

Fwd: 02/2022 • Pixel-Brote und Urlaubsnostalgie

🌐 quick-save.de/2022/02/fwd-02-2022/

Sven Festag

12. Februar 2022



Brot. Unscheinbar liegt es in der Auslage der Bäckerei oder in Kunststoffbeuteln abgepackt im Supermarkt. Schier unzählige Sorten gibt es in Deutschland. Aber wie steht es mit der digitalen Backkultur?

Vorwort

Brot. Überall Brot. Immer nur Brot. Dabei ist Brot doch ein zentraler Bestandteil der kulinarischen Kultur Deutschlands. Ein oftmals unterschätztes Nahrungsmittel, für dessen Qualität und Vielfalt wir im Ausland oft beneidet werden. Wir Deutschen haben also hohe Ansprüche an unser Brot. Kann die digitale Backkultur diesen überhaupt gerecht werden? Ebenfalls für kulinarische Kreationen bekannt ist Italien. Nicht nur Ciabatta, sondern auch Pizza, Pasta oder Minestrone stehen dort auf dem Speiseplan. Wer im Urlaub nicht nur der Völlerei frönen will, fährt eben zur Einkaufsmeile. Und dort findet sich auch manchmal ein Schatz.

Hyperlinks

Das sind die 12 besten Videospielbrote für einen Brunch

Lea Irion, wasted.de, 21. Januar 2022

Während Garry Newman's Sandbox-Hit sogar mit Sesam auf den fluffigen Burger-Buns aufwartet, gleicht CD Projekt Red's Cyberpunk-Hamburger einer Polygon-Pampe, die wahrlich ihresgleichen sucht. Selten sah der Fastfood-Favorite noch schlechter aus als es in realen Restaurantketten der Fall ist, und gemessen daran, dass der Burger digital gebraten wurde, ist das doch wirklich eine reife Leistung.

Wer ewig durch die Wälder zieht oder einen spektakulären Bankraub vollzieht, hat es auch verdient, so richtig zu schlemmen. Und was bietet sich da besser an, als ein gut belegter Burger mit Tomate, Käse und Salat. Aber halt... Ohne das richtige Burger-Brötchen wird der Gaumenschmaus schnell zum Gaumengraus. Wenn der Burger aussieht wie an der Raststätte gekauft und auf dem Parkplatz vom LKW überrollt, ist auch der Spielspaß am Rollenspiel des Jahrtausends im Magenumdrehen verdorben.

Reingestreamt: PixelJunk Monsters Big Bite Edition (aka. Encore) (2008)

Sylvio Konkol, [spielkritik.com](https://www.spielkritik.com), 13. Januar 2022

Hätte ich die 75 Minuten, die ich in ‚PixelJunk Monsters Big Bite Edition‘ investiert habe, lieber anders verbracht? Nein, gar nicht. Denn auch wenn meine Begeisterung Grenzen kennt, bin ich dem kurzen Kennenlernen und der damit verbundenen Zeitreise dankbar. Ich durfte einen Klassiker des Tower-Defense-Booms kennenlernen, von dem ich noch nicht einmal wusste, dass er ein Klassiker jener Boomzeit ist.

Eine digitale Zeitreise in die Vergangenheit ist immer aufregend. Besonders spannend ist es dann, wenn es nicht um alte Erinnerungen geht, die in einer verklärten Nostalgie-Suppe umherschwimmen. Viel interessanter ist es doch, einen Titel zu spielen, der bislang gänzlich unbekannt schien. Die Neugier und die Entdeckungsfreude allein machen schon einen Teil des Spielspaßes aus. Eine wahrlich gute Idee, diese Reise anzutreten. Auf viele, neue Entdeckungen in der Vergangenheit!

Wer eine Community aufbaut, muss sie auch pflegen

Daniel Ziegner, [superlevel.de](https://www.superlevel.de), 24. Januar 2022

Als Plattform erlaubt es Modder*innen, bekannte Brettspiele von Schach bis Warhammer nachzubauen oder eigene Prototypen zu entwickeln. Gerade wegen seiner Vorreiterrolle in dieser Community ist das, was Anfang Januar passiert ist, auch für andere Spieleentwickler*innen wichtig. Nachdem eine Designerin aus dem Chat verbannt wurde, weil sie über ihre queere Identität sprach, geht ein Riss durch die Community.

