führt, wo sich das eigentliche Abenteuer entfaltet. Das Besondere an *Züri* sind weniger die verzwickte Story und die mehr oder minder komplexen Rätsel, als vielmehr die Bilder und Beschreibungen der Lokalitäten, Menschen und Eigenheiten der Stadt. Diese machen *Züri* zu einem unverhofft spannenden historischen Artefakt. Das Abenteuer führt die Spieler vom Bahnhof mit der Einkaufspassage „Shop-Viel“ zum Landesmuseum und dem angrenzenden Platzspitz samt den damals dort ansässigen Drogenkonsumenten, die sich bei Tagesanbruch in das nahe gelegene Lettenareal flüchten. Kleine Details wie zum Beispiel eine Telefonzelle mit einem Münzautomaten neben der alten Postkutsche am Eingang des Landesmuseums, in welcher sich ein Telefonbuch befindet, in dem man herumblättern kann, machen den eigentlichen Reiz des Spiels aus. Die darin enthaltenen Einträge sind teilweise echt. Neben der Telefonnummer des von 1990-2002 amtierenden Stadtpräsidenten Josef (Estermann) haben die Entwickler auch sich und ihre Helfer darin verewigt. Da es zu diesem Zeitpunkt noch kein Internet gab, hatten sie keine Angst, dass mit den Nummern Unfug getrieben werden könnte. Die Reise geht dann zu Fuss und mit dem Tram weiter über das Central durch das Niederdorf bis hin zur Quaibrücke, dem Fraumünster und der Kirche St. Peter oder bis an die Stadtgrenze beim Frankental im Quartier Höngg. Mit der SZU (Sihltal Zürich Uetliberg Bahn) gelangt man schliesslich vom Bahnhof Selnau - bis zur Unterirdischen Verlängerung der Linie zum Hauptbahnhof um 1990 noch die Talstation der Bahn - auch auf den Uetliberg hoch über der Stadt und von da aus zu Fuss zum 1990 nach einer hauchdünnen Entscheidung an der Urne abgerissenen Berggasthaus Annaburg, wo mehrere Rätsel auf die Spieler warten. Unterwegs trifft man immer wieder auf fiktive Figuren, mit denen man sich - teils auf Schweizerdeutsch - unterhalten muss, um wichtige Hinweise zu erhalten. Zusammengenommen ergeben die liebevoll gestalteten Grafiken den vermutlich ersten

virtuellen Rundgang durch Zürich und dessen Umgebung. Somit ist *Züri* ein interessanter Zeuge digitaler Stadtgeschichte, der zum Denken, manchmal auch zum Schmunzeln anregt.

Philipp Gressly vertrieb *Pamehta* als so genannte Shareware, für die Interessierte nach Gutdünken einen Spendenbeitrag entrichten konnten. Für *Züri* betrug der Verkaufspreis 30.- Schweizer Franken, es wurden aber auch Verbilligungen gewährt. Kopien beider Spiele auf Disketten wurden im nicht mehr existierenden AmigaLand in Wollishofen aufgelegt, einem auf Personal Computer der Marke Commodore spezialisierten Fachgeschäft, und *Züri* fand mindestens 27 Käufer, wie aus einer noch erhaltenen Kundenliste aus dem Jahre 1995 hervorgeht. Ohne Internet waren die Entwickler für die Vermarktung ihrer Produkte auf Mundpropaganda und Rezensionen in Fachzeitschriften angewiesen, weshalb Gressly Exemplare der Spiele an einige Magazine verschickte. Das Amiga Magazin von Markt & Technik (Nr. 7, 1992) und das Amiga Kick Start Computer Magazin (Nr. 9, 1990) veröffentlichten Artikel über *Pamehta*, ein weiteres, nicht mehr vollständig erhaltenes deutsches Magazin titelte "Aus der Schweiz, aber kein Käse: Züri". Auch das Fernsehen wurde auf *Züri* aufmerksam und der Regionalsender R-TV sendete (entweder 1993 oder 1994) einen kurzen Beitrag darüber. Es ist Gresslys Hingabe zu seinen Werken zu verdanken, dass beide Spiele auch heute noch als Speicherabbilder der Disketten samt Komplettlösungen im Internet auffindbar sind. Sie können mit der Hilfe eines Emulators, der das Betriebssystem des Commodore Amiga nachahmt, auch auf modernen Rechnern gespielt werden.

Pamehta: <http://www.freimann.eu/eliphi/phi/pamehta/>

Züri: <http://www.freimann.eu/eliphi/phi/zuri/>

WinUAE (Amiga Emulator für Windows): <http://www.winuae.net/>

E-UAE (Amiga Emulator für Linux und Mac): <http://rcdrummond.net/uae/>