Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Zocken wie früher

MidlifeGamer · Mittwoch den 9. August 2017

Heutzutage hat man es als Gamer doch wirklich einfach. Egal worum es geht, man bekommt alles auf dem Silbertablett serviert. News, Berichte, die Spiele selbst, Cheats, Lösungen, Hardwareangebote, Händleradressen oder Tests zu Soft- und Hardware. Dank des Internets ist alles jederzeit und in rauen Mengen verfügbar. Das Problem daran: Man ist verwöhnt ohne Ende. Aber manchmal ist die Arbeit doch das Schönste. Bleiben wir mal direkt beim Spielen.

Schummeln auf Umwegen

Als ich das erste Mal Legend of Kyrandia spielte, stand ich vor dem Problem, dass ich Edelsteine in der richtigen Reihenfolge auf einen Altar legen musste. An und für sich nicht schlimm. Bei 4 Steinen kann man die Kombinationen einfach entsprechend lange durchprobieren, bis das gewünschte Ergebnis eintritt. In diesem Fall war mein Inventar aber voll von Steinen und ich hatte keine Ahnung, welche davon die Richtigen waren. In meinem Freundeskreis spielte keiner das Spiel und das Internet gab es damals in der heutigen Form noch nicht. Ich war also auf mich allein gestellt. Des Rätsels Lösung, war die damalige Ausgabe der PC Games. Ich denke zumindest, dass es die PC Games war, könnte aber auch eine andere Zeitschrift gewesen sein. Darin war ein Test zu Kyrandia enthalten und zum Glück ein Screenshot, auf dem exakt der besagte Altar abgebildet war. Mit allen eingesetzten Steinen. Klar, war das eine sehr bequeme Möglichkeit weiterzukommen, aber keine Sorge, es kamen weitere Herausforderungen.

> Hin und wieder sollte man es sich gönnen in die Vergangenheit zu reisen.
>
> *Frank Schlaich*

Später im Spiel kam die berüchtigte Stelle mit der Schlangenhöhle. Für diejenigen, die das Spiel nie zu Gesicht bekommen haben, eine kurze Erklärung. In dieser Höhle ging man von einem Raum in den nächsten und musste den Ausgang finden. Da eine Höhle naturgemäß dunkel ist, stand man vor einem Problem. Sobald man einen dunklen Raum betrat, wurde man von fiesen Viechern

getötet. Um dennoch weiterzukommen, gab es in einzelnen Räumen Sträucher, mit Leuchtbeeren. Davon konnte man sich so viele mitnehmen, wie man wollte. Allerdings wurden sie mit jedem Raum, den man betrat, schwächer. Und nach 3 Räumen waren sie komplett erloschen. Man musste sich also langsam vortasten und die besuchten Räume, mit Beeren versehen. Daraus resultierten regelrechte Load & Save-Orgien. Heute würde man im World Wide Web unzählige Seiten finden, die einem eine Komplettlösung inklusive Karten bieten. Damals war an dieser Stelle noch Handarbeit angesagt. Man zeichnete sich seine Karten selbst.

Altbewährtes in modernen Zeiten

Als ich vor Kurzem Legend of Kyrandia nach knapp 30 Jahren wieder installierte, stand ich dann genau vor denselben Problemen wie damals. Zwar konnte ich den einen oder anderen Tipp aus der Erinnerung noch hervorholen, alles war dann aber doch nicht mehr vorhanden. So begann ich also zu spielen, wie vor 25 Jahren. Ich zeichnete jeden Screen in einer Karte auf, um später genau zu wissen, wo sich welcher Gegenstand befindet und welches der kürzeste Weg dorthin ist. Anfangs war ich noch genervt, doch mit jedem Zurückgreifen auf die Karte, freute ich mich mehr. Am schönsten war jedoch, dass sich exakt dasselbe Spielgefühl einstellte, wie damals.

Mit Handarbeit durch Kyrandia (Bild: Frank Schlaich)

Wenn ich heute ein neues Adventure zocke und dabei nicht mehr weiter weiß, ist die Hemmschwelle, um im Internet mal schnell nach einer Lösung zu suchen, enorm niedrig. Vielleicht reagieren andere Menschen etwas weniger bequem und rätseln länger, aber wenn ich nach 10 Minuten nicht weiterkomme, hat es sich für mich erledigt. Spätestens nach meiner letzten Kyrandia-Erfahrung ist mir jedoch bewusst geworden, dass ich mir dadurch eine große Menge an Spielspaß nehme. Den seien wir doch mal ehrlich, genau die schwierigen Passagen sind es doch, die ein Spiel ausmachen. So lange es fair bleibt, versteht sich.

