Interview mit DiePixelspieler

Description

Der YouTube-Kanal DiePixelspieler existiert bereits seit 2011 und befasst sich vorwiegend mit Retro-Spielen und alter Hardware. Ein Markenzeichen ist dabei die hochwertige Qualität. Antiquarische Homecomputer und Konsolen werden in Blender nachgebaut und professionell animiert. Wir sprachen mit *oxx* über den Kanal, die 1980er Jahre und die Vorteile der heutigen digitalen Welt.

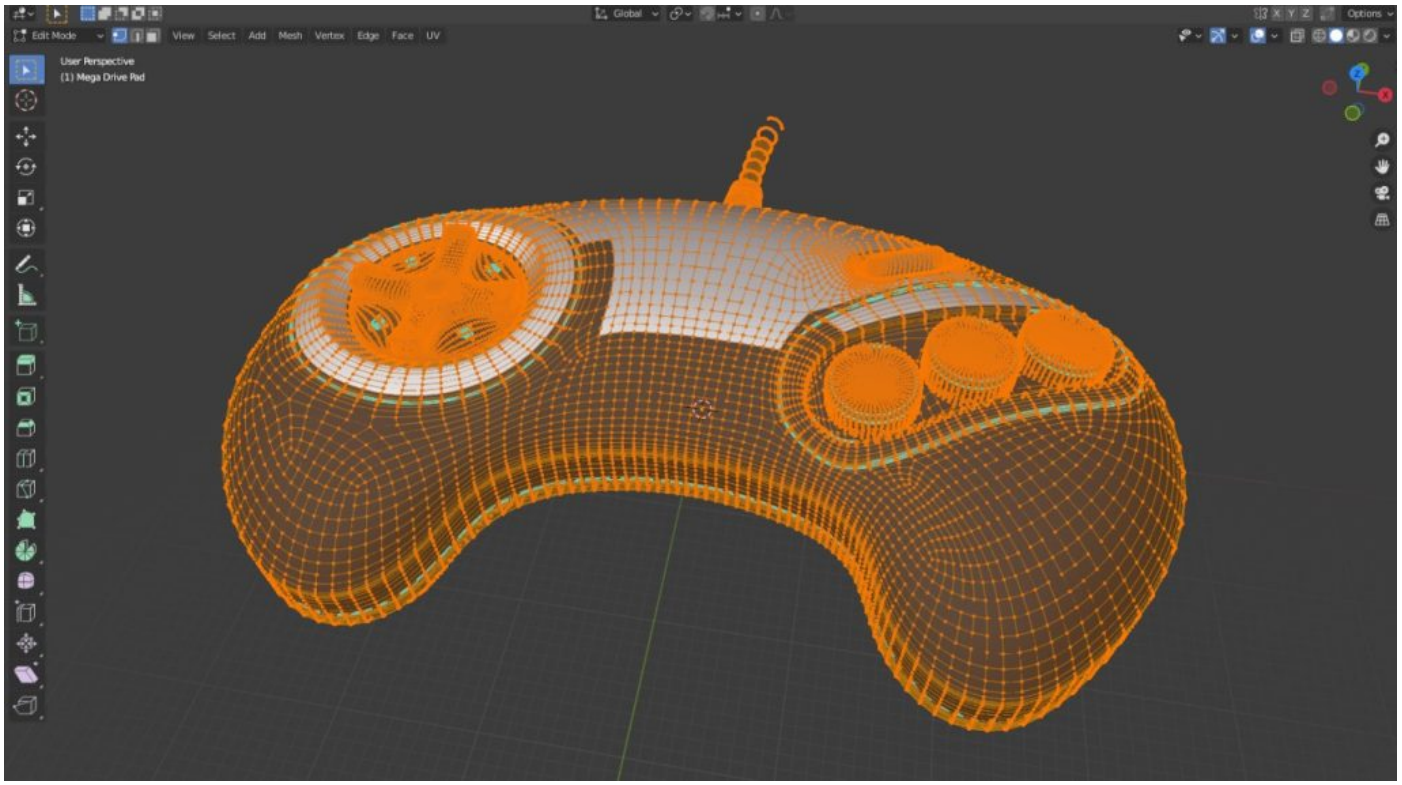
BGMM: Über 6200 Abonnenten, das Video „Kratzer aus Kunststoff entfernen“ hat sogar mehr als 300.000 Views. Warum gab es in den letzten 3 Jahren nur ein Video?

oxx: Der Kanal ist ein Hobby Projekt und ich erstelle nur nach Lust und Laune Videos. Da ich beruflich sehr eingespannt war, kam es zu einem Zusammenbruch, wo mir ein Hirntumor diagnostiziert wurde.

