

**Ann-Marie Letourneur / Michael Mosel /
Tim Raupach (Hrsg.)**

Retro-Games und Retro-Gaming

**Nostalgie als Phänomen einer
performativen Ästhetik von
Computer- und Videospieldkulturen**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A.-M. Letourneur/M. Mosel/T. Raupach (Hrsg.): Retro-Games und Retro-Gaming

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2015

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-078-0

Inhaltsverzeichnis

Andreas Lange

Grußwort 9

Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel, Tim Raupach

**Einleitung – Nostalgie, Erinnerungskultur und
Retrotechnologien im Zeitalter des Hipstertums** 13

Teil I:

**Kulturelle Relevanz und Phänomenologie
von Retro-Games und Retro-Gaming** 29

Jochen Koubek

**Retro-Gaming –
Sieben Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen** 31

Stefan Höltgen

It's More Fun to Compute! 49
Retro-Games als Wissensobjekte

Ann-Marie Letourneur

**Retro als Erfahrungsqualität zeitgenössischer digitaler Spiele
– oder: Auf der Suche nach dem *punctum* des Pixels** 67

Teil II:

Vergangenheitsbewältigung 83

Thomas Bendels

Demakes – 85
Rückwärtsgewandte Re-Inszenierungen von Videospielen
Ursprung, Definition, Analysen und Eingliederung
in die Kategorisierung der Retro-Games

Markus Kügle

- Retrogardistische Minigames?** 103
Traditionsbewusstsein in medialer Diaspora

Bernhard Runzheimer

- On Top of the List – Bildschirmspiel-Highscores
im Spannungsfeld von Selbstdarstellung und Kunst** 121

Winfried Bergmeyer

- Computerspiele – Die Herausforderungen des Sammelns
und Bewahrens eines neuen Mediums** 143

- Teil III:
Franchises und Retro** 165

Stefan Simond

- Lara Croft und die Abenteuer
des verlorenen Selbstbewusstseins** 167
*Eine komparative Analyse der didaktischen Methodik aus
mediennostalgischer Perspektive am Beispiel Tomb Raider*

Sabrina Strecker

- Longing for the Past – Von Retro-Kultur und
Nostalgie in *Fallout: A Post Nuclear Role Play Game*** 189

Julian Zschocke

- New Super retro Mario Bros.** 205

- Teil IV:
Spezifika von Retro-Games und Retro-Gaming** 217

Yvonne Stingel-Voigt

- Aus Sound wird Gamemusik (1978–1999)** 219

Peter Krapp

- Let it Bleep, Keep it Sample – Wie klingt Retrogaming?** 231

Kevin Pauliks

Congratulations on Your Recent Death! 245

***Die selbstreflexive Strategie von Tod und Sterben
im klassischen Point-and-Click-Adventure***

Jennifer Wergin

**Wartestandsanimationen – die komisch-
selbstreflexive Reaktion einer Avatargeneration** 265

Autorenverzeichnis 283

Verzeichnis der behandelten Spiele 287

Grußwort

Andreas Lange

Mir ist es eine Freude, ein Grußwort zu diesem Buch beisteuern zu dürfen, das mit seinem Thema ‚Retro‘ meiner musealen Erfahrungswelt sehr nahe steht und das viele interessante Ansätze versammelt, dem Phänomen auf den Grund zu gehen. Als Mann der Praxis möchte ich meine Gedanken eher aus einer persönlichen Perspektive erzählen als aus theoretisch-methodischen Überlegungen herzuleiten.

Als wir 1997 das Computerspielmuseum eröffneten, war Retro bereits angesagt. So kaufte ich mir damals quasi als Berufskleidung in einem Plattenladen in Berlin-Schöneberg ein neues T-Shirt mit einem großen Atari-Logo auf der Brust, das mit großer Wahrscheinlichkeit nicht offiziell lizenziert war, wurde Atari – die Firma, die 1972 die Videospieleindustrie wesentlich mitbegründet hatte und bis in die 1980er-Jahre hinein uneingeschränkter Marktführer war – doch 1996 nach mehreren Umstrukturierungen und Aufteilungen dem Festplattenhersteller JTS eingegliedert und damit als produktives Unternehmen faktisch aufgelöst. Hintergrund des T-Shirts war vielmehr die in Berlin boomende Technolandschaft, deren Kreative sich stets der Wurzeln ihrer elektronischen Musik in den Sounds der Videospiele bewusst waren. Loops, Schleifen und programmierte synthetische Musik – all das war von Anfang an Bestandteil der Games.

