Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Was ist Retro?

Ferdi · Samstag den 3. November 2018

Die Frage ist eigentlich nicht *was* Retro ist, sondern *warum*. Genauer: Warum übt Retro so eine unglaubliche Faszination aus? Wie kam es zu diesem regelrechten Hype rund um Retro, der darin gipfelt, dass über 30 Jahre alte Heimcomputer und Konsolen neu aufgelegt werden … und innerhalb kurzer Zeit ausverkauft sind. Und wieso kostet ein Amiga 600 auf eBay mehr als der damalige Neupreis?

Kennt der C64 die Antwort? (Bild: Ferdinand Müller)

Was ist so faszinierend an einer 8-Bit-Konsole aus 1983 oder an einem Heimcomputer aus 1982 mit für heutige Verhältnisse mitleidig anmutenden 64 KB Speicher, 16 Farben, einer höchstmöglichen Auflösung von 320×200 Pixeln und einem mickrigen 1 Mhz-Prozessor? Mein Handy mit 32 GB Speicher hat 16 Millionen Mal so viel.

Wie kann es sein, dass für solch einen veralteten Computer neue Spiele erscheinen, wie z.B. Sam´s Journey, das auch noch hoch gelobt wird und sich verkauft wie geschnitten Brot?

Wer kauft all die (neuen!) Gehäuse für den C64-II oder die eigens entwickelten Platinen, wie die Ultimate 64 und warum? Es müssen viele sein, denn unter ein Jahr Wartezeit ist die Ultimate nicht zu bekommen!

Wieso kann eine Seite wie gog.com, die veralte Spiele als Geschäftsmodell zum Gegenstand hat, überleben?

Warum bedienen sich so viele aktuelle Indie-Spiele der Retroästhetik, mit Pixeln und Sprites?

Ist der Hype rund um Retro eher Fluch oder eher Segen? Ist das eine Modewelle, die schnell wieder abflacht, sobald sie ihren Zenit erreicht hat? Ist der Zenit nicht schon längst überschritten und lässt sich das alles überhaupt noch steigern? Wo führt das alles hin?

Ganz ehrlich? Ich weiß es auch nicht.

Übrigens, die Frage *wann* ist Retro kann ich leider auch nicht beantworten. Hierüber gibt es eine interessante Diskussion, die Stephan Ricken mit einem Tweet auf Twitter angestoßen hat. André Eymann hat sie geistesgegenwärtig aufgegriffen und hier im Blog mit der Frage Wann setzt das Retrogefühl ein? eingefangen und fortgeführt.

Segen oder Fluch?

Ich sehe den Hype aber eher positiv. Klar, wird die Retrowelle kommerziell ausgeschlachtet. Selbst Kinofilme wie „Ready Player One“ oder Serien wie „Stranger Things“ greifen die Retrowelle auf. Das hat mich bisher aber nicht gestört, im Gegenteil. Wenn es so gut gemacht ist wie die genannte Serie oder wie Nintendos Mini-NES / -SNES ist das ein Segen.

Top Verarbeitung, tolles Design, das den Charme vergangener Tage perfekt einfängt, hervorragendes Spielepaket, zugängliche und optisch ansprechende Menüs und nicht zu vergessen einfaches Handling und superscharfes Bild. Auch wenn der C64-Mini nicht mit der perfekten Umsetzung von Nintendos Mini-NES / -SNES mithalten kann, sehe ich auch den kleinen Brotkasten (leider ohne vollwertige Tastatur, dafür mit nutzlosen Joystick) als Bereicherung an und alles was da noch so kommen mag.

Das Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System (NES) ist klein aber genau so schön, wie sein Vorbild. (Bild: André Eymann)

Film Ready Player One. (Bild: Warner Bros.)

Die kleinen Nachbauten sind einfach praktischer im Handling und viel einfacher als die Original-Hardware zu beschaffen und zu Hause aufzubauen. Und „Mini“ hat auch den Vorteil, dass es deutlich weniger Platz braucht. Das erleichtert den (Wieder-)Einstieg in die Retrowelt enorm.

