

Retro-Gaming – 7 Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen

Einleitung

Computerspiele sind eine entsorgbare Kunst. Das Medium ist überraschend ahistorisch, ihre Publisher, ihre Developer, ihre Produkte und ihre Spieler. Sobald in Franchises wie FIFA, NBA oder Call of Duty die jährliche Neuauflage erscheint, werden die Vorgänger vergessen oder bleibt höchstens noch als Erinnerung und Sammlungsobjekt bestehen. Ähnliches gilt für andere Reihen mit längeren Entwicklungszyklen. Mitch Dyer schreibt über GTA V (Dyer 2013):

GTA 5 has negated the need to ever play Vice City again. Rockstar Games made its own history irrelevant by giving us access to something better. It will do it again in five years. These are the building blocks of a brand, and not something with any historical value. What other medium seeks out its own obsolescence?

Für diese Geschichtslosigkeit gibt es viele Gründe, und einer ist die permanente technische Verbesserung, insbesondere bei Rechenleistung, Speicher und Grafik, aber auch bei Physik- und KI-Algorithmen. Aus dieser Sicht sind alte Spiele, z.B. die in ihrer Zeit großen Titel wie *Donkey Kong* (1981), *Myst* (1993) oder *Half-Life* (1998) nach heutigen Maßstäben nicht mehr wertbar, dürfen nicht mehr bewertet werden, um ihren Klassikerstatus zu wahren. Sicherlich sind es weiterhin gute Spiele: *Donkey Kong* ist noch immer eine Herausforderung, für die sogar jährlich die Weltmeisterschaft *The Kong Off* ausgerichtet wird. Das Rätsellösen in *Myst* ist noch immer knifflig, und der Einfluss des Spiels ist bis heute sichtbar. Die Welt von *Half-Life* ist noch immer immersiv und mit dafür verantwortlich, dass das Shooter-Genre derzeit Spiele mit wachsendem narrativem Anspruch hervorbringt. Trotz dieser unbestrittenen Qualitäten dieser und anderer Klassiker gibt es in ihnen viele spielästhetische

Merkmale, in denen sie keine zeitlosen Meisterwerke, sondern Zeugen ihrer Zeit geblieben sind, abgelöst von Titeln, in denen die guten Aspekte übernommen, die anderen aber weitergeführt wurden. Das Medium der Computerspiele ist geschichtslos, weil seine Werke nicht zeitlos sind.

Welchen Grund sollte ein Publisher, Developer, Spieler oder Reviewer also haben, sich mit Werken zu beschäftigen, die älter sind als der vorangegangene Titel, den es zu überbieten gilt?

1. Medienbiographie

Für viele ältere Spieler stellt sich die Frage nach dem Wert alter Computerspiele erst gar nicht, denn so wie Musik, Bücher, Comics und Filme sind auch Computerspiele Teil ihrer eigenen Identitätsbildung. Im und mit Computerspielen wurden grundlegende Bedürfnisse nach Kompetenz, Autonomie und Beziehungen befriedigt, besser als dies in vielen anderen Medienaktivitäten der Fall ist (vgl. Rigby; Ryan 2011). Die im jugendlichen Gehirn sich entwickelnde emotionale Bewertung und Verarbeitung der Welt (Crone; Jänicke 2011) schließt Computerspiele ebenso ein wie andere Medien. Am Ende der Adoleszenz, d.h. mit 20-25 Jahren, gehören diese Werke dann zum Repertoire emotional aufgeladener Erinnerungen, das ein Leben lang zur Verfügung steht – die Geschichte der Computerspiele ist zu einem Teil der eigenen Geschichte geworden. (Madigan 2013).

Die Geschichte der Game Studies und das Aufkommen der Retrospielkultur sind zwei Beispiele für diese kognitive und emotionale Dynamik.

Die Game Studies begannen als akademische Disziplin Ende der 90er-Jahre, als die erste Generation, die Computerspiele in ihrer Adoleszenz erlebten, ins wissenschaftliche satisfaktionsfähige Alter gekommen waren. Wenn man die Breitenwirkung von Computerspielen in der Konsolen- und Homecomputerzeit der 80er-Jahre ansetzt, ist die einsetzende breitere Publikationstätigkeit in wissenschaftlichen Abschlussarbeiten Ende der 90er-Jahre nicht überraschend. Natürlich gab es wissenschaftliche Untersuchungen und Publikationen zu Computerspielen bereits vorher, aber eine Disziplin braucht nicht nur Gründungstexte, sondern

eine größere Community, die sich mit den dort formulierten Fragen auseinandersetzen und sie weiterführen möchte. Und die war mehrheitlich erst zu Beginn der 00er-Jahre promotionsfähig, eine Zeit, die mehrheitlich als Beginn der Game Studies angesehen wird (Aarseth 2001).

Ebenso erblühte das Interesse an Retro-Spielen, als die ersten computerspielbegeisterten Kinder der 80er-Jahre alt und kompetent genug wurden, um technische Lösungen entwickeln zu können, die ihre Erinnerungen bewahren helfen. Ab Mitte der 90er-Jahre schrieben sie Emulatoren, in denen die Spiele ihrer Jugend weiterleben konnten. Auch die Idee von Emulatoren, d.h. des Nachbaus eines digitalen Systems in einem anderen, war bereits deutlich älter. IBM konnte mit dem Versprechen neue Systeme vermarkten, dass die alten Programme weiterhin ausgeführt werden konnten. Der Einsatz von Emulatoren zur Bewahrung von Computerspielen erforderte aber eine Motivation, die sich nicht aus monetären, sondern aus privaten und emotionalen Interessen speiste.

