

Pixel Forever

Von *Pong* bis *Journey*:
Die ästhetische Entwicklung
von Videospielen war stets
eine Frage der technischen
Möglichkeiten. Heute ist zwar
viele machbar, doch der
Zauber liegt im Stil – und in
der Radikalität.
von Katharina Flieger

Zwei Linien, ein Punkt. *Pong* (1). Das nach dem Prinzip des Tischtennis funktionierende Videospiel wurde in den 70er-Jahren als erstes Game weltweit populär. Nächster Erfolg dieser Grössenordnung war *Tetris* (2), das pixelige Puzzlespiel. Die Darstellung dieser Spiele mutet aus heutiger Sicht simpel an, doch in der Anfangszeit der → 8-Bit-Konsolen konnte nur eine beschränkte Anzahl an Farben und Pixeln dargestellt werden. Die Ästhetik von Videogames war also stets eine Frage der technischen Möglichkeiten. Dennoch verstanden es Designer und Programmierer immer wieder, ebendiese Limitierung mit Tricks zu umgehen oder den Spielen trotz dieser Limitierung zumindest ihre ganz eigene visuelle Sprache zu verleihen. Die Aliens von *Space Invaders* (3) (Taito, 1978) oder die Gespensterchen von *Pac-Man* (4) (Namco Bandai, 1980) wurden in der Retrospektive längst zu Ikonen hochstilisiert. Deren einzigartiges Design ist heute vielerorts anzutreffen, analog und virtuell, in der Street Art, als Tasse oder Bildschirmschoner.

Ein ikonisches Design schaffte auch Shigeru Miyamoto mit *Mario* (5) (Nintendo, 1983). Dessen Aussehen, das mittlerweile Kultstatus erreicht hat, gründet vorwiegend in darstellungstechnischen Überlegungen. Marios Erschaffer Shigeru Miyamoto musste sich damals aufgrund der technischen Beschränkungen folgenden Herausforderungen stellen: Wie lässt sich ein rennendes Männchen möglichst eindeutig darstellen? Ist das Oberteil einfarbig, sieht man die Arme nicht – also müssen diese andersfarbig sein als der Rest. Die Lösung: Latzhosen. Die Animation von Haaren war damals zu schwierig, eine Mütze musste her. Ein Mund liess sich schwer darstellen, also kriegte Mario kurzerhand einen Schnauz verpasst.

Im selben Zeitraum war *Zaxxon* (6) (Sega, 1982), mit dem die → isometrische Perspektive eingeführt wurde, ein weiterer Meilenstein in der Spielentwicklung. Sega gelang damit ein regelrechter Kunstgriff. Mario Janser, Winterthurer Gamer und Sammler der ersten Stunde, erinnert sich: «Zuvor bewegten wir uns all die Jahre von links nach rechts und von oben nach unten. Durch die simple Verlegung der Perspektive in die isometrische Darstellung mussten wir plötzlich den ganzen dreidimensionalen Raum kontrollieren. Das war grossartig, ein Augenöffner für uns Spieler.» Der heute 40-jährige Polygraf Janser kannte damals all die Orte der Stadt, wo man *Zaxxon* spielen konnte. Mittwochnachmittags trieb er sich jeweils mit seinen Freunden in der Badeanstalt, dem Einkaufszentrum oder dem Franz Carl Weber rum – und zockte. Sieben Jahre später gelang mit *Prinz of Persia* (7) (1989, Broderbund) ein weiterer Sprung in der Entwicklung der Optik, diesmal lag die Neuheit in der brillanten Animation der Spielfigur. Der Entwickler des



CHOOSE

Games, Jordan Mechner, fotografierte die Bewegungsabläufe seines Bruders und übertrug diese Bild für Bild ins Spiel – die Technik der Rotoskopie wurde hier erstmals für ein Computerspiel angewandt. Für Mario Janser war dies ein neues Spielerlebnis: «Diese Bewegungen wie im Film, eine Sensation!»

Als Kind den Videospielen verfallen war auch der Berner Gamedesigner Jeremy Spillmann. In einem der ersten Jahrgänge schloss er den Studiengang Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) ab. Zum Leidwesen seiner Mutter hielt er als Knirps ständig den Gameboy in den Händen. «An die Familienferien in Amerika habe ich kaum noch Erinnerungen, weil ich ständig nur *Tetris* und *Super Mario Land* gespielt habe.» Dafür ist er heute erfolgreicher Game Designer und gründet gerade die Spiele-schmiede «Blindflug Studios». Sein Masterprojekt *Hollow Grounds* (8), ein farbenfrohes Spiel fürs iPhone, bei dem man das Gerät wild drehen und wenden muss, erhielt weitgehend positive Kritiken. Mit dem Smartphone-Markt hat sich das Feld potentieller Spielerinnen und Spieler enorm geöffnet. «Heute kann man nicht mehr sagen, wer die angefressenen Leute sind, es gibt für jeden und jede was. DIE Gamerszene gibts so nicht mehr», betont Spillmann.