Ich selbst habe einen C64 mit samt der nicht sonderlich handlichen 1541 … aber auch die Mini-Version – die war gerade günstig zu haben. Jeder wie er mag, keiner muss das alles kaufen. Ich aber würde mich tatsächlich über eine N64-Mini, eine Dreamcast-Mini oder einen Amiga-Mini freuen. Auch wenn ich es nicht kaufen sollte. Das hat für mich auch etwas Haptisches; schön anzuschauen und vor allem anfassbar – das hat viel mehr Charme als ein Emulator auf dem PC

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

anzuwerfen.

Das beantwortet aber nicht die Frage, *warum* diese alten Konsolen oder Heimcomputer und natürlich die Spiele dieser Zeit eine so ungebrochene Faszination ausüben.

Das lässt sich imo auch nicht pauschal beantworten. Da hat jeder seine eigenen, ganz persönlichen Erfahrungen mit unterschiedlichen Systemen und Spielen gemacht

> Gefühle der Kindheit können im Nachhinein nicht zerstört werden.
>
> *Selmar von "Pretty Old Pixel"*

Die Faszination am C64 kann ich absolut nachvollziehen; damit bin ich aufgewachsen. Kein Computer hat mich mehr geprägt wie dieser. Er hat aber auch wie kein anderer Computer mein Leben beeinflusst.

Retro bedeutet ja im weitesten Sinne „rückwärtsgewandt". Was Heimcomputer angeht, ist aber eher das Gegenteil der Fall. In ihnen steckt die Zukunft. In jedem modernen Stück IT schlägt ein Stück Retro.

Und gerade diejenigen, die sich mit Heimcomputer befassen, sind doch alles andere als „rückwärtsgewandt", sondern in beiden Welten zu Hause. Ich glaube ja, dass wer mit Heimcomputern aufgewachsen ist, die digitale Welt in der wir heute leben besser versteht, als die, die es nicht sind. Sie kennen sich sowohl mit „alter" als auch mit aktueller Technik sowie mit aktuellen Spielen und Trends bestens aus. Am C64 basteln und nebenbei mit dem iPhone den Floppyersatz SD2IEC bestellen, weil der Brotkasten damit schneller und komfortabler lädt.

Retro heißt ja nicht, auf Komfort verzichten zu müssen. Und auch nicht, dass man sich die Vergangenheit herbeisehnt. Wer will schon 5 Minuten warten, bis ein Spiel geladen ist. Und rückwärtsgewandt bedeutet nicht zukunftsverweigernd. Nach einer kurzweilige Runde Blue Max folgt Red Dead Redemption 2 auf der PS4 oder umgekehrt.

Einfachheit

Ein wesentlicher Aspekt von Retro ist für mich auch die Einfachheit der Heimcomputer, die Limitierung der technischen Möglichkeiten und damit einhergehend die Reduktion auf das Wesentliche. Den C64 habe ich verstanden. Den habe ich Befehle erteilt und mit einfachen eigenen Programmen bunte Sprites über den Bildschirm fliegen lassen, oder meine Plattensammlung archiviert. Das gab mir auch ein Gefühl von Kontrolle, Begreifbarkeit und auch Vertrautheit über diese Technik.

Die ist doch bei heutigen Geräten und Betriebssystemen faktisch nicht mehr vorhanden, oder nur noch eine Illusion. Wer versteht schon was unter der Haube von Windows 10 passiert; das iPhone ist sowieso nur noch eine Black Box. Aber die will ich auch gar nicht mehr verstehen. Meine Tochter käme nicht mal auf den Gedanken sich solche Fragen zu stellen. Die Dinger sollen einfach nur funktionieren, wie „ist mir doch egal“.