Aus medienbiographischer Sicht ist der Begriff *Retro* kein festes Attribut, das einem Medienprodukt nach Ablauf einer bestimmten Zeit automatisch zukommt, sondern vielmehr ein Gefühl, das sich mit bestimmten Produkten verbindet, denen man auf seinem eigenen Lebensweg begegnet ist. *Retro* ist die liebevolle Konservierung von Erinnerungen an eine Zeit, in der die Welt noch neu und aufregend war. Es ist eine Form von rezeptionsästhetischer Nostalgie, der es um die Bewahrung desjenigen geht, das mit Gefühlen besetzt ist, die in ihrer Stärke nur in der Adoleszenz möglich waren.

2. Medienkultur

Die Zeit, in der Computerspiele von der Gesellschaft lediglich als Spielzeug oder Unterhaltungsangebote für Kinder wahrgenommen wurden, endete um 2007, als ihr ökonomischer Erfolg unübersehbar wurde. Seitdem werden sie von gesellschaftlichen Institutionen zunehmend als Kulturgut verstanden, ihre Entwickler den deutschen Kulturrat aufgenommen und mit einem deutschen Computerspielpreis bedacht (Lindemann 2013). Die Bundeszentrale für politische Bildung bietet mit dem Eltern-LAN eine Möglichkeit für Eltern, Lehrer und interessierte

Nicht-Spieler, eine medienpädagogische Einführung in Spiele wie *Trackmania*, *Counter-Strike* und *World of Warcraft* an (bpb 2013). Bundesweit beteiligen sich Stadtbibliotheken an der Auswahl zum Deutschen Kindersoftwarepreis Tommi, der von einer Kinder- und einer Fachjury vergeben wird (<http://www.kindersoftwarepreis.de/>). Und die Landesmedienförderanstalten nehmen zunehmend auch Computerspiele in ihre Förderprogramme auf (Haberlander 2013).

Nachdem die leidenschaftlich umstrittene Diskussion, ob Computerspiele ein Kulturgut seien oder nicht, durch institutionelle Fakten beendet wurde, konnte auch die Frage, ob Spiele Kunst sein können, auf ähnliche Art und Weise geklärt werden.

Die Sammlung des Museum of Modern Art umfasst seit 2012 die Spiele *Pac-Man*, *Tetris*, *Another World*, *Myst*, *SimCity 2000*, *vib-ribbon*, *The Sims*, *Katamari Damacy*, *Eve Online*, *Dwarf Fortress*, *Portal*, *fLOW*, *Passage* und *Canabalt*. Bei der Auswahl ging es weniger um einen historisierenden Überblick als vielmehr um die Ausstellung von Spielen als Kunst und Designobjekte. Kriterien für die Aufnahme in die Sammlung waren Spielerverhalten, visuelle Darstellung und formale Eleganz sowie der Umgang des Spiels mit Raum und Zeit (Moma 2012).

Die Aufnahme in einen der höchst renommiertesten Tempel zeitgenössischer Kunst adelt Computerspiele als grundsätzlich kunstfähig, unterwirft sie aber gleichzeitig den institutionellen Auswahlkriterien, denen auch andere Kunstformen unterliegen: Kunst ist, was vom Kunstbetrieb anerkannt wird, und Shooter müssen hier noch draußen bleiben.

Neben der Berücksichtigung bedeutender, beliebter, aktueller oder gar zukünftiger, förderungswürdiger Spiele kümmern sich kleinere soziale Formationen um die kulturelle Verarbeitung der Computerspielgeschichte. Zur Spielkultur, d.h. zur Medienkultur der Computerspiele, gehören kulturelle und soziale Praktiken, die sich in Blogs, Podcasts und Zeitschriften, in Musik- und Filmproduktionen, in Adaptionen und Performanzen ausdrücken und in Gruppen, Szenen und Vereinen organisiert sind. Teil dieser Spielkultur ist die mediale und kulturelle Aufarbeitung der eigenen und der kollektiv geteilten Erinnerungen an alte Spiele.

Reflexive Nostalgiker mit Sendungsbewusstsein erinnern sich an diese Spiele in Blogs, Pod- und Videocasts. Wegweisend ist hier James Rolfe, der seit 2004 als *Angry Video Game Nerd* zu den populärsten amerikanischen Video-Bloggern gehört, und der mit seinen launischen Kommenta-

ren zu alten Spielen so erfolgreich wurde, dass er neben einer Millionen Abonnenten seines youtube-channels inzwischen ein eigenes Spiel herausgebracht hat und kurz vor der Veröffentlichung eines Kinofilm steht.

Deutschsprachige Podcasts von informierten Zeitzeugen sind *Stay Forever* von Gunnar Lott und Christian Schmidt, zwei ehemaligen Redakteuren der GameStar oder *Spielveteranen* von den Spielejournalismusveteranen Anatol Locker, Boris Schneider-Johne, Heinrich Lenhardt, Jörg Langer und Winnie Förster. Beide Podcasts profitieren von dem reichhaltigen Wissen ihrer Autoren über Produktions- und Rezeptionskontexte, von Anekdoten und persönlichen Erinnerungen.

