

Fwd: 05/2022 • Dichter Nebel statt Volldampf

 quick-save.de/2022/05/fwd-05-2022-dichter-nebel-statt-volldampf/

Sven Festag

22. Mai 2022



Eigentlich ist das Steam Deck prädestiniert, der Nintendo Switch mächtig Dampf unter dem Hintern zu machen: Es ist tragbar und es gibt viele Spiele für ihn. Aber Begeisterung klingt irgendwie anders.

Vorwort

Liebes Publikum,

mit voller Dampfkraft rauscht uns eine neue Handheld-Konsole durchs Ventil. Dabei ist doch eigentlich Mario der ausgebildete Klempner. Der rundliche Italiener wird trotz beeindruckender Sprungkraft erst einmal auf die Ersatzbank verbannt. Ein neuer Gefährte für unterwegs hat das Feld betreten: das Steam Deck von Valve.

Und eigentlich ist es die perfekte Konkurrenz zur Nintendo Switch. Beide sind tragbar, aber für das Steam Deck stehen eine Vielzahl von Spielen aus dem gleichnamigen Client zur Verfügung, ohne dass diese dafür entwickelt werden mussten. Das klingt erst einmal nach einem großen Plus, kann aber auch die Schwächen nicht von der Hand weisen.

Neben kurzen Meinungen dazu kommen auch andere Themen nicht zu kurz, etwa spielende Eltern. Viel Spaß also,
Sven

Hyperlinks

Warum ich mein Steam Deck hasse

Jan Bojaryn, wasted.de, 03. April 2022

Das Deck passt samt Hartschalenkofferchen in meinen Rucksack, ich kann es bequem in meinen riesigen Händen halten und trotz der aggressiven Spiegelung im Display finde ich Lonely Mountains Downhill. Ich starte das Spiel. Wie auf Kommando ertönt lautes Röhren. Ich brauche eine Sekunde, um das Geräusch dem Deck zuzuordnen. Oben entweicht die Luft aus dicken Schlitzern, die wie bei einem Gaming-Laptop aussehen – und sich auch so anhören. Der Mann auf dem Sitz vor mir zuckt spürbar zusammen, als die Lüftung ertönt. Immerhin dreht er sich nicht nach mir um.

Hier zeigt sich gleich der Nachteil des Steam Decks. Sind auf der Nintendo Switch nur eigens entwickelte und optimierte Spiele verfügbar, muss das Gerät von Steam eine Vielzahl unterschiedlicher Spiele anbieten können. Und natürlich entsteht dabei Abwärme, die entweichen muss, aber ein dicker Lüfter ist nicht nur schwer, sondern auch laut und eigentlich nicht mehr zeitgemäß, letztlich aber ein Kompromiss, um eine hohe Leistung möglichst kompakt und mobil anbieten zu können.

Kopfkino

Harzzach, seniorgamer.blog, 19. April 2022

680 Euro sind aber auch ein gewichtiges Wort, welches nach zwei Jahren Pandemie mit Kurzarbeit, diversen Preis- und Mieterhöhungen und Spenden an Leute, welche die Kohle dringender brauchen, erheblich an Bedeutung gewonnen hat.

Ist es das wirklich wert, 680 Euro für ein Gerät zu zahlen, dessen einziger Vorteil es ist, Spiele unterwegs auf einem viel zu kleinen Display zu spielen, für das sie gar nicht ausgelegt sind? Das muss jeder für sich selbst entscheiden. Schließlich hängt es stark davon ab, welche Spiele auf dem Gerät laufen sollen und wo die Konsole zum Einsatz kommen soll. Zu Hause oder für gelegentliche Einsätze unterwegs lohnt sich das wohl eher nicht. Für lange Zugfahrten, ist es aber vielleicht doch eine gute Alternative.

Die Gleichzeitigkeit von Allem

Benjamin Gildemeister, wall-jump.com, 27. April 2022

Ich schreibe diesen Text nicht wegen *Outer Wilds*. Ich schreibe ihn wegen *The Sexy Brutale*. Ein Spiel, das einen besonders interessanten Weg gewählt hat, mit der Illusion der Gleichzeitigkeit umzugehen: Sound. In diesem Spiel erkunde ich ein umfangreiches Anwesen, in dem innerhalb eines Tages neun Gäste kreativ ermordet werden. Es liegt an mir, nach und nach die Morde zu verhindern, ohne entdeckt zu werden.

Nicht immer ist es einfach, kriminelle Machenschaften aufzudecken, noch viel schwieriger ist es, diese zu verhindern. Details sind nicht nur wichtig, sondern auch noch extrem zeitkritisch. Und das ist scheinbar noch nicht genug. Es ist umso schlimmer, dass die Zeit nach jedem Erfolg zurückgesetzt wird und dann auch immer wieder an die Morde erinnert zu werden, selbst wenn sie zuvor vereitelt wurde. Ein psychologisches Druckmittel, das seinesgleichen sucht.

Kombiniere [materialistische Perspektive] mit [kunsthistorischer Methode]. Click!

Rudolf Inderst, nahaufnahmen.ch, 30. April 2022

Mir hat das wie gesagt überhaupt erst einen Zugang eröffnet, zu Games zu arbeiten; in anderen wissenschaftlichen Disziplinen wird es ähnlich sein, wenn jetzt durch die Historisierung von Games breiter angelegte Vergleiche möglich werden. Gerade in Bezug auf politische Repräsentation ist das sehr spannend – wie ändern sich welche Darstellungsweisen, was wird auf technischer Ebene, aber auch durch die gesamtgesellschaftlichen und die demographischen Veränderungen in der Szene möglich?

Es kann nicht oft genug erwähnt werden, aber Videospiele sind ein künstlerisches Medium, das als solches betrachtet werden muss. Daher bleibt auch abzuwarten, welche Gestaltungsformen es in Zukunft geben wird, die über den bislang oft angestrebten Fotorealismus hinausgehen. Da können andere Kunstmedien sicherlich Vorbilder sein. Es bleibt spannend.

Spielende Eltern. Ist das jetzt ein Thema?

Matthias, videospiegelgeschichten.de, 09. April 2022

Videospiele sind seit Langem in meinem Leben. Sie haben einen großen Anteil in der Schulzeit und in meinem Studium ausgemacht und dort nicht nur als Hobby, sondern wenige Male auch als Studienobjekt gedient. Später dann habe ich neben der Vollzeitarbeit zwar etwas weniger, aber durchaus immer mal lange Abende gespielt. Es gab auch irgendwann zwischen Schule und Studium eine Zeit, da habe ich überhaupt nicht aktiv gespielt und dachte, ich wäre dem entwachsen. Blöd, ich weiß, denn da gibt es nichts zu entwachsen.

Videospiele sind schon längst nichts mehr für Kinder und Jugendliche. Videospiele gehören genauso zu den Unterhaltungsmedien wie auch Bücher, Filme oder Serien. Es gibt absolut keinen Grund, nur diese eine Form der Freizeitbeschäftigung im Erwachsenenalter. Vielmehr ist es denkbar, dass Eltern ihre Kinder an Videospiele heranzuführen, wie sie es auch mit anderen Medien tun. Medienerziehung ist wichtig, zumal es bislang keine flächendeckende Lehre in den Schulen dazu gibt.