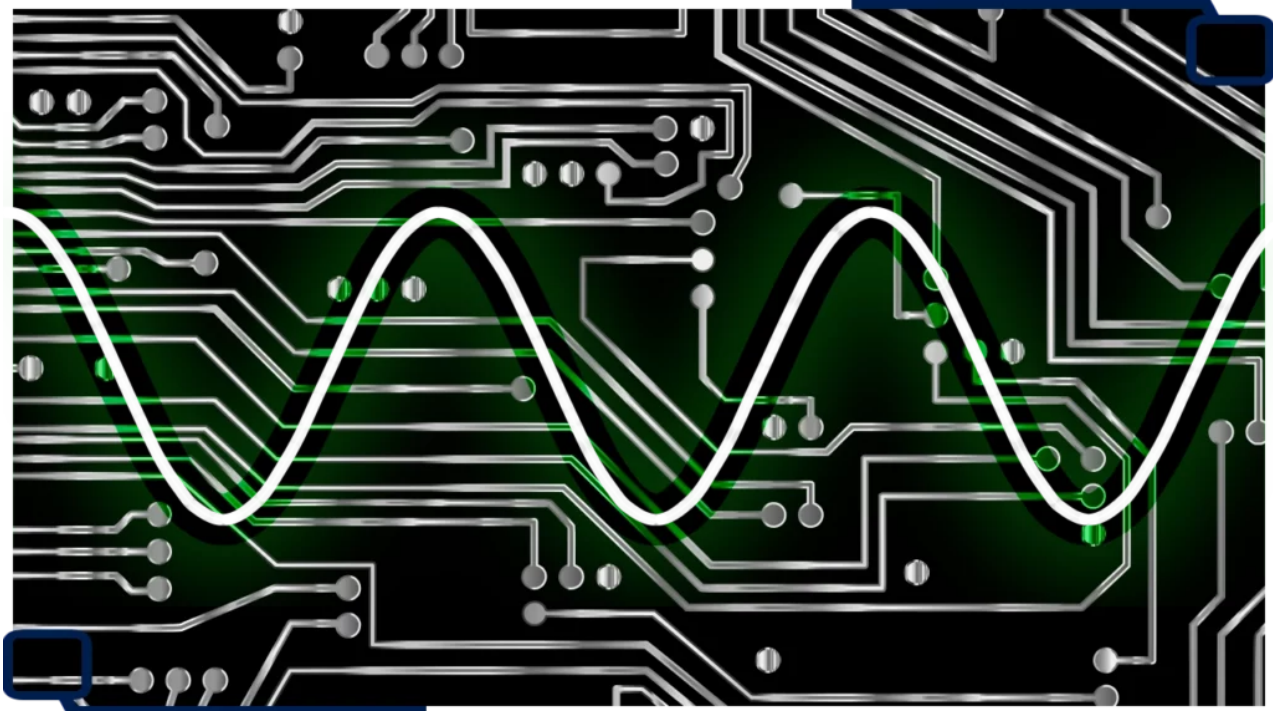


Fwd: 07/2022 • Analog wie digital

 quick-save.de/2022/07/fwd-07-2022/

Sven Festag

17. Juli 2022



Digitalität spielt eine zentrale Rolle. Aber leben wir in einer analogen Welt, die nur eine Vorlage für unser elektronisches Dasein ist. Es ist Zeit, dort Probleme zu lösen, anstatt sie digital zu wiederholen.

Vorwort

Liebes Publikum,

die Suche nach Beiträgen für diesen Fwd:-Beitrag ist mir nicht ganz leicht gefallen. Ganz im Gegenteil habe ich mich bei dem ein oder anderen Artikel durchaus schwergetan, ihn in diese Liste aufzunehmen. Letztlich freue ich mich aber, dass diese bunte Mischung dabei herausgekommen ist.

Ganz besonders möchte ich auf den ersten Beitrag der Liste verweisen, bei dem ich mich bewusst dazu entschieden habe, auf einen Kommentar zu verzichten. Gleichwohl möchte ich dem Thema die nötige Bedeutung zumessen und die damit verbundene Aufmerksamkeit ermöglichen.

Danke sehr,
Sven

Hyperlinks

Queere Entwickler*innen brauchen keine Repräsentation, sondern ein sicheres Einkommen

Daniel Ziegner, superlevel.de, 16. Juni 2022

„Repräsentation in AAA-Spielen ist gut, aber Repräsentation ist nicht genug“, sagt Taylor. [...] Dass immer mehr LGBTQIA+-Figuren in Blockbustern wie Assassin's Creed und Overwatch auftauchen, reiche [...] nicht. „Wir müssen anfangen, über den Vertrieb und die wirtschaftliche Überlebensfähigkeit von Künstler*innen und Indie-Entwickler*innen zu sprechen“, sagt Taylor. „Die Repräsentation in AAA-Spielen reicht nicht aus, um eine Arztrechnung zu bezahlen.“

Normalerweise schreibe ich an diese Stelle einen pseudo-klugen Text. Allerdings bin ich nicht in der Position, dies ernstzunehmend kommentieren zu können. Deswegen halte ich mich zurück und möchte nur Aufmerksamkeit für dieses Thema schaffen. Danke schön.

UNREAL REDUX: Wie kommt man dazu, ein AAA-Spiel aus 1998 im Alleingang zu überarbeiten?

