

Fwd: 11/2022 • Katzen, Hunde und ein Selfie-Handheld

 quick-save.de/2022/11/fwd-11-2022/

Sven Festag

19. November 2022



Einst reichten eine Handvoll Batterien aus, um einige Stunden kleine Pixelfiguren durch die Welt zu jagen und simple Fotos zu machen, heute ist die globale Gaming-Infrastruktur ein fetter Stromfresser und Umweltsünder.

Vorwort

Liebes Publikum,

die Grenze von Notwendigkeit und Optionalität verschiebt sich ständig. Radio? Brauche ich nicht, es gibt doch Zeitungen. Fernsehen? Wozu? Es gibt doch Theater. Und dann dieses Internet. Sowohl beruflich als auch privat spielt die Digitalität eine immer stärkere Rolle. Und eben diese Digitalität setzt Rechenleistung in Smartphones, Tablets, Notebooks, Desktop-Computern und ganz besonders Serverfarmen voraus. Damit du diesen Beitrag lesen kannst, sind die Produktion und der Betrieb von zahlreichen Prozessoren, Speicherriegeln, Kabeln und Steckern nötig, die irgendwann obsolet werden, entsorgt und bestenfalls recycelt werden wollen.

Kurzum: Obwohl die digitale Welt an einigen Stellen durchaus Einsparpotenzial im Vergleich zu analogen Alternativen bietet, ist sie für sich betrachtet ein Ressourcengrab. Und Gaming ist keine Ausnahme, ganz egal, ob es die Grafikkarte im eigenen Rechner oder in einem Cloud-Gaming-Server ist. Früher haben vier Batterien (oder auch Akkus)

ausgereicht, um für einige Stunden Spielspaß zu haben. Und mit der richtigen Erweiterung ließen sich sogar Fotos schießen. Das und mehr in der November-Ausgabe von Fwd:.

Grüße,
Sven

Hyperlinks

Stray

Arabella Wintermayr, wasted.de, 30. Oktober 2022

Der Erfolgstitel des Sommers ist kein großer Blockbuster mit schwindelerregend hohem Entwicklungsbudget, sondern kommt vom kleinen *BlueTwelve Studio* aus Südfrankreich. *Stray* hat innerhalb kürzester Zeit die Herzen unzähliger Spieler*innen erobert, auf Twitter und anderen sozialen Plattformen heftige Begeisterungstürme ausgelöst und Traumbewertungen eingefahren.

Können wir in der virtuellen Welt wirklich das Leben einer Katze nachempfinden? Die klare Antwort lautet: Nein. Aber wir können es versuchen. Und *Stray* ist einer dieser Versuche, die mit der Niedlichkeit der kleinen Raubtiere spielt, während die Umgebung sicherlich nicht nur niedlich ist. Selbstverständlich ist das nicht neu. Die Rolle von Tieren zu übernehmen, boten etwa auch *Lost Ember* und viele Titel zuvor. Einen wirklichen Einblick in das Leben von Katzen, ihren Wahrnehmungen und Instinkten kann kein Spiel bieten, aber es pointiert mit unserer Wahrnehmung von Katzen. Und das funktioniert.

Kontrollzwang

Mirko Lemme, wasted.de, 09. Oktober 2022

Ich war zwölf Jahre alt, als im größten Supermarkt meiner Stadt ein *Nintendo 64* mehrere Monate vor Veröffentlichung in Europa zum Anspielen bereitstand. Entgegen vieler Retro-Romantisierungen um den Erfolg der Konsole gab es nur wenige Kinder, die sich tatsächlich dafür interessierten. Diejenigen aber, die neugierig genug waren, sahen sich vor allem einer Hürde ausgesetzt: dem Controller-Layout.

Noch immer ist es für einige ein Graus, zwischen Xbox- und Switch-Controller zu wechseln. Wo war gleich noch die B-Taste? Hier nicht, verdammt. Grundsätzlich haben fast alle Controller zwei Eigenschaften gemein: Sie sollen durch Form und Gewicht gut in den Händen liegen und mit begrenzten Eingabemöglichkeiten die Steuerung des Spiels ermöglichen. Unter diesen Rahmenbedingungen lassen sich eine Vielzahl unterschiedlicher Lösungen entwickeln. Die Geschichte der Hand-Spiel-Schnittstelle nimmt ihren Lauf...

