

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Remakes: Früher war alles besser

Sophia Henning am Samstag, dem 7. April 2018

Auch wenn sich das Image und der Fokus von Videospiegelgeschichten mittlerweile gewandelt hat, so verbinde ich die Seite immer noch mit Retro-Themen. Schließlich war „Wann setzt das Retro-Gefühl ein?“ Mitte 2016 der erste Artikel, der mich auf VSG aufmerksam machte und wo ich damals meinen ersten Kommentar unter einen Beitrag setzte.

Aber wie ich dort schon schrieb, weiß ich gar nicht, ab wann für mich „Retro“ überhaupt anfängt. Darum möchte ich mich in diesem Gastbeitrag sowohl etwas Altem, etwas Neuem und etwas „Geremaketem“ widmen.

Schauen wir uns die aktuelle Spielelandschaft an, dann fällt auf: Remakes, Remasters und Reboots. Alte WiiU-Titel finden ihren Weg als Port auf die Switch. Statt Abwärtskompatibilität bringt Sony seine Klassiker als Remakes zurück, und auf die PlayStation 4.

Liebevoll hab auch ich mich zuletzt in meine Kindheit versetzt gefühlt (ist das schon retro?), als ich das geniale Remake von Crash Bandicoot einlegte. Ich hätte schwören können, dass es damals in meinen Kinderaugen schon ganz genauso hochaufgelöst ausgesehen hat wie jetzt auf meinem HD-Fernseher.

Genauso begeistert war ich von der WipEout Collection vergangenen Sommer. Und zu guter Letzt erklimm Shadow of the Colossus erneut mein Herz. Mit Remakes ist es schwer, es allen recht zu machen. Statt mit Erwartungen spielt man nun mit den Erfahrungen und Emotionen der Fans.

Remakes: Ein gefährliches Spiel mit Erinnerungen, Emotionen und Erneuerungen

Auch wenn diese drei Spiele fabelhafte Beispiele eines Remakes sind, gibt es dennoch auch diese Projekte, die mir Kopfschmerzen bereiten. Final Fantasy VII war eines der ersten Spiele, welches ich in meiner jungen Gaming-Karriere mitbekommen habe. Wie oft habe ich mittlerweile die Credits runterlaufen sehen? Wie viele haben sich all die Jahre über hinweg ein Remake gewünscht? Und wie viele haben gejubelt, als Square Enix auf der E3 2015 endlich ein solches ankündigte? Ich gehörte nicht dazu.

Spiele wie Crash Bandicoot lassen sich problemlos eins zu eins nachstellen und funktionieren heute noch genauso gut wie damals. Aber Final Fantasy VII? Das fängt bei der Vogelperspektive auf fix stehende Szenarien an und hört beim rundenbasierten Kampfsystem noch lange nicht auf. Wie viel müsste auf heutige Standards und Wünsche angepasst und verändert werden? Allein die Vorstellung, dass meine liebsten Figuren plötzlich vertont würden und ich die Stimmen nachher ganz und gar nicht leiden könnte. Vielleicht freut es mich ein wenig, dass wir bis heute, fast drei Jahre später, nicht wirklich viel mehr dazu gehört haben.

Dennoch erwischte ich mich, wie ich eines Tages auf YouTube ein Video klickte mit Theorien, was sie alles wie anpassen und was im Remake auslassen würden. Eine Top 7 mit Theorien eines Fans, der sich anscheinend nähergehend mit dem Thema beschäftigte. So dachte ich zumindest. Doch ich war schockiert.

Während ich an meine liebevollen Kindheitserinnerungen klammere, diese romantische Nostalgie, war das einzige, worum sich hier Sorgen gemacht wurde: Tifas Brüste werden definitiv kleiner sein! Das ist es, worum sich andere Fans Sorgen machen? Auch die Kommentare pflichteten dem bei. Sie würden das Remake nicht kaufen, wenn Tifas Brüste kleiner sind.

So ähnlich lief das Video auch weiter fort. Ikonischen Szenen, wie Cloud verkleidet als Frau, um Zutritt in die Villa von Don Corneo zu gelangen, würden rausgeschnitten, weil sie nun transphob seien. Was ich ehrlich gesagt nicht befürchte, da man mit diesem Thema auch respektvoll umgehen und sie umsetzen kann, ohne offensive zu sein. Und auch die ein oder andere Szene mit Barret wird sicherlich anders ausfallen, da er eine der wenigen farbigen Figuren ist und die Szenen somit direkt rassistisch. Fazit des Videos: Dank dieser verdammten Social Justice Warriors wird das Remake total verhunzt!



So wurde Tifa in den cineastischen Zwischensequenzen von Final Fantasy VII 1997 dargestellt. (Bild: Square)

Do I have to be that guy?

„Do I have to be the asshole who says her tits are too small for me to see her as Lara Croft? Do I have to be that guy? Do I have to be the one who fucking says it? I guess I do. Sorry.“ schrieb TJ Kirk alias Amazing Atheist Guy (@amazingatheist) auf Twitter. Natürlich gab es immensen Backlash auf [diesen Tweet](#), berechtigterweise. Auch ich fiel zuerst blindlings drauf rein.

Wenn man ein bisschen recherchiert, dann findet man schnell heraus, dass TJ sich selbst aus „professional ranter“ bezeichnet und schon immer gerne mit Provokation auf Themen aufmerksam machte. Anschließend an den Tweet veröffentlichte TJ auf seine YouTube-Kanal ein Video, das dieses Thema ebenfalls adressiert.

