

Sehnsucht nach früher

DIESE TEUFLISCHE NOSTALGIE

Wir sehnen uns nach Bekanntem, nach vergangenen Zeiten und schönen Erinnerungen. Dabei ist vieles nicht so toll, wie wir es im Gedächtnis haben, weiß Sascha.



Sascha Penzhorn

Als Sascha in der Power Play 7/93 Michael Hengsts Test zu Shining Force las, wusste er: Shining Force ist das beste Spiel der Welt, und Michael Hengst hat den geilsten Job. Inzwischen schreibt Sascha selbst über Videospiele und weiß, dass Shining Force schon für seine Zeit eher mittelpträgliche Grafik und zu viele nervige Bugs und Balancing-Aussetzer hatte.



Ja, ich bin ein Drecksack, weil ich euch einfach den Spaß an altem Krempel versauen will, der euch seit unzähligen Jahren am Herzen liegt. Also erst mal zur Beruhigung: Das will ich natürlich nicht wirklich. Geht auch überhaupt nicht, denn wenn die rosa-rote Brille zu irgendeinem alten Spiel erst mal festmontiert ist, ist eure Meinung dazu ohnehin in Stein gemeißelt und lässt sich nachträglich oft unmöglich noch ändern.

Doch es ist noch perfider: Spiele, die wir vor unzähligen Jahren geliebt haben, sind für uns heute oft nicht einfach noch so gut wie früher, sondern sogar noch besser, da kommt bis heute absolut nichts ran, und solche guten Spiele machen sie heutzutage gar nicht mehr und überhaupt! Das liegt zum einen natürlich erst mal daran, dass wir einfach viele schöne Erinnerungen mit diesen Spielen in Verbindung bringen. Manche haben Gothics namenlosen Helden auf ewig in ihr Herz geschlossen, andere trauern immer noch Aerith aus Final Fantasy 7 nach oder lieben es, Jon Irenicus in Baldur's Gate 2 zu hassen.

Nicht selten bringen wir unsere Lieblingsspiele aber auch mit besseren Zeiten

in Verbindung: mit den Freunden, mit denen wir diese Spiele erstmals erlebt haben. Oder mit unserer Schulzeit, als wir noch richtig viel Zeit zum Zocken hatten und uns keine Gedanken um Rechnungen, Steuererklärungen und globale Pandemien machen mussten. Unsere Gehirne sind beim Abrufen nostalgischer Gefühle gerne mal etwas selektiv, beschränken sich bei den Gedanken an solche Momente aufs Positive. Denn im Endeffekt ist Nostalgie eine Form von Heimweh – wir sehnen uns dorthin, wo wir hingehören, sei es Hyrule, Myrtana oder Faerûn.

Nostalgie verbindet

Das mit dem Heimweh und den teils selektiven Erinnerungen an bessere Umstände und Zeiten leiere ich mir nicht einfach so aus

den Rippen – das weiß Psychologin Krystine Batcho, die sich intensiv mit Nostalgie beschäftigt und vielfach zitierte Studien und Beobachtungen veröffentlicht hat. Batcho beschreibt auch, dass Nostalgie regelrecht ansteckend wirken kann, wenn wir sie mit Gleichgesinnten teilen. »Das beste Beispiel ist eine



In meiner Suppe baden Menschen, und gelb ist sie auch noch. Die Liebe zum Detail in Diablo 2: Resurrected ist umwerfend.





Manche finden das alte Diablo 2 zeitlos schön. Manche brauchen eine Brille.



Gruppe von Freunden, die in Erinnerungen an Unfug schwelgen, den sie gemeinsam als Teenager oder in ihrer Kindheit verzapft haben. Das ist eine Erinnerung, die bindet. Ein weiteres Beispiel aus aktuellen Forschungen sind Sportfans. Diese reden über Spiele, die ihnen gefallen haben, in denen ihre Mannschaft gewonnen hat. Wenn ihr etwas habt, das euch verbindet, kann das sehr ansteckend wirken und eine Art Dominoeffekt bewirken, bei dem eine glückliche Erinnerung die nächste auslöst.«

Das funktioniert natürlich auch im Zusammenhang mit Videospielen und ist etwas, das man auch in der GameStar-Community beobachten kann. Wir unterhalten uns über Diablo 2: Resurrected, über die schönen Erinnerungen, die das Spiel weckt, welche Gefühle es in uns auslöst, und natürlich fallen auch dort die üblichen Sprüche, von wegen »so gut wie damals«.

