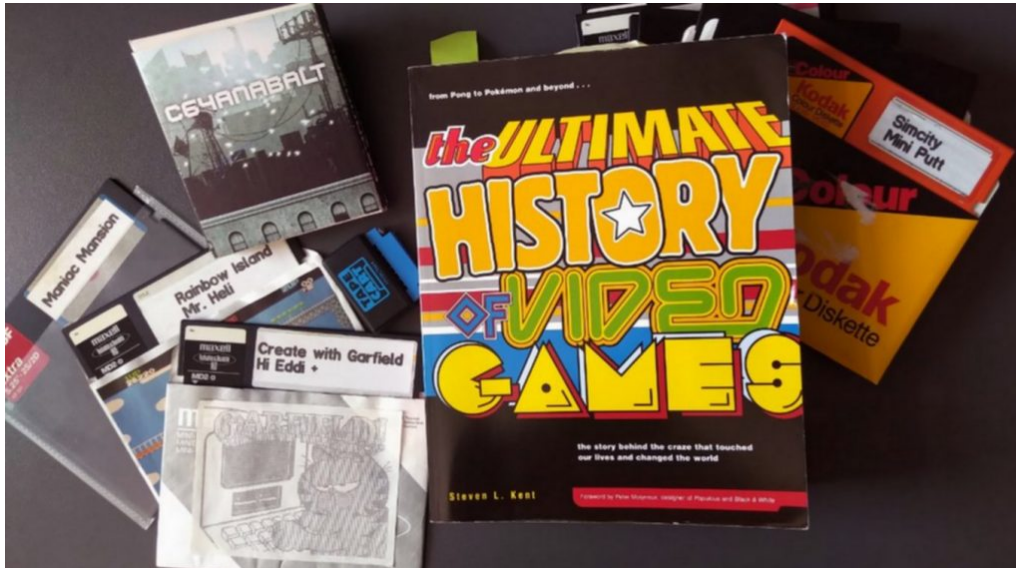


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Retro Games: Früher war einfach alles besser?

Sebastian Felzmann am Samstag, dem 22. Mai 2021

»Früher war alles besser« – ein Stoßseufzer, den viele Retro-Spieler kennen, gerne in Kombination mit »Solche Retro Games werden heute nicht mehr gemacht«. Aber stimmt das denn wirklich? Können wir unserer Erinnerung trauen, wenn wir in nostalgischem Schwärmen uns nach den Schätzen von damals zurücksehen?

Pixel, so groß wie Kinderfäuste

Keine Frage, Nostalgie ist ein Gefühl, das jeder kennt: Irgendwie scheint die Gegenwart nicht ganz den gleichen Glanz zu haben, wie die erlebte Vergangenheit in der eigenen Erinnerung.

Aber oftmals braucht es nur das richtige Videospieמודul oder die richtige CD-Rom, um den Nostalgiker zu kurieren und zugleich zu enttäuschen – und nicht Blutegel oder Opium, wie es der Schweizer Arzt Johannes Hofer in seiner Dissertation von 1688 vorschlug.

Dann merkt man plötzlich, dass der heißgeliebte 8-Bit-Titel doch eine furchtbar langweilige Gameplay-Mechanik hat, dass die Auflösung der SNES im Vergleich zu heutigen Systemen doch nicht mehr überzeugen kann, oder aber dass man schon nach

einem Level den Controller wegen des frustrierend hohen Schwierigkeitsgrades wieder aus der Hand legt.

„Weißt du noch, damals...?“

Schuld daran ist das Erinnerungsvermögen des Menschen selbst: Ein rein konservatives, also detailgetreues Bewahren eines erlebten Augenblickes gibt es nämlich nicht. Vielmehr wird die Erinnerung immer mit durch den Kontext geprägt, der herrscht, wenn man sich erinnert. Sie wird somit bearbeitet und gestaltet – und beim Erinnern in einen spezifischen Sinnrahmen »eingehenkt«.