Bei den Heimcomputern war das noch ganz anders. Die Beschäftigung mit 8-Bit war die Essens des Ganzen. Sie gab einem Bezug und Erdung. Und wenn man die technischen Begrenzungen der damaligen Zeit kennt, kann man nur den allerhöchsten Respekt vor den Machern haben, die Perlen wie Pit Stop II, R-Type oder Winter Games erschaffen haben. Und natürlich vor den Schöpfern des C64, die eine Maschine gebaut haben, von der sie selber nicht mal im Ansatz ahnen konnten, wozu sie in der Lage sein wird. Wobei „Maschine“ kalt und berechnend klingt. Mein C64 strahlt Wärme und durch das formschöne Gehäuse Freundlichkeit aus. Die Schöpfer scheinen den Geräten ein Teil ihrer Herzen und ihrer Seelen eingepflanzt zu haben.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

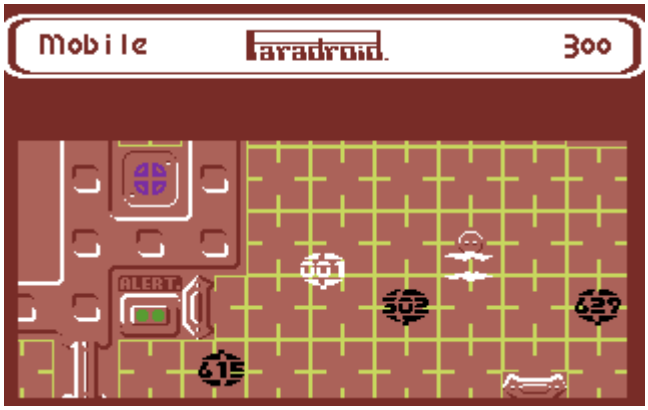
Der “THEC64 Mini” ist wirklich mini, wie man hier gut erkennen kann. (Bild: Ferdinand Müller)

Die technischen Limitierungen haben die Programmierer zu schier unglaublichen Leistungen angetrieben. Heutzutage stehen den Entwicklern nahezu unbegrenzte Ressourcen zur Verfügung, mit denen sie verschwenderisch umgehen können. Das ist ihnen auch nicht vorzuwerfen. Das lässt meine Bewunderung für die oftmals aus Ein- bis Zwei-Mann-Entwickler-Teams nur noch größer werden. Der C64 war kein Rechenkünstler, da waren Kreativität und ein starker Wille von Nöten, das Unmögliche möglich zu machen.

Es ist für mich noch heute unglaublich, wie ein Zwei-Mann-Team ein so komplexes und wegweisendes Weltraumspiel wie Elite mit 2.048 Planten, einen ausgefeiltem Handelssystem und dazu noch mit 3D-Vektografik für einen so limitierten Computer wie den C64 möglich gemacht haben. Einen Computer, der ohne Grafik-Spezialchips und schwachem Hauptprozessor überhaupt nicht für 3D-Spiele konzipiert war.

Viele Spiele wurden sogar nur von einer einzigen Person entwickelt. Beindruckend finde ich noch heute die Meilensteine von Andrew Braybrook, wie Uridium, mit nicht für möglich gehaltenen butterweichen Scrolling oder Paradroid, das eine geniale Spielidee perfekt umgesetzt hat. Einfach brillant.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten



Ganz schon viel los auf dem Deck, jede Menge durchgeknallter Roboter. Das ist Paradroid: Geniale Spielidee brillant umgesetzt. (Bild: Graftgold)

Erstaunlich, wie es mit so wenigen Farben möglich ist, eine so zauberhafte Winterlandschaft wie hier in Winter Games zu zeichnen. (Bild: Epyx)

Die Einfachheit betrifft aber auch die Spiele selbst. Oft standen einfache Spielideen und Spielmechaniken im Vordergrund. Der Verzicht auf überflüssige Optionen (heute würde man wohl von Nebenquest, Craften und Loots sprechen) hatte auch etwas Positives: Der Fokus lag auf den elementaren Spielmechaniken. Die Spiele waren einfach verspielter. Der Spielspaß stand im Vordergrund. Manche Spiele wirken heute eher mühsam anstatt spielerisch. Gerade die großen Publisher scheinen eine Kunst daraus gemacht zu haben, Spiele wie Arbeit aussehen zu lassen.