Moderation bedeutet Verantwortung. Die Verantwortung, einen freien Meinungsaustausch zu fördern, aber gleichzeitig für eine zivilisierte Diskussion zu sorgen. Der Grad ist manchmal schmal, manchmal werden Grenzen eindeutig überschritten. Problematisch:

Die Arbeit der Moderation ist wenig transparent und die Auslegung der Regeln oft subjektiv. Sich gegen Entscheidungen zu wehren, oft schwierig, da sich die Moderation selbst kontrolliert. Gleichwohl muss es im Interesse von öffentlicher Wahrnehmung, ebenso wie im Blick auf grundlegende, menschliche Werte, selbstverständlich sein, dieser Verantwortung bestmöglich gerecht werden zu wollen.

Dieser Shooter gehört in ein Museum

Erik Körner, superlevel.de, 06. Januar 2022

Dabei steckt hinter Post Void zunächst ein einfacher Wunsch: Durchatmen. „Wir wollten ein Spiel nur für uns programmieren und uns nicht um Dinge wie Verkaufszahlen kümmern“, erinnert sich Designer und Programmierer Christopher Andreasson. Die Arbeit an ihrem vorherigen Titel, das von der Fachpresse gelobte Sea Salt, laugt die Entwickler aus.

Entwicklungsstudios, in denen Indie noch gelebt wird – in denen Spiele noch entstehen, weil das Team Bock darauf hat und nicht, weil die Marktanalyse festgestellt hat, dass aktuell fotorealistic Shooter mit Zombies die höchsten Absatzzahlen versprechen, wenn dazu noch im Drei-Monats-Takt ein mageres DLC-Paket veröffentlicht wird. Einfach mal machen und schauen, was passiert. Aus finanzieller Sicht ein Horrorszenario, aus kreativer Sicht ein Paradiestraum. Aber genau davon lebt Indie. Bitte mehr davon!

5 Mark und Zollfrei Einkaufen

Ben Bisc, videospiegelgeschichten.de, 08. Januar 2022

In Samnaun angekommen sind wir durch die Gassen und Geschäfte geschlendert und mich hat das Ganze damals eher gelangweilt. Mäntel, Parfums, Spirituosen, das alles war nichts für mich und ein Geschäft mit Waren, die mich damals interessierten, haben wir auch nicht gefunden. Bis wir an einer Art Pfandleihhaus vorbeigekommen sind. Ein kleines unscheinbares Geschäft mit einem Eingang auf Kellerhöhe und einem winzigen Geschäftsschild über der Tür.

Gehen die Eltern einkaufen, wird es für Kinder schnell langweilig. Mit den klassischen Luxusgütern können sie nichts anfangen. Und gern gesehen sind Kinder in den jeweiligen Läden auch nicht. Kinder sind laut und dreckig. Sie machen alles kaputt und vergraulen die Kundschaft. Ist das Interesse allerdings geweckt, sind Kinder voll bei der Sache. Und da Kinder von Natur aus neugierig sind und ihre Umgebung oftmals besser erkunden als ihre Eltern, lädt ein Pfandleihhaus zum Stöbern ein. Und manchmal wird eine lange Suche auch mit einem Schatz belohnt.

Abenteuer in BASIC – Programmieren per Comic

Mia Jaap, videospiegelgeschichten.de, 01. Januar 2022

Sogar das Inhaltsverzeichnis ist ein Comic, anschließend stellen sich die Autoren selbst vor. Unsere Haupt- und Identifikationsfiguren sind aber die Geschwister Ekkehard und Uta. Beide haben zunächst gar nichts mit Computern zu tun, aber eines Tages kommt ihr Vater mit ein paar Kartons nach Hause, ‚Diesmal ist es was für Vati‘.

Kindgerechte Bildung, die Vermittlung von Wissen mit Spiel und Spaß, ist eine Kunst. Zu viel Informationen? Ugh, öde. Zu viel Spaß? Geht eigentlich nicht, aber dann bleibt das Wissen auf der Strecke. Und dann muss es ja noch die kindliche Zielgruppe ansprechen, deren Anforderungen vom Alter und den topaktuellen Trends abhängen. Gar nicht so einfach also. Rückblickend wirken solche Lernspiele, -bücher oder -comics oft eigenartig, wenn sie nicht durch eine nostalgische Brille betrachtet werden. Ob sie wirklich etwas gebracht haben? Klare Antwort: Manchmal.