

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Fantasie – Zwischen Pixeln und Polygonen

Selmar am Samstag, dem 16. Mai 2020

**Ich sitze hier und stelle fest: In den letzten Jahren habe ich immer weniger Interesse an aktuellen Spielen. Immer wieder frage ich mich, woran das liegen mag. Ich komme dann oft zu dem Schluss, dass ich das „Been there, done that“-Problem habe.**

Alles ist beliebig, alles habe ich schon x-mal gesehen. Ich habe schon so oft die Welt gerettet, dass es für mich eigentlich eine Erfrischung wäre, sie mal nicht zu retten, aber das geht natürlich nicht.

Zugegeben, will ich auch gar nicht, ich bin ja der Ritter und so. Stellt sich mir dann aber die Frage, ob das nicht vielleicht zu einfach gedacht ist. Ja, viele Plots sind beliebig, aber eben nicht alle.

Ist es nur eine Geschichte, die mich für ein Spiel begeistert? Ist es egal, wie es aussieht oder klingt? Spielen Design und Interface keine Rolle?

Ja, doch! Das ist alles für mich wichtig und gerade wo heute vieles „gestreamlined“, glatt gebügelt und funktionell ist, fallen Schnitzer im Design oder der Steuerung sehr schnell auf.

Aber wie kann es dann sein, dass ich gestern Abend [Powermonger](#), ein Echtzeit-Strategiespiel von Bullfrog aus dem Jahr 1990, mit so viel Begeisterung gespielt habe? So viel Begeisterung konnte ich für die meisten Spiele in den letzten Jahren nicht mal im Ansatz aufbringen (Disco Elysium mal ausgenommen).

## Grausam, aber schön

Powermonger ist kein Spiel, was glatt gebügelt ist. Entstanden aus einer Idee bei der Entwicklung von Populous, ist es der kleine Bruder, der immer im Schatten stehen musste.

Das Interface ist überladen, die Icons sind verwirrend und die Genauigkeit, mit der Eingaben vonstatten gehen, ist – nett gesagt – vorhanden.

Der Bildausschnitt verdeckt mehr von der Spielwelt, als er offenbart und die kleinen Pixelkrieger bleiben an jeder landschaftlichen Ecke hängen. Aber ich bin begeistert von dem Spiel.

Leiden meine Soldaten Hunger, desertieren sie. Steigt ein Schwarm Vögel aus einem nahen Wäldchen (dargestellt von vier Pixel Bäumen) auf, deutete das vielleicht auf Bewegungen einer feindlichen Armee hin (oder auf ein Schaf, das sich verlaufen hat). Wächst die Population (haha) eines meiner eroberten Dörfer, wird dies durch einen Storch angedeutet. Viele Lagerfeuer in einer Region deuten darauf hin, dass hier eine Armee gelagert hat und so weiter.

Es gibt so viele kleine Details, die man beim ersten Spielen gar nicht erfassen kann. Einige davon werden im Handbuch erklärt, andere hingegen nicht.

Heute wäre das natürlich ganz anders. Tutorial-Einblendungen würden mich auf alle Spieldesignelemente hinweisen. Grafiken würden deutlich machen, dass der Storch ein Baby ins Dorf bringt und die feindliche Armee würde ich an Sicht- und Schussreichweitenmarkierungen auf meiner Minimap erkennen können.

Auf mich wirkt das aber irgendwie leblos. Ich lehne mich in meinem Stuhl zurück und betrachte den Screenshot von Powermonger.

Ja, man braucht schon etwas Fantasie, um in den drei Pixeln einen Vogel zu erkennen. Vielleicht ist es ja das?

Ist Fantasie einfach schöner als RTX2080 Raytracing?

Ich denke weiter darüber nach. Vielleicht fehlt es mir einfach, die Muskeln meiner Fantasie zu nutzen? Vielleicht lese ich darum auch viel lieber, als einen weiteren Marvel-Blockbuster im Kino zu sehen?

Ich denke an Point-and-Click-Adventures zurück. Wie ich mit meiner Maus einen Raum untersuche. Gegenstände werden mir nur als Text und Beschreibung im Inventar angezeigt, später dann mit kleinen Icons.