Man sieht, das Spielen an und sich, hat sich deutlich verändert. Aber nicht nur für sich alleine, sondern auch zusammen spielen, war früher eine komplett andere Sache. Mit 20 Jahren wohnte ich zusammen mit einem Kumpel in einer 2er WG. Wir spielten beide leidenschaftlich gerne auf der Playstation. Die erste Generation versteht sich. Jeder hatte eine Konsole in seinem Zimmer und damals war gerade Final Fantasy VII erschienen. Für uns beide waren es die ersten Berührungspunkte mit der Spielreihe und entsprechend fasziniert waren wir. Vermutlich gibt es auch keinen besseren Teil, um mit Final Fantasy zu beginnen, als den Siebten. Jedenfalls saß jeder in seinem Zimmer und zockte vor sich hin. Zwischendurch traf man sich dann mal auf dem Flur oder im Wohnzimmer und bequatschte seine zwischenzeitlichen Erlebnisse. Egal ob positiv oder negativ. Dieser Austausch war so intensiv, weil er eben zeitnah erfolgte. Während des Erzählens wurde die Lust darauf weiterzuspielen, bereits wieder größer, so dass diese Austauschrunden in der Regel nicht sehr lange dauerten. Das ist mir später nur noch im Ansatz bei World of Warcraft so passiert. Wenn man das erste Mal zusammen in einen Dungeon zieht und dabei über Teamspeak

verbunden ist, ist das ein ähnliches Gefühl. Aber eben nicht genau so intensiv.

Emotionen als Teil des Retro-Feelings

Manche Emotionen von früher kann man heute dennoch erneut erleben, indem man z.B. komplett auf Hilfsmittel verzichtet bzw. sich diese selbst erstellt (Karten usw.). Andere Erfahrungen werden wir so wohl nicht mehr so schnell machen. Hierbei dient World of Warcraft wohl als bestes Beispiel. Immer wieder wird von Classic WoW gesprochen und wie toll das doch damals im Vergleich zu heute war. Dann wird versucht auf Classic Servern das Spielgefühl zurückzuholen. Das klappt kurzzeitig und die Erinnerungen kommen wieder hoch. Schnell merkt man aber, dass einen eben nichts die ursprüngliche Emotion erneut so intensiv erleben lässt, wie beim ersten Mal.

Das Thema Retro, ist heute in aller Munde. Retro-Mode, Retro-Musik und natürlich auch Retro-Gaming. Ich selbst bin auch von diesem Virus erfasst worden und habe mir wieder meinen ersten Computer, einen Schneider CPC464, zugelegt. Als er dann endlich per Post kam und ich ihn nach knapp 30 Jahren wieder einschaltete, hatte ich selbstverständlich ein breites Grinsen auf dem Gesicht. Um das Retro-Feeling komplett zu machen, hatte ich mir keinen Farbmonitor, sondern einen Grünmonitor geholt. Eben genau so wie damals. Dazu noch einen Competition Pro Joystick und mein erstes Spiel, Harrier Attack. Ich gebe zu, es war wie damals. Für ein paar Minuten war ich wieder 12 Jahre alt. Ich hatte Harrier Attack zuvor schon auf einem Emulator angespielt, aber es war einfach nicht zu vergleichen. Das Klicken des Joysticks bei jeder schwerfälligen Bewegung, der Sound aus den mickrigen Lautsprechern an der Rückseite der Tastatur und natürlich das grausame Flimmern des 11“ kleinen Grünmonitors.

Hin und wieder sollte man es sich wirklich gönnen, und in die Vergangenheit reisen. Zum einen um das Gefühl von damals erneut zu erleben und zum anderen um sich mal wieder in Bewusstsein zu rufen, wie bequem man es doch heute hat. Ob das nun gut oder schlecht ist, darf jeder für sich selbst beurteilen. Vermutlich hängt das auch schwer vom eignen Alter ab. Die Erinnerungen an die ersten Gaming Erfahrungen, sind vermutlich von Generation zu Generation, komplett unterschiedlich. Ich werde jedenfalls immer wieder zurückreisen und in Erinnerungen schwelgen.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch den 9. August 2017 um 10:00 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.