

Fwd: 11/2021 • Die Relikte der Kindheit

 quick-save.de/2021/11/fwd-11-2021/

Sven Festag

21. November 2021



Manche Videospiele haben eine enge Zielgruppe, andere sind – und das im wörtlichen Sinn – ein Spaß für die ganze Familie. Auch Jahre und Jahrzehnte später sind sie für nostalgische Momente bei den, zwischenzeitlich erwachsenen, Kindern verantwortlich.

Vorwort

Waren Eltern anfangs noch besorgt, warum ihre Kinder das Taschengeld nicht nur für Eis und Süßkram ausgaben, sondern auch sonderbare Automaten am dunklen Ende des Ganges im Einkaufszentrum mit dem Münzgeld fütterten. Mit Heimkonsolen, -computern und später auch dem PC wurden die Pixelabenteuer auch zu einer gemeinsamen Familienaktivität. Ganz gleich, ob mit- oder gegeneinander gespielt wurde, waren Spaß und Frust nie weit voneinander entfernt. Und auch nicht so selten war da die Neugier, herauszufinden, was passiert, wenn die Grenzen des Spiels aktiv und ganz bewusst überschritten werden. An Triumph, Niederlage oder bizarre Eindrücke aus ihrer Anfangszeit der Videospiele erinnern sich die Kinder von damals noch immer.

Hyperlinks

10 Minuten

Guido Frank, videospiegelgeschichten.de, 11. Oktober 2021

Ich erinnere mich nicht mehr an die genauen Details, aber irgendwie habe ich damals als 13-jähriger Videospieleler von der bevorstehenden Asteroids-Meisterschaft in Hamburg erfahren. Jeder, der mitmachen wollte, musste zuvor 5 DM an eine Organisation spenden. Die Quittung galt gleichzeitig auch als Eintrittsbeleg für den späteren Wettbewerb. Ich wohnte eigentlich in Süddeutschland, aber mein Vater war sofort bereit, mit mir zusammen in einem VW-Campingbus dorthin zu fahren.

Dass E-Sports zu einer der erfolgreichsten und lukrativsten Märkte innerhalb der Gaming-Branche werden würde, hätten damals wohl nur wenige gedacht. Natürlich war auch zu jener Zeit schon der Highscore der diversen Automaten-Titel ein Erfolg, der aber nur selten über die Grenzen der kleinen Community hinaus Anerkennung fand. 40 Jahre später steht der E-Sport an der Schwelle zum Mainstream – oder ist es etwa schon so weit?

Nase hochziehen, du unfähige Göre!

Janina Himmen, wall-jump.com, 13. Oktober 2021

Ohne Anleitung und auf Englisch war es das perfekte Spiel, um einer naiven und technikunerfahrenen Zehnjährigen beizubringen, was Frust bedeutet. Immer und immer wieder ruckelte ich über die Landebahn und wusste nicht, wie ich abheben sollte. [...] Du willst es nach den Sommerferien aufs Gymnasium schaffen, du Versagerin? Vergiss es! Du weißt ja nicht mal, wie du das Triebwerk einfährst! Nase hochziehen!

Wie können Eltern ihre Kinder am besten von Videospiele fernhalten? Kein Konsole kaufen? Nah, dann zocken die Kleinen doch bei den Freunden. Taschengeld kürzen? Besser nicht. Sonst werden noch ganze Spielesammlungen aus der Bucht auf den Rechner gezogen. Viren und Abmahnung inklusive. Besser: selbst an Games herantühren. Und zwar am besten die mit der höchsten Frustrationschance. Ein Flugsimulator? Perfekt. Das Kind will nie wieder etwas von Computerspielen wissen.

Die heißeste Spieleplattform des Jahres ist Microsoft Excel

Florian Zandt, superlevel.de, 27. Oktober 2021

Mit der Programmiersprache Visual Basic und handgefertigten Makros werden nicht nur bekannte Titel wie Tetris oder 2048 nachgebaut, es entstehen auch eigene Spiele wie der Dungeon Crawler Arena.Xlsm oder die Golf-Simulation Spreadsheet Gaming Golf – und das obwohl manche der Macher*innen keinerlei Erfahrungen in der Gaming-Branche haben.

