

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Als Ladebilder die Welt beherrschten

Andreas Wanda am Samstag, dem 31. Dezember 2022

**Der erste Eindruck zählt, auch für jenen Haufen Pixel, der Konamis Green Beret andeutet. Oder seinen Kollegen, Carolco Pictures' John Rambo: „Wahnsinnsgrafik“, so der 80er-Core Gamer im ersten und zweiten Reflex. Gedanken über das Zeitalter der Ladeschirme.**

Der Ladeprozess ist ein funktionaler Vorgang auf einer Zeitachse, die je nach Ära, Plattform und Programm einer entsprechenden horizontalen Ausdehnung unterworfen ist. Anstatt den Ladeprozess hinzunehmen, nutzen Entwickler diesen Moment, um Spieler zu unterhalten, zu informieren, zu begeistern – oder zu enttäuschen.

### Pixel-Galerie

Nicht umsonst spendiert die Power Play in der Rubrik „Pixelpracht“ auf einer wertvollen Doppelseite jedes Monat Ladeschirme aktueller Veröffentlichungen. Diese bildschirmfüllenden Grafiken, mit Herstellerlogo und Künstlerkürzel verziert, waren immer wieder umwerfend.

Pixellierung, die binäre Vereinfachung realer Wahrnehmung, zieht natürlich an. Denn was für uns ein bewusst wahrgenommener Augenblick ist, bedeutet für unsere Psychologie

pure Imagination: In einem Bruchteil einer Sekunde machen wir uns ein „Bild“ dargebotener Reize, das alle folgende Handlungen und Meinungen beeinflussen wird. Wir sind ab jetzt „eingestellt“.



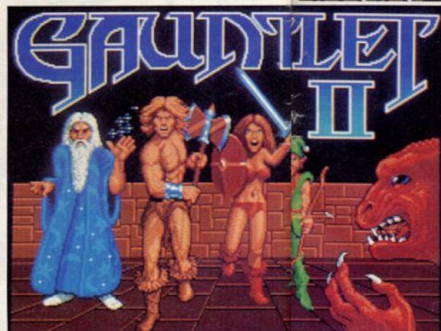
Power Play hat eine Kunstgalerie eröffnet. Unter dem Motto »Pixel-Pracht« stellen wir Computer-Bilder vor, die wir in unseren Spieltests normalerweise nicht zeigen: die Lade- und Titelbilder von Computer-Spielen.

# PIXEL-PRACHT

Man riecht beinahe das Meer, wenn man die Titelfgrafik von »Ports of Call« (Amiga) sieht. Der rostige Frachter ist ebensogut getroffen wie die hölzerne Struktur der Kiste. Auf dem Monitor wird durch geschickte Farbwechsel noch der Effekt einer bewegten Wasseroberfläche erzeugt; dazu gesellen sich digitalisierte Geräusche wie Möwengeschrei und Wellenrauschen.



Alle Farben in einem Bild: Auf dem Titelmotiv von »Guts« (C64) erscheint nicht nur das Riesigate, sondern auch das bunteste Weltraum-Monster der Galaxis.



Licht und Schatten sind auf Computern mit wenig Farbtonen sehr schwer zu realisieren. Deswegen gebührt dem Titelbild von »Black Lamp« (C64) besonderes Lob. Mit nur wenigen Farben erreicht der Künstler die Illusion eines Raumes mit einer einzigen Lichtquelle.

Vier Helden, ein Monster. Daß auch beim Titelbild von »Gauntlet II« (Atari ST) nur 16 Farböne im Spiel sind, will man nicht glauben.

Wer schon das Titelbild von »G« (C64) toll findet, der wird beim Spielen erst recht ins Schwärmen geraten, denn Action steht im Vordergrund.

Links: In einer Halbtotale gibt Imagines Green Beret dem Spieler während des Ladevorgangs Gelegenheit zur Identifikation mit Konamis Arkade-Heroen. / Rechts: Markt & Technik's Power Play verwöhnte Leser regelmäßig mit der Ladeschirm-Galerie „Pixelpracht“, hier aus Ausgabe 6/88 mit dem Amiga-Spiel Ports of Call, das der Defender of the Crown-Künstler Jim Sachs gemalt hatte.