Derzeit habe ich Einschränkungen, die es mir unmöglich machen Texte einzusprechen. Zocken ist auch nicht möglich. In meinen Youtube-Bekanntenkreis habe ich einige Menschen aufgetan, die mir da etwas unter die Arme greifen. In Form von Reviews und Gameplays. Wie es weitergeht, kann ich zurzeit nicht beantworten.

Bei „DiePixelspieler“ drängt sich die Frage auf: Wie viele wart ihr eigentlich?

Ursprünglich haben wir diesen Kanal 2011 zu dritt gestartet. Der Fokus lag im Let’s Play Bereich. Einige Reste lassen sich noch heute auf dem Kanal finden. Wir haben jedoch schnell gemerkt, dass wir die Lust verloren hatten. Daraufhin haben wir uns entschieden, das Projekt einzustampfen. Das war meine erste wirkliche Begegnung mit Videoschnitt und ich hatte da Spaß dran. Let’s Plays sind aber alles andere als anspruchsvolle Videoschnitt-Projekte, also habe ich beschlossen, auf Reviews umzusteigen. Da konnte ich mich etwas mehr austoben. Damals gab es ja noch die 15 Minuten Sperre und wir hatten schon einige Abos gesammelt. Das wollte ich nicht aufgeben. Deswegen habe ich diesen Kanal weitergeführt.



Die Modelle für die Videos werden alle in Blender erstellt

Die Videos sind sehr professionell gemacht. Wie viele Stunden Arbeit stecken da drin?

Meine Ansprüche und Fähigkeiten haben sich mit der Zeit gesteigert. Am Anfang war ein Video ein Wochenendprojekt. Heute dauert das mehrere Wochen. Durch einen Zufall habe ich eine After Effects CS6 Version ergattern können – die ich derzeit noch benutze – und da kam der Wunsch nach besseren Effekten und 3D Animationen. Den Zeitaufwand kann ich nur schätzen.

Das Thunderforce-Video z. B. hat mich knapp ein halbes Jahr beschäftigt. Ich habe das Modell vom Fire LEO-04 „Rynex“ von Grund auf modelliert. Als Anfänger war das schon eine Herausforderung.

Meinen Workflow müsste ich als chaotisch bezeichnen, da wäre bestimmt eine Steigerung möglich, aber der Anspruch eines Hobbyprojektes ist geblieben. Deshalb besteht da kein Bedarf nach Optimierung. Ich lerne gerne Neues und gerade heutzutage sind die Möglichkeiten gefühlt unbegrenzt. Dann kann es mal sein, dass ich mich in Blender verliere und das Videoprojekt in den Hintergrund rutscht. Ich mache mir da keinen Stress.

In Deinen Reviews liegt der Fokus meist auf einem Spiel und Du betrachtest es aus verschiedenen Perspektiven, vor allem die unterschiedlichen Portierungen. Wie viele diverse Systeme hast Du selbst? Besorgst Du Dir dann auch jede Version des Spiels, um es zu testen?