Tetris neben Klimt

Längst ist heute vielen Zweiflern klar, dass digitale Spiele nicht der blossen Unterhaltung bewegungsfauler Kids dienen, sondern zum wertvollen Bestandteil unseres Kulturguts geworden sind. Dass Videogames zum Kanon der Popkultur gehören, wird auch im Umgang wichtiger Institutionen mit dem Medium deutlich. So hat etwa das Museum of Modern Art (MoMA) in New York 2012 eine Sammlung von Videospielen begonnen. Die Auswahl der Spiele wurde anhand der Kriterien Verhaltensweisen, die das Spiel auslöst, Ästhetik, Raum und Zeit getroffen. Gameklassiker wie *Pong*, *Tetris* oder auch *Prince of Persia* sind im Museum angelangt, damit einhergehend hat ein nostalgisches Sehnen nach der Anfangszeit der Videospiele breite Kreise erfasst. Seit einiger Zeit lässt sich ein Rückgriff auf die Ästhetik der Achtziger-Jahre feststellen, im Bereich der Grafik und Gestaltung ebenso wie in der Musik. Im Bereich der Games lebt die Soundästhetik der → 8-Bit-Games in der elektronischen Musik → Bitpop wieder auf. Im Netz kann der Retrogame-Nostalgie im grossen Stile gefrönt werden, Nischen vernetzen sich: Magazine, → Bit-Partys, Tauschbörsen, unzählige FB-Gruppen und C64-Clubs.

Woher rührt dieses nostalgische Sehnen nach der Anfangszeit der Videospiele? Sebastian Felzmann, Redaktor beim Magazin «Retro» und Forscher im Bereich

Mediennostalgie und Computerarchäologie, erklärt in seinem Aufsatz *Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele* den scheinbaren Widerspruch zwischen dem Innovationswillen der Gameindustrie und der Sehnsucht nach früheren Zeiten und Formen. Je mehr sich etwas in immer schnelleren Abläufen ändert, desto mehr sehnt man sich nach dem Alten und dessen Zustand, womit im Bereich der Computerspiele die ausgeprägte Tendenz zur Nostalgie durch deren rasante technische Weiterentwicklung erklärt werden könne. Retrogaming als Begriff lässt sich schwer auf eine bestimmte Epoche beschränken. Damit sind sowohl Spielhallen-Automaten der späten Siebziger wie Heimcomputersysteme von Commodore, Atari und anderen aus den Achtzigern oder → Spielkonsolen von Nintendo, Sony und Sega aus frühen Neunzigern gemeint. Felzmann bezeichnet damit die Tätigkeit, welche sich mit Spielen und Sammeln alter Spiele bzw. deren Hardware auseinandersetzt.

Warum ist dieser Retrotrend gerade heute derart umfassend? Mario Janser erklärt sich dies mit der Generationenfrage: «Das hat damit zu tun, dass heute die meisten der heutigen Entscheidungsträger in diesen Bereichen zwischen 30 und 45 sind. Als Kinder und Jugendliche erlebten die alle den Zauber dieser verpixelten Spielwelt.» Der Gamedesigner Jeremy Spillmann bestätigt diese Sicht: «Leute, die damals Gameboy spielten, machen heute selber Games.» Doch dieser Retrocharme werde vor allem in der Indieszene bedient, von den grossen Playern werde dieser nicht eingefangen. Der reine Rückgriff auf das Vergangene in Form von → Emulatoren ist für viele ohne Reiz. «Interessant wird es, wenn die Ästhetik der Achtzigerer zitiert und mit neuen technischen Möglichkeiten und visuellen Effekten kombiniert wird, wie etwa beim Indiegame *FEZ* (9) (Polytron, 2012), einem Puzzle-Plattformspiel», sagt Janser.

Auf die visuelle Ebene reduziert lässt sich die ästhetische Entwicklung der Games also als Streben vom Pixel zu einer möglichst fotorealistischen Darstellung zusammenfassen. Bis zum Erscheinen der Playstation 1 (Sony, 1994) war die Grafik der Videospiele als Pixelgrafik aufgebaut. Die Punkte bei *Pong* verwiesen auf die Welt und blieben dabei abstrakt, die Spielerinnen und Spieler mussten sich ihre eigene Vorstellung machen. Danach wurde – bis heute – alles in Polygongrafik berechnet. Janser macht an dem Punkt der grafischen Entwicklung auch eine gesellschaftliche Veränderung fest. «Mit der Playstation 1 und der damit einhergehenden 32-Bit-Ära fand ein Neustart des Ganzen statt. Games kamen in der Allgemeinheit und dem öffentlichen Bewusstsein an.» Zwanzig Jahre nach *Pong* waren die Games im Vergleich