Diese „Einstellung“ macht sich die Kunst der Vermarktung seit tausenden von Jahren zu Nutze, um potentielle Käufer anzuziehen, zu begeistern und langfristig Sympathie für das beworbene Produkt zu schaffen. Steven Wahids Interpretation John Rambos alias Sylvester Stallone verwandelt sich zu gediegenem 8-Bit Photorealismus, der sogleich das Spielgeschehen begleitet.

Natürlich ist Ocean Softwares Rambo – First Blood Part II alles andere als realistisch, kubistisch möchte man nach heutigen Standards eigentlich sagen. Pixel zappeln also an Rambos Hüfte, dass es der Vier-Pixel-Patronengürtel mit der Angst zu tun kriegt. Dem Spieler fällt das 1985 nicht auf, hat der Ladeschirm den „echten“ Sly ohnehin assoziativ ins RAM gezaubert.



Eigentlich braucht es moderne Grafikkarten nicht: entsprechend detailliert durch einen Ladeschirm eingestellt, nimmt der Spieler die Rambo-Figur nicht bewusst als putzigen Pixelhaufen in Oceans Filmkonvertierung wahr.

## Bunt

Szenenwechsel – frech steigt der gewitzte Mikie aus dem Bildschirm heraus, ein tobender Küchenchef der Schulkantine dicht auf den Fersen. Das Spiel selbst gibt sich grob gerastert wenn auch bunt, aber jeder noch so tiefer Blick offenbart keine weiteren Details. Kurz vor der herben Enttäuschung schaltet sich das Amygdala im fleißigen Kopf des Spielers ein und füllt die Farbklecke mit feinsten Rundungen und Schattierungen aus, wie es auch durch die „rosarote Brille“ eben passiert.

