



Wir betrachten die Erde in Videospielen oft von oben, blicken auf sie herab, haben eine Distanz zu dem virtuellen Abbild unserer Heimat im Weltall aufgebaut. Indes haben wir in der realen Welt echte Probleme.

Vorwort

Liebes Publikum,

in Spielen können wir durch nahezu unendliche, fantastische Welten reisen, in fiktive Rollen schlüpfen und gegen unmenschliche Kreaturen kämpfen. Alternativ sind Spiele aber ein Abbild der realen Welt, in der wir eine potenziell realistische, aber für uns nur schwer erreichbare Rolle einnehmen, etwa Formel-1-Fahrerin, Profi-Fußballerin oder Detektivin.

Übernehmen wir die reale Welt als Vorbild für die virtuelle Darstellung, wird daraus praktisch ein Modell, also eine Vereinfachung. Wir entscheiden – bewusst oder unbewusst – welche Elemente im Spiel abgebildet sein werden. Ein einfaches Beispiel: Kann ein Charakter kilometerweit sprinten oder ist er irgendwann erschöpft? Kann Training den Zeitraum bis zur Erschöpfung verlängern oder nicht? Aber natürlich können wir das Ganze auch weitreichender betrachten. Simulieren wir eine Welt ohne Probleme und Sorgen, schaffen wir eigene oder übernehmen jene aus der realen Welt, etwa die Auswirkungen des Klimawandels? Und wie gehen wir damit um?

So viel von mir. Viel Spaß beim Lesen,
Sven

Hyperlinks

Wichtige Arbeit, die niemand bezahlen will

Dominik Schott, wasted.de, 14. Mai 2022

Das Problem liegt auf der Hand: Die Honorare im Textjournalismus sind schlecht. Sie orientieren sich meist an Standardsätzen und nur selten am tatsächlichen Aufwand, der für die Recherche und das eigentliche Schreiben notwendig wäre. Das ist bereits schlimm genug. Wer aber dann noch aufwändige Reportagen pitcht, macht zwangsläufig Verlust, weil nun die Zeit für andere, weitere Texte fehlt.

Die Forderung von Dom ist absolut verständlich und fußt auf einem Problem, das über den Videospieldjournalismus hinausgeht. Menschen fordern qualitativen Journalismus, aber bezahlen will das niemand. Eigentlich liegt die Verantwortung der Vermarktung bei den jeweiligen Verlagen, respektive ihrem digitalen Äquivalent. Sie müssen einen Preis dafür festlegen, der die Kosten deckt, ihre Medienschaffenden hinreichend zu entlohnen, aber gleichzeitig das Publikum nicht verschreckt. Aber ist das aktuelle Publikum überhaupt die Zielgruppe oder zielt man damit auf eine andere Personengruppe ab? Und kann Crowdfunding wirklich eine Lösung sein, wenn so das Risiko bei den Medienschaffenden selbst liegt?

Gaia Games: Spielbare Simulationen der Erde

Jan-Sebastian Möller, ludoskop.de, 15. Mai 2022

Ende der 1960er Jahre ging ein Foto unserer Erde um die Welt: Aufgenommen während des Fluges von Apollo 8, zeigt *Earthrise* die aufgehende Erde über dem Horizont des Mondes. Die Darstellung des blauen Planeten ist seitdem fester Bestandteil innerhalb der Popkultur. Auch in digitalen Spielen kommt sie immer wieder direkt oder indirekt vor. Sie gilt als Sinnbild für die Einheit unserer Welt über alle Unterschiede und Grenzen der Menschen hinweg.

Viele Spiele, in denen die Erde als Planet simuliert wird, haben eine Gemeinsamkeit: Wir blicken von oben auf den Planeten hinab. Einerseits ist das eine Perspektive, die wir Menschen nur selten einnehmen können, begrenzt aus dem Flugzeug. Aber die Sicht auf den Planeten als Ganzes erleben nur Raumfahrende, für die es ein atemberaubendes Erlebnis sein muss. Andererseits erheben wir uns damit, wenn auch nur virtuell, über die übrige Menschheit, die am Boden verbleibt. So repräsentieren wir eine Hierarchie, die uns über die fiktive Erdpopulation stellt. Wir sind besser als ihr. Mit dieser Überheblichkeit kommt aber oft auch eine große Verantwortung, der wir nicht immer gerecht werden können.

Doppelte Besetzung – Doppelter Spaß!

