

Fwd: 03/2022 • Liebe Eltern, fördert eure Kinder!

 quick-save.de/2022/03/fwd-03-2022/

Sven Festag

20. März 2022



Handwerk oder Studium? Egal, Hauptsache aus dem Kind wird mal etwas Richtiges. Manchmal läuft es aber auch umgekehrt, aber auf jeden Fall läuft es immer auf ein Problem hinaus.

Vorwort

Liebes Publikum,

das Verhältnis von Eltern zu Kindern ist nicht immer einfach. Die meisten Eltern wollen natürlich nur das Beste für ihren Nachwuchs, aber manchmal projizieren sie ihr eigenes Leben und ihre eigenen Wünsche zu sehr auf ihre Kinder. Sicher ist es nicht einfach, sich davon freizumachen und gänzlich gelingen wird es wohl nie. Aber es sollte schon der Anspruch von Eltern sein, ihre Kinder bestmöglich zu informieren und ihnen die Entscheidungsfreiheit zu überlassen.

Das Scheitern gehört in einem solchen Fall durchaus dazu. Aber das bedeutet natürlich nicht, dass es nicht auch virtuell geschehen muss – oder etwa doch? Für Videospielemessen in Deutschland zu Beginn der 2000er Jahre bedeutet es allerdings genau das. Aber lest selbst!

Viel Spaß mit der Sammlung vom Februar,
Sven

Hyperlinks

Liebe Spiele, lasst mich endlich scheitern!

Adrian Froschauer, wasted.de, 20. Februar 2022

Game over! In grauer Vorzeit signalisierten Arcade-Automaten mit dieser Nachricht: „Du hast versagt! Gib mir Geld, dann gebe ich dir noch eine Chance.“ Auch auf Heimkonsolen hielt sich der Game-Over-Screen zunächst wacker – aber so richtig over ist das Game ja nicht, wenn ich sofort und ohne Münzeinwurf weiterspielen kann.

Gegenfrage: Warum muss es denn zwingend darum gehen, etwas zu gewinnen? Wenn es nichts zu gewinnen gibt, können wir auch nicht scheitern. Warum braucht es ein Erfolgserlebnis und dessen Gegenstück, den Frustmoment? Kann nicht einfach mal alles egal sein? Das Spiel als Selbstzweck sozusagen.

ES WAR EINMAL ... die erste deutsche Spielemesse? Das Scheitern der IGEX 2000

Sylvio Konkol, spielkritik.com, 23. Februar 2022

Als „erste Messe ausschließlich für Video- und Computerspiele auf dem europäischen Festland“ war die IGEX geplant, und obwohl es sich im Kern um eine Publikumsmesse handeln sollte, waren auch Fachbesuchertage und -bereiche vorgesehen.

Eine große Messe ankündigen, ohne vorher geprüft zu haben, ob bei den Unternehmen oder dem angedachten Publikum überhaupt ein Interesse besteht, das die Austragung überhaupt rechtfertigt? Schon ein ziemlich lässiger Move. Allerdings nicht so unbedarft, wie es zunächst scheint. Denn Games hatten bislang keinen richtigen Platz in der breiten Technik- und Computerwelt. Aus den entsprechenden Magazinen wurde das Thema längst in eigene Zeitschriften verpackt und eine eigenständige Videospielemesse war nur noch eine Frage der Zeit. Und der Branche, die dazu aber noch nicht bereit war. Mit Blick auf die Gamescom stellt sich natürlich die Frage, wie die Zukunft der Messe in Deutschland aussieht.

Die Spielebranche braucht weniger Regenbogenfarben und mehr Systemveränderung

Lara Keilbart, superlevel.de, 03. Februar 2022

Aus queeren Kreisen selbst wird das allzu prominente Flagge zeigen jedoch oft kritisiert: Es handle sich lediglich um Lippenbekenntnisse, leere Symbolpolitik oder schlichtweg Marketingstrategien. Kaum wechselt der 30. Juni auf den 1. Juli, verschwinden die Regenbogenfarben vielerorts wieder von den Webseiten.