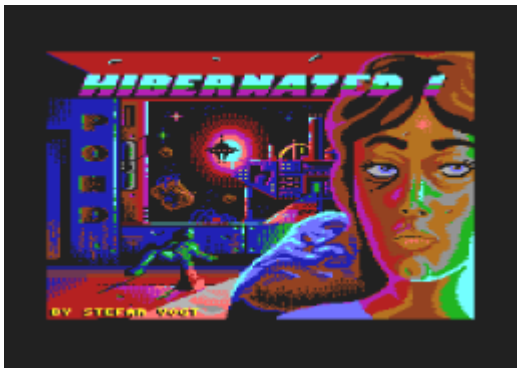
Gutes Spieldesgin hat weniger mit den grafischen Möglichkeiten zu tun, als vielmehr damit, einen kreativen Spannungsbogen aufzubauen, der das Spiel langfristig interessant macht. Das war schon mit 8 Bit möglich. Die starke Begrenzung der technischen Möglichkeiten wirkt heute nicht veraltet oder gar abstoßend, sondern ästhetisch und charmant.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

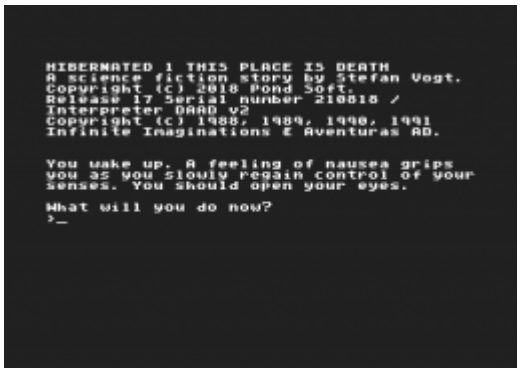
Viele Spiele dieser Zeit stellen für mich deshalb auch eine Kunstform dar.

Die Limitierungen, mit einfachen Sprites, wenigen Farben und geringer Auflösung haben andererseits die Fantasie der SpielerInnen beflügelt. Die Spielwelt entstand im Kopf. Grafische Limitierungen wurden durch die Fantasie ersetzt. Der Urtyp aller Computerspiele ist schließlich das reine Textadventure, ohne Grafik. Hier spielt die Fantasie eine zentrale Rolle. Auch heute noch erscheinen Textadventures.

Was treibt Stefan Vogt (“Hibernated”) an, ein Textadventure für Heimcomputer aus den Achtziger Jahren zu entwickeln? Dazu noch mit einem Editor aus dieser Zeit, einem Tool das er mit dem damaligen Entwickler neu aufgelegt hat? Er hat wohl einfach Lust auf dieses pure, zu den Wurzeln der Spielgeschichte zurückgehende Spielerlebnis, viel Leidenschaft für Heimcomputer und kann es einfach.



Ganz ohne Grafik ist „Hibernated 1 – This Place is Death“ nun doch nicht. Der Ladebildschirm – hier von der C64-Version – sieht aber echt klasse aus … (Bild: Pond Software Ltd.)



Ich habe es noch nicht gespielt; Asche auf mein Haupt! Das wird aber diesen Winter nachgeholt, versprochen Stefan! Das Adventure gibt es auch für Spectrum, CPC, Amiga, ST und DOS. (Bild: Pond Software Ltd.)

Die Beschränkung der Technik betraf aber auch die Peripherie. Eine Maus gab es – bis der Amiga kam – eigentlich noch nicht. Und der Joystick – ich hatte einen Competition Pro – hatte lediglich zwei Feuerknöpfe (die beide dieselbe Funktion hatten) und einen simplen Steuerknüppel. Im Vergleich zu den kaum noch zählbaren Knöpfen und Steuerkreuzen heutiger Controller wie der von Xbox 360 oder PS4 wirkt das geradezu lächerlich.