Der französische Kulturwissenschaftler Maurice Halbwachs stieß erstmals auf diesen Zusammenhang. Zugleich sehnt man sich in der Erinnerung nicht nur nach den alten Spieletitel zurück, sondern auch an die damals herrschenden Umstände, an den Zeitgeist und die eigene Lebenssituation. Nicht ohne Grund feiern die beiden Hauptcharaktere in Constantin Gillies »Extraleben«-Trilogie nicht nur alte Retro Games, sondern gleich die ganzen 1980er-Jahre, in welchen sie aufwuchsen. Das Spiel dient dabei als Marker auf der eigenen Biografie.

»Weißt du noch, damals als ...« ist daher in den Romanen ein beliebter Satz. Anstatt das exakte Jahr zu benennen, erinnert man sich an die VCS/2600-Gurke »E.T.« und welches Mädchen man damals küssen wollte.

Die prägendsten Erfahrungen sammelten viele aktive Retro-Spieler in Kindheit und Jugend, als sie zum ersten Mal etwas erlebten, zum ersten Mal in »Doom« durch die Labyrinth voller Zombies auf den Marsmonden irrten, zum ersten Mal in »Ultima« als namenloser Avatar Heldentaten vollbrachten, zum ersten Mal als Klempner Mario in »Donkey Kong« die Prinzessin aus den Klauen des namensgebenden Affen befreiten.

Die Spiele sind damit auch Ausdruck ihrer sogenannten Liminal-Phase, also eines Übergangs von einem Lebensabschnitt zu einem anderen und damit von einer Erfahrungswelt in eine andere.

Punkt, Punkt, Strich – Fertig ist der Roboter, oder war es doch ein Klempner?

Das funktioniert deshalb so gut, weil Retro Games emotionale Eindrücke hinterlassen, und das liegt in ihrer Natur als interaktive Systeme begründet: Im Gegensatz zu Büchern und Filmen handelt der Spieler aktiv, ist definierender Teil des Geschehens und oftmals auch der Handlung.

Der amerikanische Spielerforscher Ian Bogost nennt diese Eigenschaft »Prozesshafte Rhetorik«: Durch das Handeln erlebe ich etwas, das mich in der einen oder anderen Form »überzeugt« und prägt. So etwa die hämische Schadenfreude, die man verspürte, wenn es einem gelang, bei einer Multiplayer-Partie von »Tetris« seinem Mitspieler eine Viererlinie an Blöcken »rüberzuschicken«.

Zugleich ist das Spiel ohne den Spielenden nichts – lediglich eine Ansammlung von Programmcode auf einem Datenträger. Erst durch den Akt des Spielens wird dem ganzen Leben eingehaucht und das Geschehen auf dem Bildschirm mit Sinn erfüllt.

Gerade die Spieler der 8-Bit-Ära setzten zudem in hohem Maße auf die aktive Teilnahme der Spiele: Sie selbst mussten dem Gesehenen Sinn geben, die oftmals groben Pixel mit Bedeutung füllen – Stichwort »aktive Rezeption«: Das Deuten von groben Zeichen und das Ausfüllen von Leerstellen durch das eigene Weltwissen und zugleich die eigene Vorstellungskraft.

Denn die frühen Systeme und deren technischen Möglichkeiten waren doch arg begrenzt. So verdankt etwa Mario seine Gestaltung vor allem dem Umstand, dass für die Spielerfigur für den Arcade-Automaten von »Donkey Kong« nur 16 mal 16 Pixel zur Verfügung standen. Ein Schnurrbart war besser darstellbar als ein Mund, die bunte Kleidung sorgte für einen hohen Kontrast zum schwarzen Hintergrund des Automaten – und ein Superheld war aus technischen Notwendigkeiten heraus geboren.

Ein weiterer Held der 1980er-Jahre, Mega Man, erlebt daher eine fast detailgetreue Wiedergeburt. Für die neunte und zehnte Fortsetzung des Franchise‘ verpflichtete man sich seitens der Entwickler der Originalästhetik der Anfangsjahre.