Aber nicht nur Hobby-Projekte betreiben Erinnerungsarbeit, auch wirtschaftlich kalkulierende Verlage bedienen den Markt. Etablierte Zeitschriften zur Retro-Spielkultur im deutschsprachigen Raum sind *Retro*, *Retro Gamer*, *Return* und zumindest teilweise die *Chip Power Play*. Im Gegensatz zu den eher anekdotischen Podcasts bieten sie systematischer recherchierte Artikel zu den zeit-, kultur- und werkgeschichtlichen Kontexten alter Spiele.

Die 8-Bit-Ästhetik hat ihren Weg zudem auch außerhalb der Retro-Gaming-Szene gefunden, zu Chiptunes in der elektronischen Musik oder zur Pixelart im Grafikdesign. Wenn Google Maps inklusive Streetview zum 1. April 2012 auf eine NES-Optik umschaltet oder wenn Disney/Pixar mit *Wreck it Ralph* eine abendfüllende Homage an die 8-Bit-Ära verfilmt, dann richten sich diese Angebote auch an Rezipienten, die ihre Referenzen nicht auflösen können und dennoch einen eigenen Zugang zu den Werken finden.

Aus medienkultureller Sicht ist *Retro* alles, was sich kulturell verwenden, intertextuell zitieren und in neuer Form remediatisieren lässt.

3. Medienästhetik

Die Geschichte der Computerspiele ist auch eine Geschichte ihrer ästhetischen Formen. Unter *Ästhetik* wird hierbei im weiten Sinne die Menge aller Darstellungsformen eines Computerspiels verstanden und nicht nur im engeren Sinne die audiovisuellen Aspekte. Computerspielästhetik

schließt damit auch die KI, die Physik, die GUIs, die Narration oder die Multiplayer-Aspekte ein, bezieht sich aber natürlich auch auf die Spielästhetik im engeren Sinne, d.h. die audiovisuelle Darstellung wie Hintergrundgrafiken, Sprites, Modelle, Texturen, Animationen, Soundeffekte, Dialoge und Musik. Die Werkästhetik umfasst alle Bestandteile des Werks, die von den Game Designern, Autoren, Programmierern und Künstlern gestaltet und von der Game Engine verwaltet werden.

Retro ist aus spielästhetischer Sicht das bewusste Bezugnehmen auf alte Ausprägung eines oder mehrerer der genannten Merkmale, das „intermediale Formzitat“ (Böhn 2001). Zu diesen Formen gehören die technische Plattformen, die audiovisuellen Assets, der narrative Rahmen und die Franchise sowie die Spielelemente und -mechaniken (Koubek 2013). Je nachdem, auf welchen dieser Formaspekte rekurriert wird, ergeben sich verschiedene Ausprägungsformen von Retro-Spielen.

Modern Retro Games sehen aus und spielen sich so, als könnten sie auch auf alten Plattformen laufen. Die Produktion findet hauptsächlich in der Indie-Szene statt, die mit begrenzten Ressourcen keine aufwändigen 3D-Spiele entwickeln können, aber dennoch innovative Spielideen umsetzen möchten. Spiele wie *Geometry Wars Retro evolved*, *VVVVVV*, *Retro City Rampage* oder *Hotline Miami* oder sind sowohl audiovisuell als auch spielmechanisch inspiriert von alten Spielen, sie hat es in dieser Form allerdings nie gegeben. *The Organ Trail* orientiert sich in Spielmechanik, Audiovision und Handlung an dem namensgebenden Vorbild *The Oregon Trail* aus dem Jahr 1971. Allerdings handelt es nicht von der Besiedlung des amerikanischen Westens im 19. Jahrhundert, in denen die Überlebenden mit knappen Ressourcen gegen Hunger, Krankheiten und Indianerüberfälle bestehen müssen, sondern in einem Amerika nach der Zombieapokalypse, in denen die Überlebenden mit knappen Ressourcen gegen Hunger, Krankheiten und Zombies kämpfen.

Bei einer **Portierung** werden soweit wie möglich Originalassets und -code benutzt und für eine andere technische Plattform kompiliert. Damit erschließt das Spiel eine größere Zielgruppe, ohne die Entwicklungskosten übermäßig zu erhöhen. Bei Spielen aus der Arcade- und Homecomputerzeit spricht man auch dann von Portierung, wenn die Spiele für jeden Computer und jeden Prozessor in vollständig neu programmiert werden mussten. Im Grund handelt es sich dabei aber um eine Remake.

Sehr erfolgreiche Spiele werden als **Remake** für neuere Plattformen von Grund auf neu programmiert. Bekannte erneuerte Titel sind (laut Wikipedias *List_of_video_game_remakes*) *Broken Sword*, *Deus Ex*, *GoldenEye 007*, *Ocarina of Time* oder *Monkey Island*. Häufig stehen bei Remakes monetäre Verwertungsinteressen im Vordergrund, ein erfolgserprobter Titel soll sich auch auf neuer Hardware verkaufen. Bisweilen werden Spiele aber auch von den Spielern angepasst, **Fangames** sind Spiele, die von einer Fancommunity entwickelt werden, die sich dabei an einem Originalspiel oder einer Franchise orientieren. Bekannte Titel sind hier *Black Mesa*, *King's Quest IX: Every Cloak Has a Silver Lining* oder *Chrono Resurrection*.

Ein **Homebrew** ist ein Spiel, das für eine alte Konsole entwickelt wird. Die größte Homebrew Community kümmert sich um den Atari 2600, aber auch für das NES oder den Sega Dreamcast erscheinen regelmäßig neue Spiele. Ein Homebrew ist aufgrund der Beschränkungen der Originalhardware und fehlenden Programmierwerkzeugen extrem aufwändig in der Entwicklung, zudem kommerziell uninteressant, so dass es sich dabei ausschließlich um Fangames handelt.