Aber auch hier ist manchmal weniger mehr. Der Competition Pro oder auch der klassische Atari CX40 Joystick haben trotz ihrer Einfachheit auch komplexe Steuerungsmöglichkeiten ermöglicht, wie z.B. diverse Disziplinen von Winter Games. Christian Gehlen hat in seinem lesenswerten Beitrag Easy to learn, hard to master das Verhältnis von Komplexität und Spieltiefe in Videospielen sehr schön herausgearbeitet.

Links der Competition Pro, Markteinführung 1983 und recht der Xbox360-Controller aus 2017. (Bild: Ferdinand Müller)

Nostalgie

Natürlich spielt auch Nostalgie eine Rolle. Eine ganz zentrale sogar. Wer kennt das nicht, das wohlig warme Gefühl an schöne Momente und Erlebnisse der Vergangenheit erinnert zu werden. Augenblicke, an die man gerne zurückblickt; mit einem Hauch von Sehnsucht vergangener Tage. Verbunden mit einem lieblichen Schmerz, das vergangene nicht wiederholen zu können. Das

funktioniert (bei mir) jedoch nur, bei Heimcomputern, Konsolen und Spielen die ich selbst erlebt habe, also einen emotionalen Bezug damit verbinde. Das war natürlich beim C64 der Fall. Mit der Playstation verbinde ich das eher nicht. Aber auch das kann Retro sein. Alte Technik neu entdecken.

Nostalgische Gefühle haben ja meist auch mit konkreten Ereignissen und Begegnungen zu tun. So erinnere ich mich noch ganz genau daran, wie wir mit Freunden Summer Games und Kick Off 2 gespielt haben. Und wie wir anschließend bei meinen Eltern im Garten unter den schattigen Kirschbäumen auf den viel zu kleinen Röhrenfernseher die Fußball WM geschaut haben. Mit Grill und allen Kumpels natürlich. Jedes Spiel unserer Mannschaft natürlich. Jedes.

Was mich aber auch an Retro fasziniert ist, dass es lebt. Anders als eine antike Vase, die unantastbar zum Bestaunen auf einem marmorierten Sockel steht, ist Retro anfassbar, jederzeit spielbar, erlebbar. Klar gibt es massenweise Bücher und vergilbte Zeitschriften über den Beginn und die Entwicklung der Videospielkultur. Das ist auch gut so. Aber wie schön ist doch, die Geschichte selbst spielerisch zu erleben. Dazu gibt es nahezu unbegrenzte Möglichleiten. Das ermöglicht mir aber auch, Lücken der Jugend zu schließen und nie zu Ende gespielte Spiele abzuschließen (Paradroid) oder Klassiker nachzuholen (Monkey Island). Oder alte Hardware neu zu entdecken.

Retro ist aber nicht gleich Retro

Der legendäre VW Bulli. (Bild: Wikipedia)

Wenn ich an Retro außerhalb von Computern und Videospielen denke, fallen mir mein Bonanzarad und der VW Bulli meiner Eltern ein, mit dem wir oft in den Urlaub nach Canicosa (Spanien) gefahren sind. Wenn ich daran zurückdenke, rieche ich förmlich die warme laue Sommerprise, eine Mischung aus frischer Bergluft und Pinienwäldern, als wir nach langer Fahrt endlich ankamen.

Das Bonanzarad habe ich geliebt. Heute löst das keinerlei nostalgische Retrogefühle bei mir aus. Eher schon die Zeit, als ich/wir es gefunden haben. Das war nämlich zu einer Zeit, als es noch „richtigen“ Sperrmüll gab. So war das jedenfalls in Heiligenrode, nahe Kassel Ende der 70iger bis irgendwann Ende der 80iger.