Er selbst benutzt den Begriff „Nostalgie“, mit der er an die Lara der 1990er denkt. Schon im Reboot von 2013 hat sie an Oberweite verloren. TJ ist es auch, der direkt im Anschluss erklärt, dass Laras Brüste ursprünglich natürlich absichtlich so gestaltet wurden, um männliche Käufer anzusprechen.

Das hat sich über die Jahre hinweg nicht wirklich geändert, wenn wir uns andere weibliche Videospieldfiguren ansehen. Während heutzutage immer mehr Stimmen laut gegen eine solche Darstellung werden, hatte man damals kein Problem mit der oberflächlichen Lara, deren Charakterentwicklung erst im Reboot so richtig in den Fokus gestellt wurde.

Es war ein Teil des Spielerlebnis, die sexy und stolze Lara zu spielen, die einfach nur ein *motherf***ing badass* war. I get it. Auch wenn ich außer das Reboot von 2013 nie wirklich ein Tomb Raider gespielt habe, ich verstehe es. Denn genau so habe auch ich Lara Croft in Erinnerung, wenn ich an ihre Hochzeiten der 1990er Jahre denke und wie ich es damals empfunden habe. Auch wenn ich nie Tomb Raider spielte, war Lara dennoch einfach eine Frau, die ich absolut cool fand.



Die Entwicklung von Lara Croft über die Jahre hinweg.

(Bild: <http://tombraders.net>)

Do I have to be that girl?

Wir haben kein Problem mit oberflächlichen Figuren. Wir haben ein Problem mit sexy Figuren. Das ist eine der Aussagen von Amazing Atheist TJ Kirk, die auch ich so unterschreiben kann. [Auch ich finde die Kritik an sexy Videospiele-Figuren übertrieben](#) und oft an den Haaren herbeigezogen. Es ist nicht schlimm sexy zu sein. Es ist nicht schlimm verführerisch sein zu wollen.

Es wird schlimm, wenn solche Figuren in ihrem Kontext Opfer sexueller Belästigung werden und dem Rezipienten im schlimmsten Fall auch noch vermitteln, dass man mit so einem Verhalten davon kommt und es okay sei. Aber wir können eine Angelina Jolie sexy finden. Eine Alicia Vikander sexy finden. Und eine Lara Croft eben auch. Und sexy sein war jahrelang ihr Image. Ich verstehe, wenn man dieses Image, was schon immer ein Teil der Lara damals war, vermisst wird. Dass man mit Nostalgie an diese Zeit und diese Lara zurückdenkt.

Und man Tomb Raider deswegen heutzutage, ob als Videospiele auf dem Bildschirm oder als Kinofilm auf der Leinwand, kritisiert. Auch wenn diese Kritik natürlich oberflächlich ist und nichts mit der Qualität des Endprodukts zutun hat.

Finde ich diese Art der Provokation von TJ Kirk cool? Nein, absolut nicht. Diese Aussage allein ist oberflächlich und sexistisch und sein eigentlicher Kritikpunkt, wie sie den „Charakter“ von Lara über die Zeit geändert haben, kommt absolut nicht rüber. Aus solchen Provokationen kann nie ein ausgewogener Dialog entstehen, da alle erstmal die Ärmel hochkrempeln und sich vor allem die angesprochen fühlen, die auf Ärger ausgehen – egal aus welchem Lager.

Was ist Retro, was Nostalgie? Eines auf jeden Fall: subjektiv

Auch ich finde Alicia Vikander als Lara Croft optisch nicht ansprechend. Aber das liegt nicht an ihren Brüsten, sondern an ihrem allgemeinen Auftreten. Ich sehe nicht den Badass wie damals, sondern eher ein scheues Reh auf den Plakaten. Die Szenen aus den Trailern wirkten unnatürlich und gekünstelt auf mich.



Und so sah Tifa 1997 im größten Teil der Ingame-Grafik aus. (Bild: Square)

Es war nun mal einer der prominentesten Züge der damaligen Lara, sexy zu sein. Auf Tifa aus Final Fantasy VII trifft dies jedoch nicht zu. Die meiste Zeit war sie wenn überhaupt ein komischer Klotz aus Polygonen, deren Kopf genauso groß wie ihr Oberkörper und deren Hände so groß wie ihre Brüste waren. Ihr Aussehen wurde aber nie weiter thematisiert, nicht so wie ihr Charakter und ihre Charakterentwicklung. Sexy sein gehörte nicht zu ihrem Image.

Wir alle haben unsere eigenen Erfahrungen und Erinnerungen mit Videospielen gemacht. Wir alle gehen mit anderen Erwartungen an Remakes, Remaster und Reboots. Wir alle bringen unsere eigene Nostalgie mit, die ein Spiel zu erwecken versucht. Und es ist sicherlich nicht leicht, alle zufrieden zu stellen.

Es mag der kleinste Punkt sein, der uns an einem Remake stören mag. Aber bitte lasst das doch nicht die Brüste irgendwelcher Figuren sein. Eine Tifa hat mit kleinen und mit großen Brüsten genauso viel Tiefgang für mich. Eine Lara kann mit kleinen und mit großen Brüsten ein *sexy badass* sein (und das ist es, was ich vermisse). Körper wie Brüste tauchen in den verschiedensten Formen und Größen auf, vollkommen willkürlich. That's life.

Nostalgie kann vieles sein, vor allem ist sie subjektiv. Aber eines ist sie sicherlich nicht: Brüste.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 7. April 2018 um 10:00 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.videospiegelgeschichten.de>