Benjamin Gildemeister, wall-jump.com, 25. Mai 2022

Jahrelang hatte ich mit drei Freunden auf dem Double Deck von *Mario Kart 64* wilde Schlachten geschlagen. Und nun war der GameCube da und mit ihm *Mario Kart: DoubleDash!!* Mit zwei Ausrufezeichen, denn bei Double Dash wird alles verdoppelt. Schon die Packung versprach etwas ungelenk: „Doppelte Besetzung – Doppelter Spaß!“

Was Nintendo sich in dieser Situation nicht nachsagen lassen muss, ist ein uneinheitliches Verpackungsdesign, ganz im Gegenteil. Aber ob die vorgeschlagenen Alternativlösungen zum Erfolg geführt hätten, darf freilich auch bezweifelt werden. Anstelle der Eigenbaulösung einen Umtausch im Elektronikmarkt vorzunehmen, klingt zunächst sinnvoll, hätte aber wahrscheinlich dazu geführt, das gleiche Geräte noch einmal zu erhalten – und ebenso vor dunklen Mattscheiben zu sitzen. Es hätte kompetentes Personal gebraucht, um den Fehler zu erkennen oder aufmerksamere Kinder, die ihren Fehler früher bemerken. Oder eben ein eindeutigeres Verpackungsdesign von Nintendo.

Terra Nil und Alba zeigen, wie hoffnungsvoll Klimaschutz sein kann

Christina Kutscher, superlevel.de, 26. Mai 2022

Spiele und Natur haben eine komplizierte Beziehung. Während manche Spiele die Umwelt zu reiner Mechanik machen, bietet die Natur in anderen lediglich den Schauplatz für Endzeit-Narrative. [...] Umweltschutz spielt hauptsächlich in Serious Games eine Rolle, wo niedrigschwellig Wissen über Flora und Fauna vermittelt wird.

Serious Games. Der Name verrät es schon. Eigentlich ist das kein Spiel, sondern bitterer Ernst. Statt Unterhaltung stehen hier Lernen, Marketing oder dergleichen im Vordergrund. Unterhaltung ist allenfalls ein netter Nebeneffekt. Dass es aber die Unterhaltung ist, die ein langfristiges Spielen forciert, findet erst einmal wenig Berücksichtigung, ist aber ein essenzielles Mittel für die nachhaltige Vermittlung von Botschaften. Sie allein reicht aber nicht aus, wenn nicht auch Handlung und Spielmechanik gemeinsam mit dem Inhalt eine Einheit bilden, um so die gewünschte Wirkung zu erzielen. Insbesondere mit sehr ernsten Themen wie dem Klimaschutz ist es besonders wichtig, einerseits ausreichend zu abstrahieren, aber die Lebenswirklichkeit nicht außen vor zu lassen und einen Bezug aus der virtuellen in die reale Welt herzustellen.

Das erste Indie-Pferde-Spiel ist längst nicht mehr das einzige

Alice Ruppert, superlevel.de, 05. Mai 2022

Ein Aspekt, auf den Kavalri besonders stolz ist, ist das Lob für die authentische Reitsteuerung. „Für mich ist das der Beweis, dass Handyspiele nicht simpel sein müssen“, sagt Ericson. „Es gibt ein Interesse an einer komplexeren Art von Reitsimulation.“ Dabei ist nicht alles bei der Entwicklung des Spiels glatt gelaufen.

Pferdespiele sind nicht neu oder innovativ. Aber dennoch eine Seltenheit. Natürlich gibt es Pferde in Spielen, allen voran in Rollenspielen mit pseudo-mittelalterlichem Setting. Aber Spiele mit Pferden als zentrales Spielelement stellen eine Nische dar, zumal sie mit der klischeehaften Zielgruppe der Mädchen im Grundschulalter konnotiert sind. Dennoch scheint es durchaus einen Markt für diese Spiele zu geben, der aber auch noch ganz andere Probleme mit sich bringt.

Point-und-Clicks und Detektivspiele: It's a match!

Christina Knauf, videospiegelgeschichten.de, 04. Mai 2022

Jede Umgebung musste genau abgesucht, Personen geschickt befragt und Gegenstände clever kombiniert werden. Und wenn das Hirn mit dem Latein am Ende ist, dann wird eben ausprobiert. Nicht selten endete das in Sessions, in denen ich immer und immer wieder zwei, drei Umgebungen durchforstete auf der Suche nach der einen Sache, die mich weiterbringen würde.

Point-and-Click-Adventures leben vom Rätsellösen. Ansonsten würde der „Adventure“-Teil ziemlich mager ausfallen. Entscheidend sind eigentlich zwei Dinge: Wie kann ich die Rätsel lösen und wie kann ich die Rätsel lösen? Nein, das ist kein Schreibfehler. Anders formuliert: Wie muss ich denken, um eine Aufgabe lösen zu können? Folgt das Spiel derselben Logik wie die reale Welt, folgt die Welt ihren ganz eigenen Regeln oder gibt es gar keine erkennbaren Regeln und die einzige Möglichkeit ist das Ausprobieren? Die zweite Frage ließe sich auch übersetzen mit: Auf welche Weise interagiere ich mit dem Spiel? Klar, zeigen und klicken. Aber wie viele Klicks sind nötig, um die von mir gewünschte Aktion auszuführen? „Öffne Dose mit Dosenöffner“ kann schnell in einer Tortur enden.