Verhunger bitte leise

Janina, wall-jump.com, 12. Oktober 2022

Mein Mann und ich sind eines jener Paare, von denen Außenstehende behaupten, dass sie ihnen dabei helfen, den Glauben an die große Liebe nicht zu verlieren. Es ist ein bisschen kitschig, aber wir kommen einfach sehr gut miteinander klar. Und trotzdem lasse ich ihn verhungern. Ganz langsam, da oben in der radioaktiv verstrahlten Ödnis, in der er gerade den Sauerstofffilter unseres Bunkers repariert.

Interessant, welchen Einfluss auf das Spielverhalten ein virtuelles Haustier haben kann, obwohl es hier potenziell um das eigene Überleben geht. Klar, wenn der Pixelhund dem echten Schäferhund nachempfunden ist, besteht auch eine besondere Beziehung zu seinem digitalen Pendant. Aber es ist doch auch schön zu sehen, dass es nicht immer nötig ist, der strikten Spiellogik zu folgen, sondern auch eigene Regeln und Konventionen aufzustellen. Gleichwohl scheint dem Hund auch gewollt eine besondere Rolle zugesprochen worden zu sein, wenn er statt eines nüchternen Hungerbalkens mit leisem Winseln emotional um Nahrung bittet.

Nicht nur die Gaming-Hardware muss klimafreundlicher werden

Florian Zandt, superlevel.de, 20. Oktober 2022

Denn die Produktion von Smartphones, PCs und Konsolen ist ressourcen- und emissionsintensiv. Um Elektrogeräte herzustellen, werden begrenzt verfügbare seltene Erden benötigt. Und am Ende bleibt häufig ein Haufen Plastik über, wenn das nächste iPhone oder die nächste Hochleistungs-CPU gekauft werden will. Aber die Hardware ist nicht der einzige Aspekt, an dem die Spielebranche klimafreundlicher werden kann, sagt Jens Gröger.

Wenn ich keine leistungsstarke Hardware zu Hause stehen habe, die viel Strom verbraucht, muss ich ja klimafreundlich unterwegs sein. Schließlich gibt es ja Cloud-Gaming. Dass aber die Hardware dafür dieselben Prozesse durchläuft, wie die für den heimischen Rechner, darf nicht vergessen werden. Außerdem ist für die Datenübertragung aus dem Rechenzentrum ins heimische Wohnzimmer und zurück ebenfalls Hardware und elektrische Energie nötig. Natürlich: Einen Vorteil hat Cloud-Gaming sicher. Insgesamt braucht es weniger Hardware, weil dieselbe Grafikkarte von anderen Menschen genutzt wird, wenn ich selbst gerade nicht spiele. Aber das kann doch nicht unsere einzige Option für „Green Gaming“ sein.

Game Boy Camera

Sven Hannich, retrololo.de, 08. bis 29. Oktober 2022

Einfach gesagt ist die Game Boy Kamera ein großes Game Boy Modul, an dem eine Kameralinse angeflanscht wurde. Diese ist – ähnlich wie bei alten Webcams aus der Zeit – mit einem Kugelgelenk ausgestattet und lässt sich so um bis zu 180 Grad drehen. Ist das nicht verrückt? Somit könnte die Game Boy Camera tatsächlich eine der ersten Kameras sein, die einen „Selfie-Modus“ hat!

Der Modulschacht auf der Rückseite des Game Boys ist für die Cartridges gemacht, die dort perfekt hineinpassen und den Wechsel von Spielen innerhalb von wenigen Sekunden ermöglichen, wenn sich nicht wieder ein Staubkorn auf dem Kontakt niedergelassen hat. Eindrucksvoller ist da das Zubehör, das – teils von Nintendo selbst, teils von Drittanbietern – auf den Markt gebracht wurde. Zu ihnen zählen eine Kamera und ein passender Drucker. In der Kombination war es als möglich, mit wenigen Handgriffen digitale Fotos aufzunehmen und auszudrucken. Klar, nur in schwarz/weiß und einer maximal mittelmäßigen Qualität. Aber hey, das waren die 90er!