Ein Bonazarad. (Bild: bonanzarad-crazy-d.de)

Da war der Sperrmüll nicht wie heute auf einzelne Häuser beschränkt, sondern zeitgleich im ganzen Dorf. Ein Paradies für Antiquitätensammler oder eben Teenies wie mich, die auf der Suche nach einem Fahrrad waren. Denn, wir waren fünf Brüder und hatten nichts. Keiner von uns hatte je ein neues Fahrrad bekommen; die wurden entweder von Freunden oder Nachbarn geschenkt oder eben beim Sperrmüll aufgesammelt. Mein Vater hat die alle wieder flottgemacht. Wer will schon ein BMX-Rad, das hatte ja jeder. Ich hatte ein viel schöneres Bonanzarad. Das war zwar völlig unpraktisch – ich erinnere mich mit Grauen an eine furchtbare Fahrradtour – aber sooo coool! Für mich ist das eindeutig Retro, aber im Gegensatz zum C64 möchte ich so ein Teil nicht wiederhaben.

Was den Bulli angeht; keine Ahnung ob der Retro ist, ganz sicher aber Kult. So ein schönes Design. Herrlich.

Schaut euch Indiana Jones nicht mehr an

Auf der #VGS18 haben die Jungs von Pretty Old Pixel ihren You-Tube-Channel und ihre Beweggründe dazu vorgestellt und sind dabei auch der Frage nachgegangen, was eigentlich das Retrogefühl ausmacht. Das hat mir gut gefallen. Eine Feststellung von Selmar fand ich sehr interessant: „Gefühle der Kindheit können im Nachhinein nicht zerstört werden.“

Das betrifft natürlich nicht nur Videospiele, sondern eigentlich alle Lebensbereiche.

Szene aus Indiana Jones, Jäger des verlorenen Schatzes. (Bild: Lucasfilm)

Senad wurde von Selmar gefragt, ob er noch gute Gefühle mit dem Film Indiana Jones verbindet. Er hat das verneint. Mehr noch: Senad hat davon abgeraten, sich den Film nochmal anzusehen. Der Film sei nur noch “OK”, die schönen Erinnerungen werden aber zerstört.

Mir ging es ähnlich wie Senad mit Filmen von Bud Spencer und Terence Hill. Fand ich als Kind toll und sogar witzig. Heute habe ich mal kurz reingeschaut, als es auf Kabel 1 lief und ich fand es nur noch schlimm. Dumpfes Rumgeprügel; kein bisschen witzig; kann man sich bzw. ich nicht mehr ansehen.

Kann ein Film der in der Zukunft spielt Retro sein? Ich finde schon, wenn er so aussieht wie der erste Star Wars-Teil. Mag sein, dass ich mich jetzt unbeliebt mache. Ich habe es nicht geschafft, die Filme zu sehen. Trotz mehrere Anlaufversuche. Der erste Star Wars-Film ist daran schuld; der ist einfach furchtbar anzusehen und nur schwer zu ertragen. Haarige Zottelfiguren in Plastik Raumschiffen?! Im Ernst?

Ok, George Lucas waren die Hände gebunden. Er hat versucht, das Beste aus den damaligen technischen Möglichkeiten rauszuholen. Soviel habe ich verstanden. Deshalb hat er auch zeitlich mitten in der Geschichte mit der Filmreihe begonnen; ansonsten wäre der Film erst gar nicht realisierbar gewesen. Und dennoch kann ich den Hype – und die Abermillionen hartgesottenen Star Wars-Fans – nicht nachvollziehen. Haben die alle auch den ersten Star Wars-Film gesehen?!

Dass es – trotz der technischen Beschränkungen dieser Zeit und trotz viel geringerem Budget auch bessergehen kann, zeigt Terminator. Ein Film, den man sich auch nach 30 Jahren noch ansehen kann – anders als Star Wars. Wie gut es James Cameron gelungen ist, mit nur 9 Bildern seine Zukunftswelt an einem geschickten erzählerischen Faden aufzuziehen zeigt der überaus lesenswerte Beitrag von Filmemacher Christian Genzel.