Schon damals im „Computer-Unterricht“ in der sechsten Klasse war es üblich, den ein oder anderen Gag in die Excel-Tabelle einzubauen. Sehr zum Ärger der Lehrerin, da wir doch eigentlich nur lernen sollen, wie wir Werte aus einer Spalte automatisch addieren und dem Ergebnis mittels bedingter Formatierung noch eine passende Farbe geben sollten. Aber diese Arbeiten heben das wahrlich auf ein ganz neues Level. Mit den technischen Möglichkeiten – aber ebenso mit dessen Beschränkungen – der Tabellenkalkulation, Spieletitel nachzubauen, verdient gehörigen Respekt. Chapeau!

Spiele und darüber schreiben

Florian Auer, videospiegelgeschichten.de, 02. Oktober 2021

Mit Freunden auf dem Schulhof habe ich über mögliche Spielmagazine gegrübelt. Unsere Lieblingszeitschrift war die legendäre Video Games. Als Anfang der 90er verschiedene neue lang- oder kurzlebige Zeitschriften aufkamen, wollten wir auch etwas in die Richtung machen, und zeichneten Mario- und Sonic-Figuren und Screenshots in einer „Game Fun“ genannten Zeitschrift. Leider hat keines der Kunstwerke die Zeit überlebt.

Fan-made ist der Inbegriff der damaligen Zeit. Magazine, Foren und Websites entstanden gleichermaßen aus dem gemeinsamen Hobby – dem Zocken. Magazine waren schon damals teuer und mussten daher professionell verlegt werden. Mit Medienhaus im Rücken kommt zwar der finanzielle Input, zieht aber auch die Verantwortung für Einnahmen nach sich. Die stammt aber nicht nur von der lesenden Community, sondern auch von der Branche selbst. Foren: einst die Schöpfung zum Austausch der geistigen Höhepunkte, später vor Hassbotschaften nur so triefende Ort – oder Geisterstädte im World Wide Web. Die Website ermöglicht es, mit vergleichsweise wenig technischem Aufwand, individuelle, nahe Angebot mit viel Inhalt zu produzieren und wurde von zentralen Plattformen wie Social Media und der direkten Unternehmenskommunikation immer stärker verdrängt. Fast schon ein Relikt der alten Tage.

20 Jahre GTA III | Wie ein 10-jähriger Kevin Grand Theft Auto III auf dem PC erlebte

Kevin Puschak, spielkritik.com, 23. Oktober 2021

Mit meinem Kumpel habe ich so viel Blödsinn angestellt: jegliche Sprungschanzen ausprobiert, auf Autos rumstolziert, auf sämtlichen Dächern rumgesprungen, und so weiter. Mithilfe von Cheats hatten wir einen Heidenspaß bei dem angezettelten Chaos in Portland, wenn sich alle gegenseitig angriffen oder wie die Wilden rumschossen.

GTA und Cheats gehören einfach zusammen. Und die kindliche Neugier, alles auszuprobieren, was nur irgendwie möglich ist, treibt das lustige Geschehen auf die Spitze. Bei dem Anblick, wie Kinder auf dem heimischen Monitor wild um sich schießen,

wird es einigen Eltern den Angstschweiß auf die Stirn getrieben haben. Einseitige, wenig fundierte Berichte über sogenannte Killerspiele und Amokläufe an Schulen, die auf diese Spiele zurückgeführt wurden, haben dazu einen nachhaltigen Beitrag geleistet. Sie könnten nun panisch den Stecker ziehen und Computerverbot bis zum 18. Geburtstag verhängen oder die Kinder über virtuelle Gewalt aufklären und bei ihren Pixelabenteuern begleiten. Denn sie stillen nur ihre kindliche Neugier.