Auch das vergleichsweise breite und positive Feedback auf unsere Eröffnung, die in kleinen und bescheidenen Verhältnissen stattfand, war ein Hinweis darauf, dass Retro bereits damals einen gewissen Coolnessfaktor hatte, was auf der anderen Seite die Frage aufwarf, wie lange dies noch anhalten würde. Musste man doch realistischerweise davon ausgehen, dass es sich um eine Mode handelt, die von der nächsten Mode abgelöst werden würde. Dies traf allerdings bis heute nicht zu. Vielmehr blieb Retro nicht nur cool, sondern diese Auffassung scheint sich bis heute sogar weiter ausgedehnt zu haben – ein Umstand, für den auch das hier vorliegende Buch ein eindrückliches Zeugnis ablegt.

Meine Perspektive war dabei immer auch geprägt durch den Blick auf die Gamer selbst (also die ‚Retro-Gaming‘-Seite dieses Buchs) – nicht zuletzt,

weil sie eine wichtige Zielgruppe für uns sind, aber auch weil wir immer die gesellschaftlichen Implikationen von Games in den Blick genommen haben. So wie sich die Entwickler in vielen Spielen auf Ihre Wurzeln besinnen und selbstreflexive Elemente in die Spiele von heute einbauen, waren es auch die Gamer selbst, die in der Mitte der 1990er-Jahre die Spiele ihrer Kindheit wiederentdeckten. Basierte doch unsere erste Ausstellung wesentlich auf Informationen aus dem damals noch jungen WWW, in dem Gamer erste Datensammlungen anlegten und versuchten, systematische Entwicklungslinien der Games-Geschichte zu definieren. Bücher von professionellen Autoren zur Games-Geschichte oder -Kultur gab es zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu kaufen.

Doch wie erklärt sich nun der bis heute andauernde Retrotrend? Ist es überhaupt ein Trend oder steckt mehr dahinter? Die von mir genannten Faktoren beziehen sich vor allem auf die zweite Hälfte der 1990er-Jahre. Doch warum ist Retrostyle auch in heutigen Spielen und Lebenswelten noch so ausgeprägt?

Ein ganz praktischer Grund ist dabei sicher der Siegeszug der Smartphones als Spieleplattform. Sind sie doch mit ihren kleinen Bildschirmen für eher einfache Grafiken geeignet, so wie sie die alten Spiele geboten haben. Auch die nun ins Visier geratene Zielgruppe der Casual Gamer legt nahe, dass die Spiele eher einfach aufgebaut bzw. leicht verständlich sein müssen, was ebenfalls auf viele der frühen Spiele zutrifft.

Doch vermute ich noch zwei andere Ebenen, auf denen man nach Erklärungen für die Nachhaltigkeit des Retrotrends suchen könnte. Das bereits angesprochen Traditionsbewusstsein würde ich dabei dann nicht nur bezogen auf die Tradition der Games selbst bewerten, sondern auf unsere digitale Informationsgesellschaft insgesamt. Müssen wir uns doch bewusst machen, dass Games die ersten Anwendungen waren, die Nicht-Experten mit IT-Technologie umgehen ließen. Die frühen Spiele waren wesentlich für die Verbreitung der Computertechnologie in unserem Alltag verantwortlich. Mit den ersten Games sind auch die Computer in das allgemeine Bewusstsein unserer Gesellschaft getreten. Folgt man diesem Gedankengang, so würde die Retrografik nicht nur die frühen Spiele, sondern den Start der *digitalen Revolution* generell repräsentieren und damit zumindest der Retrografik eine größere Bedeutung über den Bezug zu Games hinaus geben.