Aber wenn wir mal ehrlich sind, ist das Spiel in manchen Belangen eher gealtert. Na, in welchem der sechs praktisch identischen Keller in Akt 3, verteilt über drei Zonen, befindet sich denn nun der Wälzer von Lam Esen für unsere Quest? Ihr spielt einen Nahkämpfer, und ein Skelettmagier flüchtet gemächlich im Schrittempo, statt stillzustehen? Dann watschelt ihr schlimmstenfalls so lange hinter ihm her, bis er endlich in irgendeiner Ecke hängenbleibt. Solche und andere Scherze würden wir 2021 im Genre gnadenlos abstrafen, aber bei Diablo 2: Resurrected drückt man notfalls auch mal beide Augen ganz fest zu, denn die schönen Erinnerungen und Matt Uelmens Mega-Soundtrack und vieles am Spiel ist ja echt auch heute noch total gut und hach!

schelt ihr schlimmstenfalls so lange hinter ihm her, bis er endlich in irgendeiner Ecke hängenbleibt. Solche und andere Scherze würden wir 2021 im Genre gnadenlos abstrafen, aber bei Diablo 2: Resurrected drückt man notfalls auch mal beide Augen ganz fest zu, denn die schönen Erinnerungen und Matt Uelmens Mega-Soundtrack und vieles am Spiel ist ja echt auch heute noch total gut und hach!

Nostalgie macht blöd

Auf die Gefahr hin, mich unbeliebt zu machen: Manchmal verleiten uns nostalgische Glücksgefühle zu Dingen, die sind einfach etwas bescheuert. Um beim Beispiel von Diablo 2: Resurrected zu bleiben, das ich seit Release viel intensiver spiele, als ich ursprünglich vorhatte: Eigentlich finde ich 40 Euro für ein Remaster etwas zu happig, darum hab ich das Teil gleich doppelt gekauft. Meine Freundin liegt derzeit nämlich mit der Seuche darnieder und will nach der Arbeit rechtzeitig ins Bett. Bedeutet für mich, dass ich leise sein muss und nicht so lange aufbleiben und vorm Rechner sitzen kann, wie ich will. Darum spiele ich es nachts

Für Gothic empfinde ich null Nostalgie, ich habe null Probleme damit, das Minental durch Grafikmods aufzuhübschen.





auf meiner Nintendo Switch. Kann man eigentlich machen, kostet dann halt nur doppelt so viel.

Aus ähnlichen Gründen habe ich heute unzählige alte Mega-drive-Spiele, Duke Nukem, sämtliche Doom-Games dieser Erde und Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy auf meiner Switch. Die meisten davon werde ich in diesem Leben niemals wieder komplett durchspielen, aber die Tatsache, dass ich es immer und überall tun könnte, fühlt sich unbeschreiblich gut an. Und im Multiplayer irgendwelche Randoms wegzuflexen wie noch zu meiner Schulzeit, ist auch ganz ohne Nostalgie ein geiles Gefühl. Manchmal verarscht uns die Nostalgie aber auch ganz einfach. Beispielsweise als meine Freundin für viel zu viel Geld noch mal James Pond: Codename Robocod gekauft hat. Zehn Minuten hat sie ihren Trip in die Vergangenheit ausgehalten, dann wurde ihr klar, dass nicht jedes Spiel so toll war, wie wir es seit unserer Kindheit im Gedächtnis haben.

Schlimmer traf es mich persönlich mit Bubsy. Als Grundschüler saß ich mit meinem Kumpel Alain so lange im ProMarkt und habe mit ihm die Vorführversion von Bubsy gespielt, bis man uns aus dem Laden geworfen hat. Ich bekam das Spiel im selben Jahr zu Weihnachten und war unbeschreiblich happy. Ich muss ein selten dämliches Kind gewesen sein, denn Bubsy ist Rotz, vom katastrophal schlechten Level-design mit unzähligen Sprüngen ins Unge- wisse bis zu Toden durch Kau- gummiautomaten, deren bedrohliche Ge- schosse kaum mehr als einen Pixel groß sind.

Nostalgie ist stressig

Wie manche von euch wissen, ist mein Verhältnis zu Spieleklassikern wie Gothic etwas, ähem, ange- strengt. Zum Glück ist der durchschnittliche Game- Star-Leser hochintelligent, tolerant und in der Lage, Meinungen zu akzeptieren, die vom eigenen Welt- bild abweichen. Trotzdem gibt es Menschen, die füh- len sich und ihre Familie bis zum zehnten Vorfahren persönlich angegriffen, wenn man die polygonarme, kackbraune, neblige Optik des ersten Gothic kritisiert oder es wagt, sich negativ über die absolute Dreckssteu- erung oder das katastrophal beschissene Kampfsystem dieses Spiels zu äußern, obwohl ich das selbstverständlich sowieso immer nur absolut sachlich und leidenschaftslos tun würde.