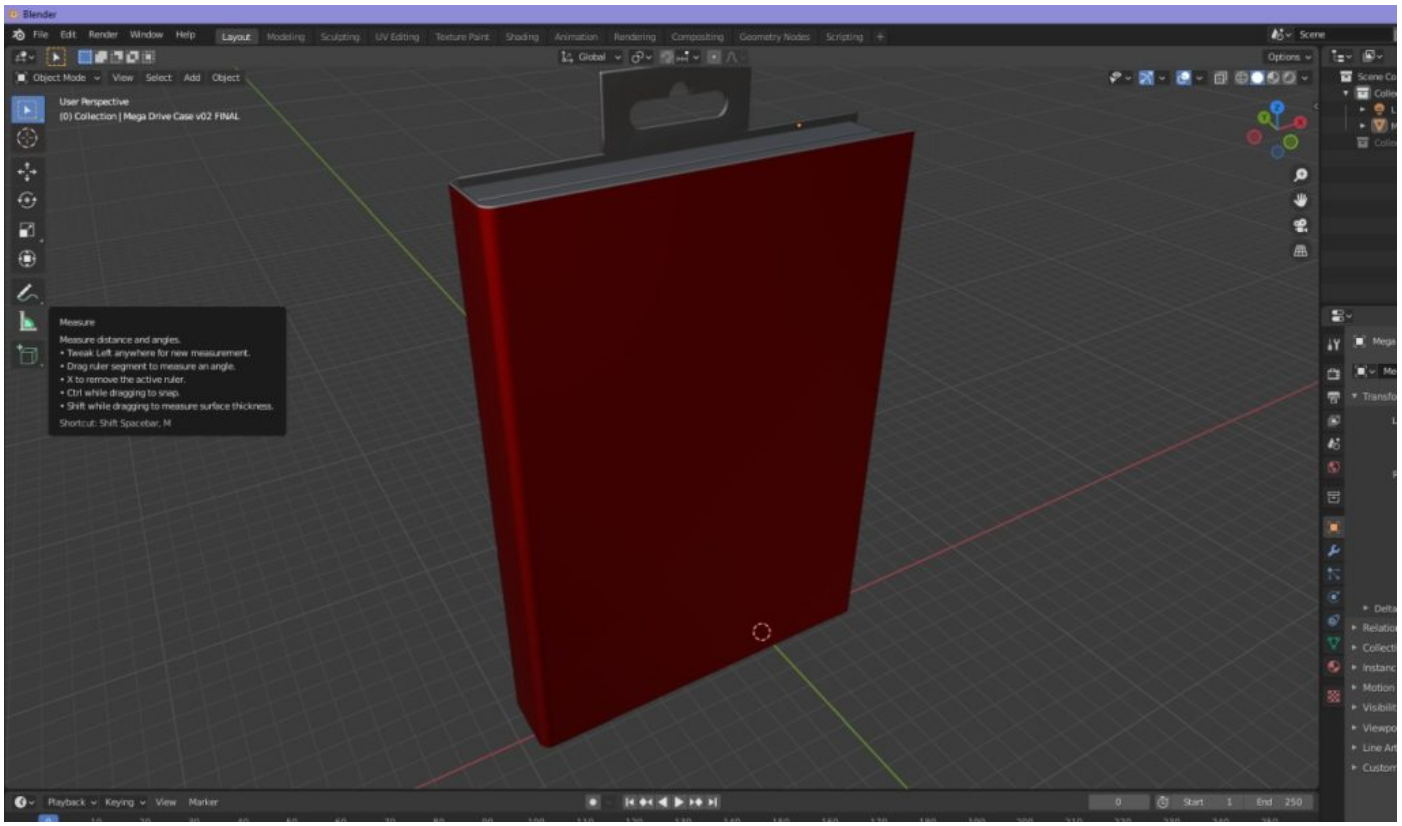
Nein. Durch den Preisboom ist das, für mich, finanziell gar nicht möglich. Systeme habe ich etwa 20 Stück und auch massig Spiele. Ehrlich gesagt nutze ich oftmals eher Emulation, das ist bequemer. Vor allem für die Videoproduktion bietet das nur Vorteile.

In den letzten Jahren kamen immer mehr Klone, etwa der C64 Mini auf den Markt. Wie findest Du diese Entwicklung?

Für mich ist das Elektroschrott. Anders sehe ich Projekte wie z. B. MiSTer und Analogue, da erkenne ich wirklich einen nutzen, wenn es um das migrieren von alten Videospielen auf neue Hardware geht.

C64, Amiga, Atari ST, die ersten Konsolen und natürlich die Arcade-Automaten: Woran denkst Du zuerst, wenn es um die 1980er Jahre geht?

Wenn es um Videospiele geht, war meine erste Berührung mit dem Medium wahrscheinlich die Arcade-Versionen von **Choplifter** und **Wonderboy**. Diese Automaten standen damals in einem Café, an dem ich immer wieder mein Taschengeld verlor. Ein eigenes System kam erst recht spät in unseren Haushalt. Das muss um 1987 gewesen sein. Ein C64 mit Bernstein Monitor, Datasette und einigen Spielen. Das Videospiel Fieber packte mich erst mit **Manianc Mansion**. Eines der Spiele das mich wirklich fasziniert hat. Oftmals habe ich Koala Painter angeschmissen und mich im Pixeln versucht. Auch im Programmieren habe ich mich versucht. Zuerst klassisch in BASIC und später in Assembler. Das Spielen war immer Nebensache. Echt schlimm wurde es erst in den nächsten Jahrzehnten.