Ein **Original Remake** ist der Homebrew eines bereits erschienenen Spiels für dieselbe Plattform. Bekanntestes Beispiel ist *Pac Man 4K* für das Atari VCS 2600 von Dennis Debro. Hauptziel des Projekts war der Nachweis, das für den Atari VCS eine qualitativ deutlich bessere Portierung von Pac-Man möglich gewesen wäre als es 1981 der Fall war.

Ein **Demake** ist ein Remake für eine ältere Plattform. *Pixel Force Halo (Halo)*, *Bits of War (God of War)*, *The Border Lands (Borderlands)* oder *Portal 2D (Portal)* sind funktionierende Übertragungen bekannter und erfolgreicher Titel. Demakes helfen bei der Freilegung von Spielmechaniken unter Ausblendung audiovisueller Überwältigungen.

Ein **Reboot** ist der Neubeginn einer vormals erfolgreichen Franchise, ohne allzu sehr auf die bisherigen Erzählstränge Rücksicht zu nehmen. Der Retrobezug ergibt sich vor allem aus dem Bezug auf die Serie bzw. den Serientitel. Zu den bekannten Computerspiel-Reboots gehören *Tomb Raider*, *Castlevania*, *Thief*, *Alone in the Dark* oder *Mortal Combat*.

Eine Fortsetzung ohne direkten inhaltlichen Bezug zum Vorgänger wird als **spiritual successor** bezeichnet. Bezogen auf Spiele bedeutet dies, dass wesentliche Spielelemente, narrative settings oder audiovisuelle Darstellungsformen erhalten bleiben. *Dragon Age* ist in diesem Sinn

der Nachfolger von *Baldur's Gate*, *Bioshock* von *System Shock* und *Portal* von *Narbacular Drop*.

Die Crowdfunding-Plattform Kickstarter hat dazu beigetragen, dass inzwischen mehrere alte Franchises eine Fortsetzung, einen Reboot oder einen Nachfolger erwarten, darunter *Torments: Tides of Numenera* (*Planescape: Torment*), *Mighty No. 9* (*Mega Man*), *Wasteland 2* (*Wasteland*), *Elite: Dangerous* (*Elite*), *Shroud of the Avatar* (*Ultima*) oder *Star Citizen* (*Wing Commander*, *Freelancer*). Diese Spiele gehören zu den erfolgreichsten Kickstarter-Kampagnen, nicht zuletzt, weil Mitglieder oder die Leiter des Teams der Originale an ihrer Entwicklung mitwirken und die unterstützende Fan-Community somit davon überzeugt ist, dass die neuen Spiele das Spielgefühl der ursprünglichen, erinnerten Titel bewahren und erfolgreich fortführen können.

Bei einem **Remastering** kommt es im Wesentlichen zu einer audiovisuellen Überarbeitung bei unveränderter Spielmechanik. Insbesondere Sony hat unter der Marke ‚Classics HD‘ eine Reihe bekannter Titel in High Definition und/oder 3D aufgehübscht und teilweise mit Bonusmaterial remastered, darunter *Metal Gear Solid*, *Jak and Dexter*, *Silent Hill*, *Ico* und *Shadow of the Colossus*.

Ein **Game Makeover** besteht aus einem Spiel mit veränderten Assets. Aus dem als ultrabrutal eingestuften Shooter *Wolfenstein 3D* wurde nach Tausch der Grafiken das Kinderspiel *Super Noah's Ark 3D*, bei dem Noah in seiner Arche hungrige Tiere mit einer Steinschleuder Futter zuschießt, die bei erfolgreichem Treffer friedlich einschlafen. Ähnliches geschah mit *Doom*, das von Digital Café zu *Chex Quest* verwandelt wurde, ein völlig friedliches Spiel, bei dem der Spieler die Invasion der Flemoids mit dem Zorcher hinfert teleportieren muss. Keine Waffen, keine Schreie, kein Blut: ein Spiel für Kinder ab 6 Jahre. In jüngerer Zeit und im Zusammenhang mit der Diskussion um die fragwürdige Rolle von Frauen in Computerspielen sind mit *Donkey Kong: Pauline Edition* und *Zelda Starring Zelda* zwei Game Makeovers erschienen, in denen nach Austausch der Sprites die Heldin Pauline den Tischler Jumpman (aka den Klempner Mario) bzw. Prinzessin Zelda den gefangenen Link retten muss.

Neben diesen Reinformen gibt es natürlich auch Mischformen, bei denen spielästhetische Retro-Elemente und modernes Game Design kombiniert werden. Ein Beispiel ist *Jamestown*, ein Spiel in der Tradition

der danmaku Shmups (Bullet Hell Shoot 'em ups, 2D-Ballerspiele mit ornamentalen Schussmustern) wie *Raiden*, *Batsugun* oder *Donpachi* im Steampunk-Setting und mit einer Spielökonomie sammelbarer Items und Upgrade-Mechanismen, die das Spiel als modernen Titel ausweisen.