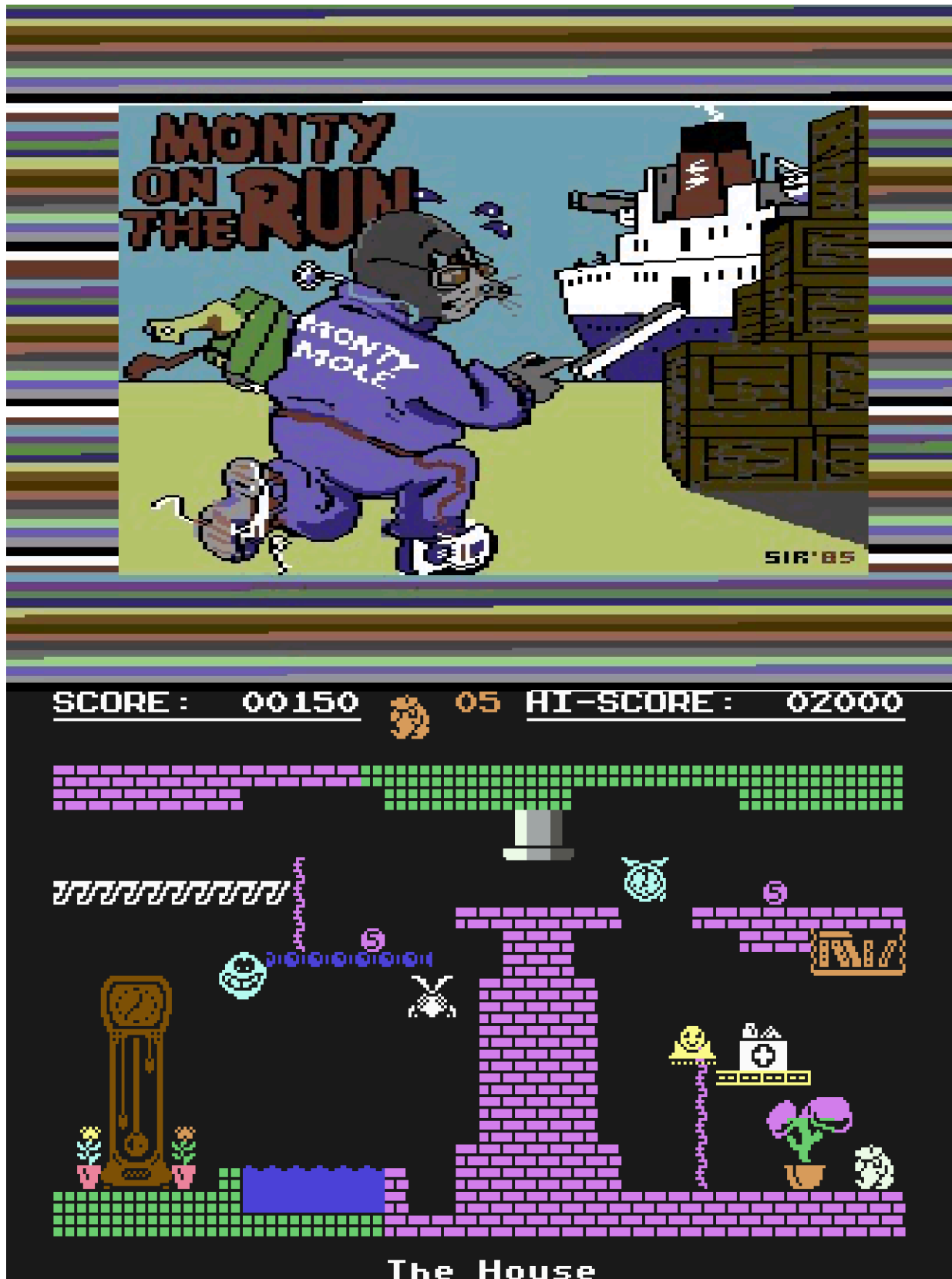


Links: Konamis Mikie, ein High School Schüler ohne Sinn für die Tugenden der Pädagogik, steigt frech aus dem Bildschirm heraus. / Rechts: Mikies Ladeschirm suggeriert ein räumliches Spielerlebnis, das vom tatsächlichen Spielfeld nicht eingelöst wird.

## Monochrom

Als der gute Kohlekumpel Monty Mole einem britischen Gefängnis entflieht, auf dem Weg ins rettende Spanien, identifiziert jeder Spieler den knuffigen Erdreichbuddler mit roter

Nase und blauer Jumpsuit auf dem 8bit-Ladescreen. Kaum fertig geladen, leuchten auf dem Schirm bunte Pixel monochromer Figuren und Strukturen – Monty gar ganz arg weiß. Das Ladebild lässt derlei Defizite erst gar nicht den Computerspieler erreichen, hat es bereits firm etabliert das Comic-Thema Monty Moles.



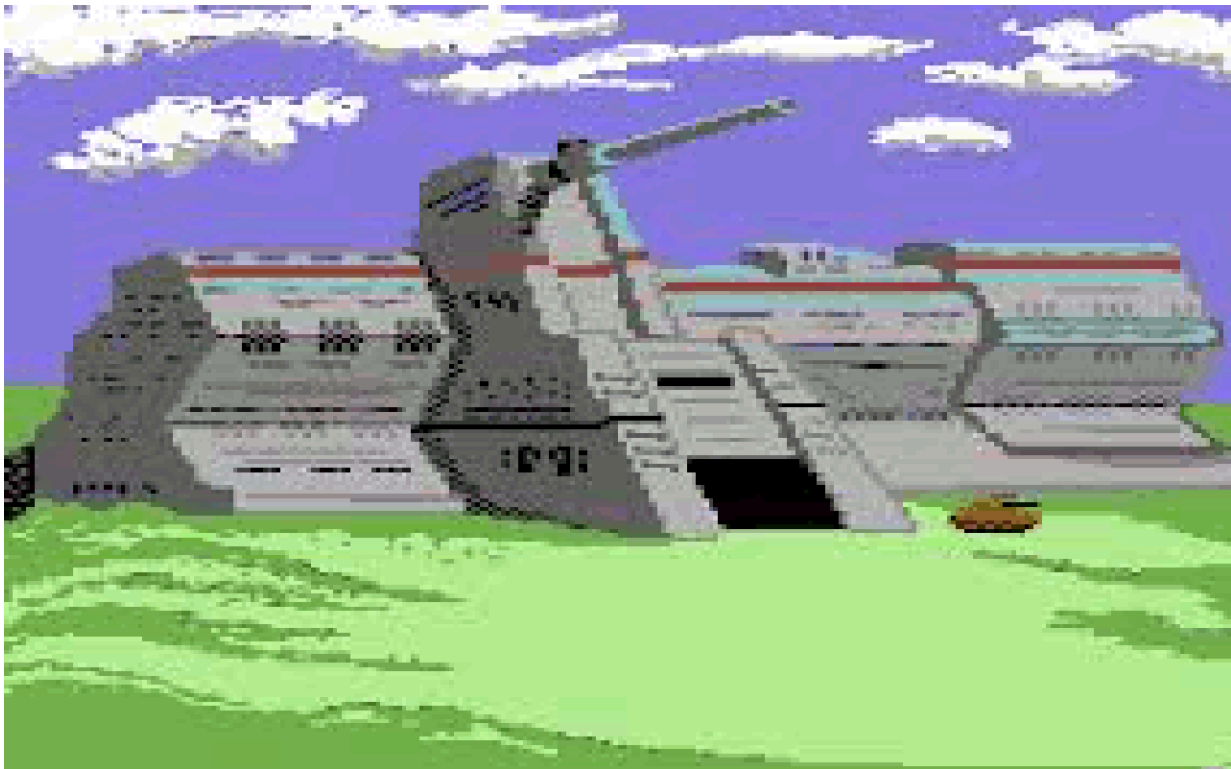
Links: Vorstellungsrunde in Monty on the Run's Ladeschirm: Gremlin Graphics' Kultkohlegräber ist bunt, flott und leicht gestresst auf der Flucht nach Europa. / Rechts: Monty on the Run bevorzugt exakte, gut definierte Grafik gegenüber bunten aber grob aufgelösten Spielfiguren –