## Zwischen den Pixeln

Ich denke wieder an den Anfang der Woche zurück. Wie ich gelangweilt Borderlands 3 beiseitegelegt habe. Zugegeben, das ist jetzt kein Adventure, aber auch dort habe ich Räume abgesucht, ganz in 3D und so. Aber jeder Ort, an dem etwas zu finden ist, wird grün gekennzeichnet. Langweilig. Die Level schön moderiert, stilisiert, überzogen, bunt und schrill. Aber doch langweilig.

Ich konnte mich bei Maniac Mansion in den Schubladen wühlen sehen. „Irgendwo muss doch Benzin zu finden sein.“ Bei Borderlands fliegt mir eine Toilette mitsamt flüssigem Inhalt ins Gesicht und spuckt dabei noch einen wilden Regen bunter Gegenstände aus. Langweilig...

Aber warum?

Zugegeben, in Maniac Mansion auf 320 x 240 Pixel ist dieser Detailgrad gar nicht möglich, aber vielleicht ist es ja gerade das? Das, was *zwischen den Pixeln* passiert. Das, was in meinem Kopf passiert, wenn ich mich dieser Immersion ergebe.

Ich kann hier Dave in den Schubladen wühlen sehen, obwohl das im Spiel nicht passiert. Es ist aber der Raum dafür *zwischen den Pixeln* vorhanden. In Borderlands hat meine Fantasie keinen Platz mehr, alles ist so detailliert gezeichnet und dargestellt, da braucht es meine Fantasie nicht mehr. Aber ich glaube, genau das verhindert, dass ich diese Welt interessant finde.



Borderlands 3 – Gearbox Software LLC – 2019. (Bild: Selmar)

## Der Fotomodus allein reicht nicht

Diese stylische (realistische, genaue, wasauchimmerbuzzword) Welt ist wie ein Foto. Nichts verändert sich hier. Es gibt keine Dynamik. Ja, mal ist es Tag, mal ist es Nacht, mal regnet es und mal scheint die Sonne. Aber das ändert nichts daran, dass sich in an der Welt selbst nichts ändert.

In meiner Fantasie kann ich mir aber immer vorstellen, was vielleicht gerade passiert. Dass Dave vielleicht eine Mausefalle in der Schublade findet. Das kann ich aber nicht, wenn mir die Schublade detailgenau gezeigt wird. Dann sehe ich, dass die Künstler des Entwicklers da keine Mausefalle vorgesehen haben. Dort ist dann kein Platz mehr für meine Fantasie, um das zu ändern.

Ich denke nicht, dass es an dir liegt, Borderlands, Call of Duty, Doom, etc. Nein.

Ich bin das Problem, ich will nicht nur konsumieren. Anders als in Büchern, Filmen oder der Musik ist das Video-/Computer-Spiel ein Medium, mit dem ich (der Spieler) interagieren kann. Aktion und Reaktion. Vielleicht brauche ich nicht weniger Pixel, sondern mehr interaktive Pixel?

Ich schaue in die Indiegame-Ecke. Viele Spiele sind auch hier glattgebügelt. Wir wissen, wie Crafting geht, wie Plattforming geht und welche Teile ein Roguelike braucht.

Aber Welten wie die von Noita, wo jeder Pixel unterschiedliche physikalische Eigenschaften hat, oder Minecraft faszinieren mich. Sie stellen Sandboxes dar, die nicht Arbeit sind. Die mir nicht „100 Objekte X finden“ oder „3 Dinge von A nach B bringen“, als super spannende Missionen unterschieben wollen.

Sie sind eine Welt, in der es Spaß macht, die Mechaniken zu entdecken und die Fantasie zu nutzen, um die Grenzen zu erfahren.

„Ahhh, komm schon! Schreib den Artikel zu Ende! Nein! Powermonger darfst du erst später spielen.“

### Das könnte Dich auch interessieren

- [Über Retrografie](#) von Andreas Wanda

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 16. Mai 2020 um 09:27 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Podcasts](#). 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.videospiegelgeschichten.de>