5



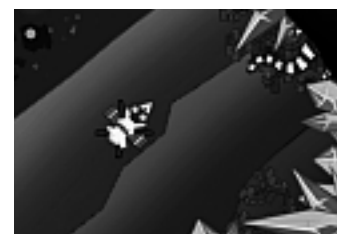
6



7



8



nahe am Fotorealismus; sie versuchten die Welt so darzustellen, wie sie war – oder wahrgenommen wurde. Laut Spillmann erlebte dieser mit der Playstation-Ära einsetzende Trend nach immer mehr Polygonen – lebendiger aussehenden Welten und Personen – vor wenigen Jahren eine Art Stillstand. Man könne zwar heute noch detailgetreuer und genauer gestalten, doch der Aufwand steige exponentiell zum im Verhältnis äusserst geringen Effekt. «Wir haben einen Punkt erreicht, wo es um Stil geht. Vielleicht sollten wir heute nicht mehr versuchen, immer echter zu sein, sondern grafisch stilvoll zu arbeiten, wie mit Bleistiftzeichnungen oder Collagen.»

Beispiele für solch stilistisch äusserst gelungene Spiele sind beispielsweise *Limbo* (10) (Playdead Studios, 2010), oder *Journey* (11) (thatgamecompany, 2012). Janser ist begeistert von *Limbo*: «In dem Spiel taucht man in eine zauberhafte Welt ein, es muss gar nicht fotorealistisch sein. Diese Wendung hin zu solchen Spielen ist eigentlich Microsoft zu verdanken, die das System der Xbox öffneten. Das Prinzip lautete: Wer etwas vom Programmieren versteht, soll Spiele veröffentlichen können. Damit sind auch die Independent-Entwickler wieder auf den Plan getreten, in kleinen Teams wie anno 1985. Die Entwicklung dieser Spiele kostet wenig und ist innovativ.»

Journey: Die Reise ins Ungewisse

Ähnliches gilt für *Journey*, das – nicht nur in der Fachwelt – für Begeisterungstürme sorgte. «Journey ist wahrscheinlich das beste Spiel, das ich jemals gesehen habe», meint Mario Janser. «Ich war selten derart fasziniert von einem Game. Es gibt keinen Text, keine Infos. Man weiss weder wo man ist, noch was zu tun ist. Einzig ein Signal lässt sich absondern.» Erstaunlicherweise verfügt das von Chenova Chen entwickelte Spiel dennoch über eine starke soziale Komponente. Ist die Konsole online, erscheint mit der Zeit ein zufällig zugeteilter Spielpartner, mit dem man zwar nicht direkt interagieren, aber trotzdem gemeinsame Abenteuer bestreiten kann, obwohl dies gar nicht nötig wäre. «Es gibt keine Punkte, es geht um nichts. Doch nach dem ersten Durchspielen war ich echt gerührt. Das hatte zuvor noch kein Game geschafft. *Journey* ist radikal, konsequent und super stylisch gemacht. Ein grosses Stück Kunst.»

Auch Jeremy betont die bewegende Spielerfahrung. Ein Kollege habe lange mit jemandem gespielt, ohne zu wissen, ob sein Begleiter ein Junge oder eine Frau war, von welchem Kontinent, nichts. Nach fünf Stunden verschwand sein Mitspieler oder seine Mitspielerin unvermittelt. Er wusste nicht, ob er schlafen gegangen war, oder ob die Internetverbindung zusammengebrochen war. «Mein Kollege war derart

berührt, dass er das Spiel aus der Hand legte. Ohne seine Begleitung wollte er nicht mehr weiterspielen.» Spillmann ist überzeugt: «*Journey* ist magisch, eine grossartige Spielvision.»

Der Gamedesigner Spillmann schätzt am Medium Games allgemein gesprochen neben der Möglichkeit der Interaktion vor allem die Auseinandersetzung mit unterschiedlichsten künstlerischen Ausdrucksweisen. Viele Aspekte der Gameentwicklung liessen sich mit Kunstformen wie Bildhauerei, Malerei, Tanz oder Storytelling vergleichen, was die Aufgabe für einen Gamedesigner zwar interessant, aber auch äusserst anspruchsvoll mache. «Am Ende besteht die Herausforderung darin, Regeln zu erschaffen, die die Spieler zwar fordern, aber nie über- oder unterfordern.» Spillmann überträgt dabei die Flowtheorie von Mihály Csíkszentmihályi auf den Spielbereich. Das Ziel eines Gamedesigners müsse sein, die Spieler in diesen Zustand des Flows zu versetzen und damit ein Gefühl der völligen Vertiefung und des Aufgehens in der Tätigkeit des Spiels zu ermöglichen.

Katharina Flieger, 1982, ist Saitenredaktorin.

9



10



11