Einen ebenso schönen Beitrag hat Genzel zu Indiana Jones verfasst.

Es gibt also – wie bei Videospielen auch – gut und schlecht gealterter Filme.

Aber eigentlich passt der Retrobegriff nicht zu Filmen, genauso wenig wie zu Büchern. Im Gegensatz zu technischen Geräten, wie das Telefon im Titelbild oder eben Heimcomputer und Konsolen unterliegen sie keiner technologischen „Abnutzung“. Das Wähltelefon sieht toll aus, ist

aber technisch überholt und kaum noch in einem Haushalt zu finden. Nicht mal bei meiner Schwiegermutter und das will was heißen. Bei Büchern, Filmen und auch bei Popmusik im weitesten Sinne passt der Retrobegriff nicht; die nutzen sich nicht ab; sind zeitlos. Da würde man wohl von Klassikern sprechen, oder von Oldies. Aber warum werden dann alte Autos als Oldtimer bezeichnet? Ist das denn kein Retro? Ach, ich weiß es auch nicht.

> Moderne digitale Geräte erobern vielleicht unseren Alltag, doch unsere Herzen gehören C64, Amiga und Atari!
>
> *Zitat aus dem Retromagazin*

Jetzt bin ich aber etwas vom Thema abgekommen.

Was ist denn nun Retro? Und warum löst Retro so eine unglaubliche Faszination aus?

So genau weiß ich das auch nicht, auch nicht nach fast 3.000 Wörtern Text! Der Retrobegriff ist aber auch sowas von unscharf definiert und verflixt schwer zu greifen. Ich will doch bloß spielen und gehöre ganz und gar nicht der „Früher war alles besser“-Fraktion an. Ich habe einfach große Freude daran, mich mit meinem alten C64 zu beschäftigten und Klassiker wie H.E.R.O. oder Boulder Dash zu laden; wenn auch nicht unbedingt mit der lahmen 1541, sondern der „modernen“ SD2IEC.

Die Retrowelt ist dann mein stiller Rückzugsort, in dem ich entspannen und abtauchen kann. In Zeiten permanenter Erreichbarkeit, in der alles immer schneller, komplizierter und hektischer zu sein scheint und man mit Nachrichtenkanälen überflutet wird, hat dieser Rückzugsort etwas Vertrautes, Heimeliges und Beruhigendes. Und jetzt, wo der tolle Sommer/Herbst sich dem Ende neigt, beginnt die beste Jahreszeit um herunterzufahren, vor dem Ofen ein gutes Buch zu lesen und eben in die Retrowelt einzutauchen. Ja gut André, natürlich auch um Artikel für die VSG zu schreiben.

Ich glaube ja, den Retrotrend bei Computerspielen und auch bei der Hardware, den gab es schon immer. Rückbezüge auf vergangene Spiele gibt es seit es Videospiele gibt; angefangen bei Pong und Zork. Das ist schon paradox, das ausgerechnet eine so innovative, nach technischen Neuerungen strebende Kulturform, wie die der Videospiele so oft Rückbezüge auf Vergangenes zulässt. Computerspiele greifen oft alte Spielkonzepte und –Ideen auf und verbinden sie mit etwas Neuem. So hat Retro für meine Begriffe auch immer etwas mit Zukunft zu tun. Es ist es eben nicht nur Nostalgie, sondern die Überführung von etwas Alten in die Moderne. In Retro steckt also

immer ein Stück Zukunft. Sind wir alle Retro?

Was meint Ihr?

Das könnte Dich auch interessieren

- Pretty Old Pixel – Das Erlebnis der gemeinsamen Nostalgie
- Wilsons Dachboden

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 3. November 2018 um 09:22 in der Kategorie: Videospielgeschichten. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.