Manchmal werden Leser regelrecht paranoid, wenn ich Spieleklassiker zum ersten Mal ausprobiere und nicht sonderlich mag. »Was, wenn jemand dieses Spiel noch nicht kennt und es jetzt anhand dieses Arti- kels schlecht findet?« Solche Sprüche habe ich ja noch nie so recht verstanden. Als hätten wir hun-

derttausend Le- ser, die 20 oder mehr Jahre ge- wartet haben, alte Spiele zu in- stallieren, die jetzt einzig und allein durch mei- ne persönliche Meinung doch noch davon ab- gebracht werden.

Neulich be- hauptete ein Le- ser auf Game- Star.de, dass (das alte) Diablo 2 bis heute »un- erreicht in Sa- chen Atmosphä- re, Balancing

Die Zwischensequenzen im alten Diablo 2 sehen nicht mehr so gut aus wie in unserer Erinnerung.



und Qualität seiner Zwischensequenzen« sei. Aber bei aller Liebe, in einer Auflösung von maximal 800x600 kriegst du auf einem modernen Display statt Atmosphäre vor allem Pixel so groß wie Häuser. Das Balancing sorgt dafür, dass bestimmte Skills seit 20 Jahren von praktisch niemandem genutzt werden, und in den alten Zwischensequenzen sieht Marius aus wie eine verschimmelte Kartoffel, aber ansonsten stimme ich total zu. Manche Fans verehren alte Spiele so stark, dass ihnen überhaupt nicht mehr auffällt, wenn der Zahn der Zeit irgendwo klaffende Löcher hinterlassen hat oder wenn es womöglich Elemente gibt, die schon zu Release alles andere als ideal waren. Eure Nostalgie in allen Ehren, aber nicht alles ist so perfekt, wie es sich manche Leute gern einreden.

Bleibt realistisch

Nostalgie rockt, vor allem mit Gleichgesinnten. Jeder hat das Recht, Sachen gut zu finden. Okay, vielleicht nicht Tierquälerei, aber ihr wisst, was ich meine. Claire und ich glotzen aus Nostalgie bis heute alle paar Jahre sämtliche Star-Trek-Filme durch. Auch die ganz schlechten. Trotzdem sind wir uns der Tatsache bewusst, dass »Nemesis« maximal dämlich ist und würden den Film niemals als ein bis heute unerreichtes Meisterwerk bezeichnen. Vor allem geben wir aber auch neuen Filmen eine Chance und verschließen uns nicht davor, »weil für uns sowieso nichts mehr an die Klassiker rankommt«. Krampfhaft an der Ver-

Meine Nostalgie für klassisches Doom-Gameplay hält mich davon ab, Doom Eternal zu mögen.



gangenheit, an »besseren Zeiten«, an Bekanntem festzuhalten, bis man Veränderung und etwas Neuem irgendwann ganz einfach überhaupt keine Chance mehr gibt, kann unmöglich gesund sein. Vor allem glaube ich, dass wir durch Nostalgie leicht unserer Objektivität beraubt werden. Um mal beim

Beispiel mit den Filmen zu bleiben: Ich habe Freunde, die freuen sich jetzt schon auf »Indiana Jones 5« wie Kinder auf Heiligabend. Harrison Ford ist inzwischen ungefähr 98 Jahre alt und würde sich im richtigen Leben die Hüfte brechen, wenn er die Peitsche schwingt. Aber heyho, Nostalgie, Indy, alles wird geil. Na dann. Kann man machen. Bisher wurden ja zum Glück noch nie vollkommen gammelige, enttäuschende Fortsetzungen, Remaster und Reboots vertickt, die in erster Linie deshalb kommerzielle Erfolge waren, weil sie Leute an »bessere Zeiten« erinnern. Und ein »Indiana Jones 4« hat es auch nie gegeben. Das sage ich, der 80 Euro für Diablo 2: Resurrected ausgegeben hat und gleich sechs praktisch identische Dungeons in Kürast nach einem verschissenen Buch abgrast, im dritten Akt, den ich wie jeder andere normale Mensch schon vor 20 Jahren absolut gehasst habe. Dieses Mal dann aber auf Nightmare, denn auf Normal habe ich es schon durch, morgen dann direkt noch mal auf Hell. Und das ist noch exakt so toll wie damals im Jahr 2000! ★

Jedi Academy ist so alt, dass sämtliche Screenshots davon in unserem Archiv noch Höhlenmalereien sind.