Die Titel waren dementsprechend pixelig und blieben natürlich weit unter den Fähigkeiten der Konsolen, auf denen sie liefen, zurück. Aber die nostalgische Darstellung sprach eine breite Käuferschicht an, welche in ihrer Kindheit und Jugend mit den ersten Titeln erste Spielerfahrungen gemacht hatten.

Somit konnte der Entwickler ganz bewusst die grafische Gestaltung nutzen, um über die nostalgischen Effekte bestimmte Zielgruppen anzusprechen und damit auch zum Kauf zu animieren.

Retro Games: Schlachtenbummler und Kriegsgeschichten

Die Retrogestaltung kann aber nicht bloß nostalgische Gründe haben; zugleich dient sie heute auch als künstlerisches Statement und Chance, sich vom Hochglanz-Einerlei der aktuellen Vertreter abzuheben.

Der nostalgische Nutzer kann mit diesen Titeln in Retrogestalt daher sein »Heimweh« – denn das ist die eigentliche Bedeutung des griechischen Neokompositums Nostalgie – auch in anderer Form bekämpfen: Er hat das Gefühl, wieder zu Hause zu sein, auf einem System oder einer Plattform, welche er liebgewonnen und meistern gelernt hatte.

Denn Nostalgie, das zeigt die Forschung der Kulturwissenschaftlerin Svetlana Boym, kann auch als Gegenkraft gegen Veränderung aufgefasst werden. Je schneller die Hardwarespirale sich dreht, desto häufiger wird der passionierte Spieler »heimtlos«, möchte er vom technischen Fortschritt nicht abgehängt werden.

Dem Veränderungsdruck setzt er sein Festhalten am Vertrauten entgegen.

Zugleich definiert die Zugehörigkeit zu Retro-Szene und das Wissen um die Ursprünge auch eine bestimmte Identität des Spielenden. Denn Computerspiele sind heutzutage ein Massenphänomen, ein neues Leitmedium.

Spielen ist damit keine Avantgarde-Beschäftigung mehr, vielmehr kann es jeder und das quasi überall. So ist es nicht verwunderlich, wenn die mit den Spielen altgewordenen

Nutzer oftmals wie erfahrene Schlachtveteranen in Foren, Online-Communitys und Conventions das Meistern bestimmter Zugangshürden in Form von Kriegsgeschichten schildern.

Allein ein Spiel zum Laufen zu bekommen wird dann zu einem epischen Erfolgserlebnis und zeigt, dass man zu früheren Zeitpunkten der Spielegeschichte noch spezifisches Wissen über die technischen Grundlagen, über Hardware und Software mitbringen musste, um spielen zu können.

Beste Beispiel dürfte hierzu »Star Wars: TIE Fighter« von LucasArts von 1994 sein. Dessen Hunger nach konventionellem Speicher ließ sich nur durch Anpassen von Config.sys und Autoexec.bat stillen – und dabei musste man schon sehr genau wissen, wie man benötigte Treiber in den hohen Speicherbereich verschiebt und welche Parameter für die EMM386.exe und HIMEM.sys hier weiterhelfen.

Geschichten vom Spiel schaffen Spiel-Geschichte

Und erst das gemeinsame Austauschen über die untergegangene Epoche, das Erzählen und Schildern führt dazu, dass man sich wieder verbunden fühlt, mit einer Gruppe, die vieles zum ersten Mal erlebt hat, die sich ihre Spiele noch manchmal erkämpfen musste und deren Mitglieder für eine bestimmte Zeit digitale Vorreiter waren. Auch, wenn damals eben doch nicht »alles besser war«.

Aber aufregender, neuer, einfacher zu meistern und leichter zu durchdringen.

Weiterführende Links

- [Das Erlebnis der gemeinsamen Nostalgie](#) von Pretty old Pixels im Rahmen der Veranstaltung #VSG18 (YouTube)
- [Webseite von Ian Bogost](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 22. Mai 2021 um 08:53 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>