und kann sich das leisten, hat der Ladeprozess dem Spieler diese Information bereits im Spieler gespeichert.

## Animiert

Oder gerade vom Nachmittagsturnen zurückgekehrt: Sprachlos klatscht der Beutel mit der strapazierten Sportkluft zu Boden, denn läuft nicht gerade eine Folge von G.I. JOE im Fernsehen? Knackige Rhythmen begleiten einen Transportkonvoi auf dem Weg in die nächste Mission. Und Du spielst mit! Schon reißt das Familienmitglied den kurzlebigen Quickshot II herum, bringt Duke in Deckung als Storm Shadow mit einem beherzten Angriff ansetzt. Die feinen Epyx-Entwickler wie Grafiker Michael Kosaka machen es möglich. Auch wenn ohne Zweifel Computergrafik und nicht Animation Cels zu sehen sind, erstaunt die Zeichentrickumsetzung mit seiner liebevollen Ausgestaltung der Serienhelden und Bösewichte. Die Ladeschirme zu Beginn und während des Spielverlaufs verschmelzen stets Realspiel und imaginative Realität.

Doch die Nutzbarmachung der Ladezeiten überragt den wohl wesentlichsten Aspekt, Ladeprozesse waren Vorboten ungeahnter Spielerlebnisse.



Epyx' G.I. Joe, ein sogenanntes "Activity Toy", eine digitale Manifestation der Spielerfahrung mit Aktionsfiguren, beeindruckt mit animierten Ladeschirmen während das nächste Spielfeld in den Speicher gelesen wird.

## Blick in die Zukunft

Früh antizipieren Loading Screens nämlich die Zukunft: Der schreiende Karateka schlägt förmlich aus dem Fist II – The Legend Continues Ladebild heraus, Angesicht in Angesicht mit dem Joystick-Sportler.

Mitten im Geschehen erhellt Hoffnarr Jolly Jack mit der titelgebenden Black Lamp einen grünen Drachen, den Antagonisten des bunten Action-Adventures, aus der Ego-

Perspektive.

Imagines Renegade-Konvertierung lädt (ein) mit einer intensiven Straßenkampfszene, der Held umringt von einer schwer bewaffneten Straßengang, der Spieler reduziert zum eingeschüchterten Betrachter auf Augenhöhe.





Links oben: Ladeschirme erzählen auch von der Frustration der Spielemacher, lange auf Zweidimensionalität festgelegt zu sein. Fist II mag ein Sidescrolling-Abenteuerspiel sein, aber der Ladeprozess antizipiert den Sprung in die Dreidimensionalität. / Rechts oben: Firebirds Black Lamp begrüßt den Spieler mit einem perspektivisch und lichtgestalterisch gewaltigen Ladeschirm, deren Dramatik hervorragend einstimmt auf Jolly Jacks Abenteuer mit schwarzen Lampen und Drachen. / Unten: Imagines Konvertierung von Taitos Renegade versetzt ladende Spieler gespannt mitten in das Spielgeschehen, das vom eigentlichen Programm von der Seite und nicht der Ego-Perspektive abgebildet werden konnte – was dem Spielspaß keinen Abbruch tat.