Letztlich ist das Ziel eines jeden Entwicklungs- und Publishingunternehmens genau eines: möglichst viel Gewinn erwirtschaften. Eine Strategie dazu ist es, sich möglichst zurückzuhalten und niemandem auf die Füße zu treten. Bislang hat das immer gut funktioniert, aber diese Zeiten sind nun vorbei. Ganz im Gegenteil: Flagge zeigen und Verantwortung übernehmen sind der richtige Weg. Das bedeutet allerdings auch zwangsläufig, die nach außen präsentierten Werte zu internalisieren. Ansonsten sind die Unternehmen nicht mehr als die Hülle ihrer selbst.

Birnen in Dubai

Sven, wall-jump.com, 09. Februar 2022

Ich glaube, dass euch nie bewusst geworden ist, wie schlimm es für mich war, in einer Künstlerfamilie aufzuwachsen. Der Vater ein Opernsänger. Die Mutter Schriftstellerin. Bruder Nummer eins war eine Virtuose des Ausdruckstanzes. Und Bruder Nummer zwei ein wahrer Meister des abstrakten Pinselstrichs. Und dann gab es da noch den Kleinen.

Das klassische Stereotyp geht eigentlich genau andersherum. Die künstlerisch begabten Kinder, die lieber Schreiben, Malen oder Gitarre spielen, stehen den Eltern gegenüber, die auf eine Ausbildung oder ein Studium beharren. Immerhin darf das Kind dann zwischen BWL, Jura oder Informatik entscheiden. Vielleicht noch Medizin, wenn der Abi-Schnitt das hergibt. Die Diskrepanz zwischen Jung und Alt ist in beiden Fällen aber dieselbe. Und nach zahlreichen Familienstreits zu Weihnachten, Ostern oder der Hochzeit der Cousine fällt den Eltern dann auf, dass sie gut daran getan hätten, die Talente ihrer Kinder zu fördern und zu unterstützen, anstatt ihnen den Nutzen dieser abzusprechen. Daher: Lieber Eltern, fördert die Talente eurer Kinder so gut ihr könnt und informiert sie unvoreingenommen, damit sie eine eigene Entscheidung treffen können. Danke.

Alte Thinkpads als Gamingnotebooks für Retrospiele

Tim Bartz, videospiegelgeschichten.de, 26. Februar 2022

Etwas Wichtiges im Voraus. Es gibt keine „eierlegende Wollmilchsau“. Also ein Gerät mit dem man alle Retro-PC-Spiele spielen kann. Ich beschränke mich aus diesem Grund auf die Ära Windows 95 bis Windows XP, da man diesen Zeitraum ganz gut mit zwei Notebooks abdecken kann.

Eigentlich hat diese Wahl ja etwas Ironisches an sich. Die ThinkPad-Notebooks gelten klassischerweise als Arbeitsgeräten. Keine andere Notebook-Serie ist in den Köpfen so fest mit Anzug und Aktenkoffer verknüpft wie diese. Mit dem Hintergrund, dass sie ursprünglich von IBM produziert und verkauft wurden, erscheint das nur logisch. Gleichwohl ist es natürlich umso interessanter, nun gerade auf diesen Geräten der Unterhaltung zu frönen.

Winterzeit in Wien – Erinnerung und Versprechen in der simulierten Straßenbahn

Mario Donick, videospiegelgeschichten.de, 19. Februar 2022

Bei den Besuchen war ich einerseits Tourist, gleichermaßen fasziniert wie erschlagen von engen Straßen und monumentalen Prachtbauten, und mit all den Klischees, die man als Tourist halt so macht. Andererseits fuhr ich auch viel mit U- und Straßenbahn möglichst viel des ganzen Streckennetzes ab, stieg an willkürlichen Orten aus, um die jeweilige Gegend wirken zu lassen, und ließ bewusst zu, mich zu Fuß zu verirren.

Egal, ob nur zu Besuch, zugezogen oder einheimisch. Eine realistische Nachbildung von Straßen und Gassen anstelle der immergleichen Gebäudetexturen ist doch eine tolle Abwechslung. Nicht nur für den Straßenbahn-Simulator, sondern für eine Vielzahl unterschiedlicher Spiele. Warum nicht mal ein Action-Adventure inmitten von Heidelberg oder illegale Straßenrennen durch die Kölner Innenstadt. Wobei... Das wäre dann nicht mehr ganz so realistisch. Aber grundsätzlich klingt die Idee gut, wäre aber auch sehr aufwendig. Die richtigen Kooperationen könnten es aber möglich machen.