4. Mediengeschichte

Retro-Spiele und Mediengeschichte hängen naturgemäß eng zusammen. Aber eine Geschichtsschreibung der Computerspiele ist mehr als die Summe vergangener Titel. Sie ist ebenso Technik-, Kultur- und Sozialgeschichte und berücksichtigt die Diskurse und sozialen Praktiken, in denen die Spiele entstehen, angeboten und wahrgenommen wurden. Alte Spiele helfen dabei, die Medialität und Kultur der Computerspiele in ihrer historischen Genese zu rekonstruieren und zu verstehen. Dies umfasst die Entwicklung von Plattformen, von Spielmechaniken, von Franchises, von Narrationen, von Darstellungsformen, von Rezeptionsformen und Spielpraktiken ebenso wie die kulturellen, ökonomischen und politischen Diskursformationen, in denen sie eingebettet waren.

Geschichte als mediale Konstruktion ist zugleich die Geschichte der Rekonstruktion, Bewahrung und Ausstellung historischer Erinnerungstücke. Museen und Archive sind verantwortlich für die Sammlung, Erschließung und Vermittlung von Kultur in Form von Kulturgütern. Bei Computerspielen steckt die Anerkennung ihrer Bewahrung als gesellschaftliche Aufgabe noch in den Anfängen, und nur wenige Institutionen kümmern sich um eine systematische Erschließung. Das Computerspielmuseum in Berlin realisierte bereits 1997 die weltweit erste Dauerausstellung zur Geschichte der Computerspiele. Der Bestand umfasst inzwischen mehr als 22.000 Spiele, 300 Konsolen und 10.000 Zeitschriften.¹ Das RetroGames-Museum für Arcade-Automaten, Videospielkonsolen und Flipper in Karlsruhe besitzt über 50 Original-

¹ http://www.computerspielmuseum.de/1219_Ueber_uns.htm

Automaten,² das Flipper- und Arcademuseum in Seligenstadt gibt mehr als 150 Geräte an, die vor Ort gespielt werden können.³

Aus medienhistorischer Sicht umfasst *Retro* alle Computerspiele, die mindestens 10 Jahre alt sind, unabhängig von ihrer Qualität oder ihrer Bedeutung. Erst in einem zweiten Schritt, beispielsweise bei der Vorbereitung einer temporären oder dauerhaften Ausstellung werden diejenigen Titel ausgewählt, die als besonders bedeutsam gelten, sei es aus Gründen ihrer audiovisuellen Erscheinung, ihrer spielmechanischen Innovationen oder ihres Rezeptionserfolgs. Internationale Ausstellungen zur Geschichte der Computerspiele wie *The Art of the Video Game* im Smithsonian American Art Museum, *Game Story* im Grand Palais in Paris, *Game Masters* im Australien Centre for the Moving Image oder *Videogame Nation* im Urbis art center in Manchester zeigen, dass die Auswahl durchaus verschieden ausfällt. Listen mit bedeutenden alten Spielen gibt es in großer Zahl (Newman 2008, Mott 2010, Melissinos 2012) und wie bei jedem Katalog der ‚bedeutendsten Werke‘ wird auch hier die Zeit zeigen, welche Titel ihren Einfluss tatsächlich durchsetzen konnten.

Doch die größte Herausforderung bei der historisierenden Betrachtung von Computerspielen ist die Frage nach ihrer Bewahrung. Die Automaten werden früher oder später den Weg aller Unterhaltungselektronik gehen, und nach dem irreparablen Ausfall werden ihre Spiele nicht mehr rezipierbar sein. Hier bieten sich verschiedene Lösungen an, von denen die Emulation derzeit die vielversprechendste ist. Zwar müssen auch bei Emulationen Abstriche gegenüber den Originalen gemacht werden (Loebel 2013), aber eine Emulationsrate von 85-95% ist allemal besser als das Ausweichen auf Video-Walkthroughs oder Screenshots. Ein zentrales, geradezu rekursives Problem ist dabei die Bewahrung der Emulatoren. Da auch sie Software-Produkte sind, müssen auch sie irgendwann auf neue Plattformen portiert werden. Das wird derzeit von den Hobby-Entwicklern einer aktiven Retro-Community geleistet. Emulatoren wie MAME, MESS, Dos-Box und die zahlreichen anderen, die in Wikipedias „List of video game console emulators“ zusammengefasst sind, laufen mehr oder weniger stabil. Was aber, wenn die Enthusiasten ihre Arbeit irgendwann einstel-

² <http://www.retrogames.info/ausstellung>

³ <http://for-amusement-only.de/index.php?id=13>

len? Oder wenn Plattformen emuliert werden müssen, die sich nicht mehr so einfach emulieren lassen, weil z.B. die Dokumentation unter Verschluss gehalten wird? Oder wenn die rechtlichen Hürden so groß sind, dass die Weiterentwicklung von Emulatoren ein zu großes Risiko darstellt? – ganz zu schweigen von den bereits bestehenden Hürden bei der Ausführung urheberrechtlich geschützter ROM-Images. Die Bewahrung der Geschichte der Computerspiele und interaktiver Medien wird sich als eine der großen Herausforderungen zeigen, der sich eine Gesellschaft stellen muss, die Computerspiele als erhaltenswertes Kulturgut ansieht.

5. Medientechnik

Computerspiele benötigen eine technische Plattform, auf der sie ausgeführt werden können. Auch diese Plattformen veralten, was eine ganz eigene Fassung des Retro-Begriffs mit sich führt.