Steffen Eckenstaler, videospiegelgeschichten.de, 18. Juni 2022

Damals hatten wir noch kein Internet und ich hatte keine Ahnung, wie ich den Editor zum Laufen bringen konnte. Also ging ich davon aus, dass der Editor den Spieleentwicklern vorbehalten war. Meine Enttäuschung war groß, aber es gab Hoffnung: Im Heft zu Unreal stand ein Hinweis, dass der Editor später nachgeliefert werden würde. Was natürlich nie geschah.

Erst einmal ist es ja nichts Ungewöhnliches. Irgendwelche Mods gibt es ständig im Netz, mal von guter, mal eher von bescheidener Qualität. Doch nichtsdestotrotz haben die allermeisten dieser Projekte zwei Dinge gemeinsam. Oftmals geschehen sie, zumindest bis zum fertigen Download, im Verborgenen und noch viel häufiger wird die Arbeit, die dahintersteckt, maßlos unterschätzt. Dieser Beitrag widersetzt sich Ersterem, um Zweiteres zu widerlegen und steht dabei stellvertretend für viele Communityprojekte von Einzelpersonen und Kleingruppen, die die Videospielgemeinschaft bereichern wollen.

Der perfekte Anfang

Joshua Hampf, wall-jump.com, 11. Juni 2022

Fahrenheit war mein erstes Spiel von Quantic Dream. Ich hatte noch einen Media-Markt-Gutschein in Höhe von 20 Euro und genau für diesen Preis lag das Spiel in der Spielepyramide-Grabbelkiste. Auch Fahrenheit verliert, etwa ab der Mitte des Spiels, jegliche Bodenhaftung und dennoch zählt es zu meinen absoluten Videospielhighlights. Warum? Weil der Anfang des Spiels perfekt ist. Absolut perfekt.

Viel lässt sich zu diesem Text eigentlich nicht schreiben, denn er ist der absolut perfekte Anfang einer kritischen und feinfühligen Analyse. Nun gut, nur der erste Teil des vorausgehenden Satzes ist wohl tatsächlich wahr. Aber reicht es nicht manchmal aus, sich auf Teilbereiche zu konzentrieren. Denn eigentlich machen wir das ja ständig. Niemand von uns kann aufrichtig behaupten, die aktuellen Gedanken und Handlung in alle denkbare Kontexte einzuordnen. Auch in Wissenschaft und Forschung ist es absolut üblich, nur auf ein Fachgebiet spezialisiert zu sein. Dann ist es wohl auch gerechtfertigt, nur den Anfang eines Spiels zu betrachten.

Mountainbike-Spiele werden vom Ellbogen-Trash zum Indie-Naturerlebnis

Nora Beyer, superlevel.de, 09. Juni 2022

Hände am Lenker. Ein Finger links und rechts bremsbereit. Ein Stück nach vorne noch, langsam. Da ist die Kante. Der Drop in. Das Holzelement, hinter dem erstmal nichts mehr kommt außer Airtime. Bis nach unten – sehr viel weiter unten – zur Landung.

Mountainbiking als Sport ist wahrscheinlich genauso eine Nische wie die dazugehörigen Videospiele, die sich mehr oder minder gut in der jeweiligen Szene durchsetzen. Hilfreich ist dabei oftmals eine Identifikationsfigur, die diesen Sport repräsentiert. Das kennen wir bereits von *Nigel Mansell's Grand Prix*, *Tiger Woods PGA Tour* oder – vermutlich in diesem Zusammenhang am bekanntesten – *Tony Hawk's Pro Skating*.

Genauso wie der reale Sport steht der Wettkampf im Vordergrund, genau wie es bereits in den klassischen Arcade-Games der Fall war: Punktzahlen, Ranglisten und der ewige Kampf um den Highscore. Allerdings nutzen die meisten Menschen ein Mountainbike als Verkehrsmittel oder in der Freizeit. Von Wettkampf keine Spur. Brauchen wir also solche Fahrrad-Spiele? Vielleicht. Schließlich läuft FIFA ja auch, ohne dass wir alle im Profifußball tätig sind.

The Painscreek Killings – ein analoges Erlebnis in einer digitalen Welt

Nadine, videospiegelgeschichten.de, 11. Juni 2022

Als Journalistin namens Janet werde ich in das beschauliche kleine Örtchen Painscreek geschickt, um für einen Artikel zu recherchieren. Einst war der Ort ein lebhaftes Kleinod mit geschäftigen und engagierten Einwohner*innen. Heute steht das gesamte Areal kurz vor dem Verkauf und niemand lebt mehr dort.

Eigentlich ist es doch eine tolle Abwechslung, von einem Spiele keine Hilfe zu bekommen. Wer die Steuerung verstanden hat, kann wohl auch das Spiel selbständig durchspielen. Warum muss ein Spiel vorgeben, wo es lang geht, wie viele Gegenstände noch gesucht werden sollen oder diese automatisch in ein Notizbuch einzusortieren.

Ganz im Gegenteil ist es doch viel spannender, sich selbst eine Strategie überlegen zu müssen. Und da ist es nicht ganz abwegig, sich eben analog Notizen zu machen oder eine Karte zu zeichnen. Macht es ein Spiel weniger immersiv? Nur auf den ersten Blick.