## Sehnsucht nach Dreidimensionalität

Signifikant an dieser Stelle Koronis Rift: der Ladeschirm verspricht gesunden Science Fiction Rabatz auf einer genretypischen Planetenoberfläche. Dabei soll sich der Spieler bewusst an Irem's Moon Patrol erinnern, einen flachen Sidescroller: als das Spiel selbst mit einer In-Game Ego-Perspektive überwältigt, blinzelt kurz die Zukunft der elektronischen Unterhaltungsindustrie. Die Spielegrafik nähert sich dem Titelbild an, der kognitive Aufwand, die Spieldarstellung zu verarbeiten reduziert sich sprunghaft, das Spiel wird quasi leibhaftige Realität – wenn auch nur im Rahmen des technisch machbaren Spielzusammenhangs.



Mit Koronis Rift gelangt Lucasfilm Games ein kleines Wunder, denn das Spiel übertrumpft sein eigentlich spektakuläres aber statisches Titelbild, deren Landschaft dieses frühe 8bit-Spiel



zum Leben erweckt – in der Ego-Perspektive.

## Grenzen der Technik

Als 1988 Bob Dinnermanns F/A 18 Interceptor in den Speicher des Amiga flog, der Commodore-Piloten begrüßt von einer schönen Ladegrafik mit Blick vom rechten Flügel der F-18 auf das Cockpit und einem gegnerischen Flugzeug, verabschiedet sich statisch (sic) eine Sidewinder in Richtung gegnerisches Flugzeug in der Ferne. Das eigentliche Spiel verblasst scheinbar mit seiner kantigen Vektorgrafik im Vergleich, doch nicht in den Augen der 16-Bit-Piloten, die mangels fortgeschrittener Referenz auch nichts anderes erwarteten.

Es sind große Erwartungen, die Ladeschirme schüren, Situationen und Perspektiven versprechen, die von zeitgenössischer Technik unmöglich gestemmt hätten werden können. Heute ist doch alles besser als damals – oder auch nicht?



Flugsimulationen gaben Spielern den ersten Vorgeschmack auf spielerische Ego-Perspektiven, waren aber auf grobe Drahtgittermodelle und später ausgefüllte Polygonobjekte beschränkt, die Ladeschirme mit vermuteten Detailreichtum ausstatten.

## DCS, 4-8K und VSG

Großer Aufmacher in der Pixelpracht, Out Run auf dem Amiga. Die Titelgrafik wunderbar, wenn auch nicht ganz exakt, aber ein Hinweis auf technische Sensationen. Glücklichen den Joystick-Knopf gedrückt, die Zufriedenheit in stolzes Grinsen umgemünzt...und dann ein Spiel, das nicht einmal das Hauptsprite – einen Ferrari Testarossa – annähernd wiedergibt.



Ladeschirme konnten gewöhnlich Defizite der einstigen Computerspieltechnologie

ausgleichen. Im Falle von US Golds Out Run-Konvertierung auf dem Amiga stürzt die Spielgrafiken vollkommen gegenüber dem wunderschönen Ladebild ab.

Heute fodert DCS ebenso unsere Vorstellungskraft heraus. „Was ist dort unrecht?“, fragen sich „reale“ F16/18 Piloten betreffend visueller Darstellung. Gewiss keine Käufer von US Golds 16-Bit-Out Run-Fassung. Aber wer steckt hinter den Ladeschirmen?



Mehr als 30 Jahre nach F/A-18 Interceptor von Electronic Arts ist das schier unmögliche weit übertroffen: die einstigen statischen Ladeschirme sind verblüffend photorealistischen Spielerlebnissen gewichen.

Andrés Videospiegelgeschichten erzählen von eben diesen Menschen dahinter, davor und im Jetzt. Lasst uns diese Geschichte weitererzählen, ob 8k, 4096 Farben oder einfach ein Teil, das einlädt: Spiel' mich! Und schreib' mit!

Danke für diesen Ladescreen.

Und Deine Geduld.

```
LOAD "ANDRE" , 8  
READY .  
RUN .
```

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 31. Dezember 2022 um 08:50 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>