Ein weiteres Blender-Modell

Was hast Du damals programmiert? Eigene Spiele?

Ein Freund und ich hatten mehrere Anläufe gewagt. Viel kam nicht dabei raus. Ich beneide die heutige Generation. Damals haben wir die Bibliotheken abgeklappert und versucht, Assembler zu lernen.

Heute geht das mit einigen Clicks zu Tutorials und den entsprechenden Videos.

Viele behaupten, dass sie zur Hardware der 80er eine emotionale Bindung hätten. Moderne Computer sind nur noch Werkzeuge. Ist das bei Dir auch so und wenn ja, warum?

Gerade die Homecomputer Zeit hatte viele Systeme, die unterschiedlicher nicht sein konnten, das war eine spannende Epoche. Z. B. der C64-SID-Klang ist unverkennbar oder die grafischen Fähigkeiten der Systeme. Auf einen Blick hat man das System sofort erkannt. Heute ist alles standardisiert, was auch kein Nachteil ist, es ist einfacher geworden. Ich hätte mir damals nicht in den wildesten Träumen vorstellen können, was heute auf einem modernen System möglich ist. Ich bin froh, diese spannende Pionierzeit mitbekommen zu haben, vermisse sie aber nicht sonderlich.

Früher hatten die Computer harte Grenzen. 4 oder 64 Kilobyte speicher. Da musste ein Programmierer schon viel können, um was Ordentliches aus der Kiste zu holen. Heute ist kaum noch eine Software richtig optimiert. Stört Dich das, dass heute alles nur rausgehauen wird, um es später so lange zu patchen, bis keiner mehr meckert?

Damals musste ein Programmierer den Rechner wirklich kennen, um da was zu reißen. Es ist heute noch faszinierend, zu welchen Kniffen die Programmierer gegriffen haben, um spektakuläre Effekte zu erzielen. Da steckt echt viel kreative Energie hinter. Heutzutage ist das abgeklärter und gefühlt langweiliger. Allerdings war die Entwicklung eigener Spiele ein Klacks, verglichen mit den neuen, großen Spieleveröffentlichungen.

Aber heute sind Hobbyprojekte schnell realisiert. Schau Dir die modernen Engines an? Da muss man, im Vergleich zu Assembler, kaum was von Technik verstehen. Grafiken und Sounds gibt es für wenige Euro oder kostenlos. Ist das ein Fortschritt?

Eindeutig! Ich schiele oft auf die Indie-Enwickler Szene und da entstehen so viele interessante Dinge, einiges ist sehr experimental. Das beste Beispiel ist da **Minecraft**. Ohne diesen Erfolg wäre so eine Idee bei Publishern wahrscheinlich auf Ablehnung gestoßen. Ich habe auch das Gefühl das die Indie-Szene, in letzter Zeit, oftmals den Takt angibt, was neue Ideen angeht (z. B. Battle Royal).

Wie sieht es für Dich heute mit spielerischer Innovation aus? Waren die 80er diesbezüglich nicht viel aufregender?

Nein. Ganz im Gegenteil.

Warum nicht? Da wurden quasi die meisten Genres erfunden.

Das mag stimmen. Heute ist, durch die Hardware Leistung, so viel mehr möglich als damals. Stichwort VR.

Richtig, aber werden diese Möglichkeiten entsprechend genutzt, oder sehen wir mit jedem Technologiesprung zunächst alten Wein in neuen Schläuchen?

Wenn ich an den Wechsel vom C64 zum Amiga denke, da wurde das Spiele-Rad auch nicht neu erfunden. Da wurde oft auf alte Konzepte gesetzt. Es sind immer Ausnahme-Titel, die den Fortschritt machen. Hardware kann Kreativität nicht ersetzen.

Stimmt, dem kann man nicht widersprechen. Am Ende hätte ich noch drei Fragen zu alten Spielen. Doom, Quake oder Duke Nukem 3D?

DOOM, ganz klar.

Mortal Kombat oder Street Fighter?

Street Fighter.

Und zum Schluss: Deine drei Retro-Spiele für die einsame Insel?

Jagged Alliance 2, **Streets of Rage 2** und **Sim City**.

Vielen Dank für das Interview!

Date Created
4. März 2022
Author
sven