Die Website theoldcomputer.com, nach eigenen Angaben mit über 400.000 ROMs für knapp 500 Plattformen die größte ROM-Sammlung im Internet, beschränkt sich ganz ausdrücklich auf Systeme, die mindestens zwei Generation alt sind:

*we do not carry the 2 latest systems from any category from any company!
we are interested in them continuing to make games and systems and do not
wish to harm their profits in any way! they deserve to make money off of
their property, and so are the game designers!*

<http://www.theoldcomputer.com/forum/viewtopic.php?f=5&t=1953>

Hier wird also davon ausgegangen, dass an Systemen, die älter als zwei Konsolengenerationen sind, kein ökonomisches Verwertungsinteresse mehr besteht. Schaut man in die Regale der Gebrauchtspielkette GameStop, so scheint sich diese Vermutung zu bestätigen, nur die aktuellen Systeme und ihre direkten Vorgänger werden überhaupt angeboten. Dennoch bleibt die Entscheidung über Verwertungsmöglichkeiten bei den Rechteinhabern, unabhängig von einem kulturellen, ästhetischen oder technischen Interesse potenzieller Rezipienten.

An dieser Stelle soll keine Diskussion über die Legalität von ROM-Download-Sites geführt, sondern vielmehr auf das vorgetragene medientechnische Argument eingegangen werden. Aus dieser Sicht erscheint die Einordnung einer Konsole unter das Label *Retro* als sinnvoll, wenn sie mindestens zwei Generationen alt ist. Eine präzisere Fassung wäre zu sagen, dass eine Konsole eine Retro-Konsole ist, sobald sie nicht mehr hergestellt wird. Aus der PS2 wurde mit dem Einstellen ihrer Produktion am 29. Dezember 2012 demnach eine Retro-Plattform.

Diese Charakterisierung gilt jedoch nicht für die Spiele dieser Plattform, schließlich sind mit *FIFA 2104*, *Don 2* und *Final Fantasy XI* bis ins Jahr 2013 noch Spiele für die PS2 erschienen, wenngleich die Unterstützung durch kommerzielle Publisher sich nicht mehr lange halten dürfte. Dennoch können derart aktuelle Titel nicht als Retro-Spiele eingestuft werden.

Geht man davon aus, dass eine Plattform eingestellt wird, sobald (bzw. sofern) die übernächste Generation erscheint (Ganz deutlich bei Sony: PS1: 1994-2006, PS2: 2000-2012, PS3: ab 2006, PS4: ab 2013; bei Nintendo eher noch größere Abstände, zumindest in Nordamerika: SNES: 1991-1999; N64: 1996-2003, GameCube: 2001-2007, Wii: ab 2006, Wii U: ab 2012; ähnliche Tendenz bei Microsoft, die allerdings erst ab der 6. Generation dabei sind: Xbox: 2001-2008, Xbox360: ab 2005; XboxOne: ab 2013), so erscheinen die letzten Spiele für eine Konsole noch bis zum Beginn der übernächsten Generation. Eine Karenzzeit von zwei Generationen bedeutet bei Spielen also bis zu drei Vorgänger zurück zu gehen.

Damit lässt sich aus technischer Sicht also feststellen: Bei einer durchschnittlichen Konsolenerneuerung alle 5-6 Jahre gelten aus technischer Sicht als Retro diejenigen Plattformen, die ungefähr 10 Jahre alt sind und diejenigen Spiele, die für Plattformen entwickelt wurden, die ungefähr 15 Jahre alt sind. Nach Moore's Law (s. Wikipedia: Moore's Law) hat sich in dieser Zeit die Transistorzahl von Halbleiterbausteinen, und damit grob gesagt, auch die Rechenleistung von Spieleplattformen, um den Faktor 1000 erhöht, was alte Spiele auch wirklich alt aussehen lässt. Demnach wären von den genannten Spielen mit Erscheinen der Wii U alle SNES- und N64-Spiele, mit Erscheinen der PS4 alle PS1-Spiele als Retrospiele einzustufen. Diese Überlegung lässt sich auf alle Spiele für Konsolen der 5. Generation ausweiten, auch für jene, die keine Nachfol-

ger mehr hatten, mithin für den 3DO, Jaguar, Saturn, Game Boy Color, Nomad, Neo Geo Pocket und den WonderSwan. Die Xbox ist als Plattform der 6. Generation noch zu jung und schließt Spiele wie *Call of Duty 3* (2006), *Ratatouille* (2007) oder *Madden NFL 2009* (2008) ein, die auch mit Erscheinen der Xbox One noch nicht zu Retro-Spiele werden.

6. Medienökonomie

Aus Sicht der Produzenten umfasst der Begriff *Retro* diejenigen Spiele, an denen noch ein Verwertungsinteresse besteht, auch wenn der Produktlebenszyklus der ihnen zugeordneten Plattformen zu Ende ist. Hier bieten sich mehrere Vermarktungsstrategien an:

1. **Abwärtskompatibilität:** Eine neue Konsolengeneration kann noch die Spiele der älteren Version lesen und bietet Schnittstellen für die Controller an. Die PS2 kann Spiele der PS1 abspielen, der Gameboy Color die Cartridges des Gameboy lesen, die Wii ist kompatibel zum Gamecube, die Wii U wiederum kompatibel zur Wii. Allerdings sind weder die PS4 noch die Xbox One abwärtskompatibel zu ihren Vorgängermodellen, was auch hier eine grundsätzliche Geschichtsvergessenheit des Mediums demonstriert, wenn ökonomische und technische Gründe ausschlaggebend für die Entscheidung gegen rückwärts gerichtete Kompatibilitäten sind.
2. **Virtualisierung:** Eine aktuelle Plattform bietet Emulatoren, in denen alte Spiele ausgeführt werden, die über einen Online-Vertriebskanal erworben werden können. Die Nintendo Virtual Console, die in der Wii, Wii U und im 3DS installiert ist, enthält Emulatoren für ausgesuchte Spiele des Commodore 64, Neo Geo, PC Engine, Sega Game Gear, Mega Drive und Master System, verschiedene Game-Boy-Versionen, NES, SNES und N64. An diesen Spielen hat Nintendo die Vertriebsrechte und kann sie legal über den Wii Shop anbieten. Die Open-Source-Konsole Pandora hat Emulatoren u.a. für Arcade, C64, Amiga, Mega Drive, SNES, Jaguar, PlayStation, N64. Ungeklärt ist in diesem Fall allerdings die legale Verfügbarkeit der Spieldateien.
3. **Cloud Gaming:** Dienste wie G-Cloud, OnLive oder Gaikai streamen Spiele als eine Art interaktives Video. Die Berechnungen der Spiel-

bilder erfolgt durch die Cloudserver auf Grundlage der Spielereingaben, die in Echtzeit verarbeitet werden. Während Cloud Gaming derzeit als zukunftsweisende Lösung für Kompatibilitätsprobleme aller Art gesehen wird, bleiben die Fragen nach der benötigten und der zur Verfügung stehenden Datenübertragungsrate eine technische Herausforderung.

4. Der polnische Anbieter Good old Games erwirbt die Rechte an alten Spielen, bündelt sie mit passenden Laufzeitumgebungen wie der DOSBox und bietet sie zum Download an. Die über 650 Spiele geben, zusammen mit der Community Wishlist, einen guten Überblick über diejenigen Spiele, die auch nach 10-20 Jahren noch so beliebt sind, dass sie ökonomisch verwertbar bleiben.

Aus medienökonomischer Sicht ist *Retro* ein Markt, auf dem der Lebenszyklus von Produkten verlängert werden kann, die aus technischer Sicht (s.u.) überholt sind.

7. Medienpraxis

Neues entsteht immer auf Grundlage des Alten, sei es in Form von Abgrenzungen, von Inspirationen oder von Fort- und Weiterführungen. Schöpferische Kreativität setzt umfangreiche Repertoirekenntnis in dem Feld voraus, wo sie aktiv sein will.

Eine gründliche Auseinandersetzung mit der Spielgeschichte kann nicht nur zu neuen Ideen inspirieren, sondern auch zeigen, welche Wege bereits beschritten wurden – z.B. Cutscenes, die seit *Pac-Man* zum Einbinden narrativer Elemente verwendet werden –, welche davon sich als unproduktiv herausgestellt haben – z.B. Live-Action Cutscenes, bei denen Aufnahmen von echten Schauspielern als Zwischensequenzen abgespielt wurden, wie es in den 90er-Jahren mit den ersten CD-ROM-Spielen versucht wurde – und welche vielversprechende Perspektiven eröffnen – z.B. die scripted sequences von *Half-Life*, bei denen der Spieler sich auch während der abgepielten Szenen frei bewegen kann.

Gerade Indie-Entwicklungen müssen von originellen Ideen leben, die ohne großes Budget umgesetzt werden können. Als große Hürde bei der

Spielentwicklung hat sich die 3D-Grafik herausgestellt, bei der nur mit erheblichem Aufwand überzeugende Ergebnisse produziert werden können. Die Erwartungshaltung der Spieler ist gerade bei der audiovisuellen Darstellung inzwischen so hoch, dass nur die wenigsten Publisher und Studios in der Lage sind, hochwertige Modelle, Texturen und Animationen herzustellen. Lösungen liegen in der Entwicklung eines eigenen Looks im Bereich des Non-Photorealistic Rendering oder im Verzicht auf 3D-Grafik. Die Grafik-Hürde ist einer der Gründe für den Trend zu Pixel Art. David Frampton schreibt im Postmortem zu *The Blockheads* exemplarisch für viele Indie-Entwickler:

the low resolution pixel art was a practical consideration. I had a good idea just how much time it could take to hand paint all of the required textures at high resolution, so pixel art made that process much much faster and allowed for much more content than I could have otherwise created. The same goes for the cubes, it's just such a simple and fast solution with good looking results. (Frampton 2013)

Doch neben audiovisuellen Einflüssen kann eine gute Kenntnis der Spielgeschichte auch beim Gamedesign hilfreich sein. Das erfolgreiche Indie-Spiel *Spelunky* (2008) von Derek Yu bezieht seine Inspirationen aus so verschiedenen Spielen wie *Rogue* (1980), *Super Mario Bros.* (1985), *Spelunker* (1985), *Hack* (1985) und *La Maluna* (2005). Aber hinter den offensichtlichen Einflüssen in einzelnen Spielmechaniken oder der audiovisuellen Darstellung wurde es auf der Ebene des Game Designs mit Titeln wie *Thief* oder *System Shock* verglichen, die sich als Systeme begreifen, in denen verschiedene Objekte auf so vielfältige Weise miteinander interagieren können, dass Spieler die Herausforderungen der Spielwelt auf ganz individuelle Art und Weise angehen können. Diese Spiele erzeugen Situationen, die der Game Designer gar nicht vorgesehen hat.

“I feel like *Spelunky*, intentionally or not, was the first game in a while that came along and pushed that again. Where all sorts of crazy fun stuff would happen while you were playing that just came naturally from the interaction between different objects in the game.” Jonatahn Blow, zitiert in Frushtick 2012.