Doch wäre das Phänomen Retro mit einem Blick auf die visuelle Oberfläche sicher zu eng definiert, was auch viele Aufsätze in diesem Buch deutlich machen. Insofern möchte auch ich meinen Blick zum Schluss dieses Geleit-

worts und zum Auftakt des Buches auf weiter greifende Zusammenhänge lenken. Beschleicht mich doch immer mehr der Verdacht, dass es sich bei Retro nicht nur um einen lang anhaltenden Trend, sondern eher um eine Philosophie handelt. Demnach stünde Retro dafür, „aus wenig das Beste rauszuholen“. Mussten doch die frühen Spieleentwickler mit einer aus heutiger Sicht sehr limitierten Technik Werke schaffen, die die Spieler in ihren Bann zogen und ihre Phantasie beflügelten. Dazu war ein hohes Maß an Kreativität und Können notwendig. Den heutigen Entwicklern hingegen steht eine Unmenge von Middleware zur Verfügung, die es ihnen überhaupt erst ermöglicht, für die komplexen Betriebssysteme und Hardware zu programmieren. Sie können aus einer Vielzahl von vordefinierten Grafiken, Sounds und Gameplay-Elementen auswählen. So besteht prinzipiell immer die Gefahr, dass bei schlechten Spielen die mangelnde Qualität mit visuellen Brillanz und anderen oberflächlichen Effekten überdeckt wird. Den Entwicklern der ‚8-bit-Area‘ von damals standen diese Möglichkeiten nicht zur Verfügung. Wenn ihr Spiel nicht als Spiel funktionierte, merkte man das sofort.

Um trotzdem technisch ein optimales Ergebnis zu erlangen, wurde damals sehr dicht an der Hardware programmiert. Fast kam es einem Luxus gleich, eine höhere Programmiersprache zu verwenden. Benötigte die Hardware doch zu viele Ressourcen, um sie in ihre (Maschinen-) Sprache umzuwandeln. Dies erforderte für heutige Entwickler fast unvorstellbare Fähigkeiten, wobei man hinzufügen muss, dass die damaligen Maschinen weitaus simpler aufgebaut waren als die heutigen. Und genau das mag eine weitere Triebkraft hinter der Retroliebe sein. Denn heute sind die Systeme so komplex geworden, dass sie keiner mehr komplett verstehen kann. Der Entwicklungsprozess von Software ist ein hoch arbeitsteiliger geworden. Damals hingegen wurden die Spiele oft von nur einem Programmierer hergestellt, der für alle Aspekte des Spiels verantwortlich war und alle Prozesse überblickte und verstand. Demnach würde man die Neigung zu Retro auch als Sehnsucht nach Transparenz und Verständlichkeit in einer immer undurchsichtigeren und komplexeren digital gestützten Welt verstehen können. Sehnsucht nach einer Zeit, in der die Pixel als kleinste visuelle Einheit noch als solche deutlich identifizierbar waren, in der man vom Geschehen auf dem Bildschirm auf die Funktionsweise des Systems schließen konnte und es noch keine NSA, Datenkriegen und Cyberangriffe im Bewusstsein der normalen User gab.

Bei all diesen Überlegungen sollte man allerdings auch nicht vergessen, dass gute Games wesentlich auch auf zeitlosen Fundamenten fußen. Wenn ich heute Kinder in unserer Ausstellung beobachte, so scheint es ihnen herz-

lich egal zu sein, ob ein Spiel alt oder neu ist, solange es Spaß macht. Erfolge, die Spiele wie das stark an 8-bit-Grafik erinnernde *Minecraft* gerade bei jungen Spielern haben, zeigen, wie wichtig vor allen Dingen die stimmige Kombination aus Gameplay und Umsetzung ist. Dabei handelt es sich um ein Grundprinzip der Spieleentwicklung, das damals genau dieselbe Bedeutung wie heute hatte und auch in Zukunft haben wird. Dass die Kreativen dabei aus einem immer größeren Fundus an historischen Games schöpfen können, wird der Qualität der Games in jedem Fall zuträglich sein und sie inhaltlich und ästhetisch komplexer machen.

Berlin, im März 2015

Andreas Lange