Das Zusammenwirken und Ausbalancieren dieser Spielelemente setzt Erfahrungen voraus, die nur aus der kritischen und bewussten Auseinandersetzung mit der Spielgeschichte erwachsen kann.

Doch auch andere Formen des historischen Einflusses können in Spielkonzepten verarbeitet werden. Ein **Remix** oder **Mashup** kombiniert Spielelemente verschiedener, meist alter Computerspiele, erschafft dabei aber eine qualitativ neue Erfahrung. Das Spiel *Mario0* (2012) stattet die Figur Mario in einer an *Super Mario Bros.* (1985) angelehnten Welt mit einer Portal Gun aus dem Spiel *Portal* (2007) aus. In *Tuper Tario Tros.* (2010) hat der Spieler die Möglichkeit, die Level von *Super Mario Bros.* mit Steinen und der Spielmechanik aus *Tetris* (1984) zu verändern. *ROM Check Fail* (2008) setzt Handlungsorte und Spielfiguren verschiedener früherer Arcade-Spiele wie *Pac-Man*, *Gauntlet*, *Asteroids*, *Space Invaders* zu immer neuen Kombinationen zusammen. Das Spiel *Super Mario Bros Crossover* mischt die Welt von *Super Mario Bros.* mit Charakteren verschiedener NES-Spiele wie Samus aus *Metroid*, Link aus *Zelda*, Mega Man aus *Mega Man*, Simon aus *Castlevania*, Ryu aus *Ninja Gaiden* oder Sophia aus *Blaster Master* und lässt den Spieler testen, wie sich Handlungsoptionen dieser Spielfiguren in der Mario-Welt anfühlen. Remix-, Mashup und Crossover-Spiele zeigen, dass aus der kreativen Kombination von Bekanntem durchaus etwas Neues entstehen kann.

Fazit

Es gibt viele Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen. Sieben von ihnen wurden in diesem Beitrag diskutiert, und jeder von ihnen hat seine eigenen Begründung dafür, was alte Spiele sind und ab wann sie als *Retro* bezeichnet werden können. Als grobe Einteilung lässt sich als Gemeinsamkeit feststellen, dass Spiele ab 10 Jahren guten Gewissens als *Retro* gelten dürfen. Neben den biographischen, kulturellen, ästhetischen, historischen, technischen, ökonomischen und praktischen Gründen gibt es sicherlich noch weitere; medienwissenschaftliche, mediendidaktische oder medienpolitische Gründe sind sicherlich ebenso relevant, müssen aber an anderer Stelle ausgeführt werden.

Doch ein Grund, vielleicht der wichtigste von allen, soll an dieser Stelle nicht vergessen werden: Es gibt einfach eine Menge hervorragender alter Titel, die zu spielen sich immer noch und immer wieder lohnt.

Quellen

Alle Online-Quellen wurden im November 2013 überprüft.

Aarseth, Espen: „Computer Game Studies: Year One“, in: *Game Studies* volume 1, issue 1. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Böhn, Andreas (2001): „Dimensionen intermedialen Zitierens und indirekter Formverwendung in audiovisuellen Medien“, in: Hess-Lüttich (Hrsg.): *Medien, Texte, Maschinen. Angewandte Mediensemiotik*. Westdeutscher Verlag.

bpb (2013): Zusammen. Spielen. Erleben.
<http://www.bpb.de/system/files/pdf/0HTQ56.pdf>

Crone, Eveline; Jänicke, Bärbel: *Das pubertierende Gehirn. Wie Kinder erwachsen werden*. Droemer 2011.

Dyer, Mitch (2013): How Long Can Video Games Matter? Analyzing the historical importance of a mostly disposable art. IGN.
<http://www.ign.com/articles/2013/10/21/how-long-can-video-games-matter>

Frampton, David (2013): *Postmortem: The Blockheads*. Gamasutra:
http://www.gamasutra.com/blogs/DavidFrampton/20131012/202246/Postmortem_The_Blockheads.php

Frushtick, Russ (2012): *Spelunky: The Everlasting Platformer*. Polygon:
<http://www.polygon.com/2012/10/23/3544914/spelunky-the-everlasting-platformer>

Haberlander, Michaela (2013): „Die bayerische Computerspielförderung“. In: Koubek; Mosel; Werning: *Spielkulturen*, S. 111-138.

Lindemann, Thomas (2013): „Wir wollen Games, die den Intellekt nicht beleidigen.“, in: Zeit Online: <http://www.zeit.de/digital/games/2013-07/games-kulturgut-debatte>).

Koubek, Jochen: „Zur Medialität des Spiels“, in: Koubek; Mosel; Werning: *Spielkulturen*, S. 17-32.

- Loebel, Jens Martin (2013): *Lost in Translation*. Dissertation HU-Berlin.
- Madigan, Jamie (2013): *The Psychology of Video Game Nostalgia*. 2013
<http://www.psychologyofgames.com/2013/11/the-psychology-of-video-game-nostalgia/>
- Melissinos, Chris (2012): *The Art of Video Games*. Welcome Books.
- Moma (2012): Video Games: 14 in the Collection, for Starters
http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/
- Mott, Tony (Hrsg.) (2010): *1001 Video Games You Must Play Before Your Die*. Cassell Illustrated.
- Newman, James (2008): *100 Videogames*. British Film Institute.
- Rigby, Scott; Ryan, Richard (2011): *Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound*. Praeger Frederick.