

Fwd: 12/2020 • Schnelligkeit, Warten und der 486er

 quick-save.de/2020/12/fwd-12-2020/

Sven Festag

7. Dezember 2020



Zum ersten Mal, sozusagen testweise, möchten wir auf die Vielfalt der Medienlandschaft der Videospielebranche hinweisen und eine kuratierte Liste mit Lesetipps aus Print und Online anbieten.

Vorwort

Die Medienlandschaft der Videospielebranche ist stark fragmentiert. Jedes Magazin, jedes Online-Portal und auch jeder Blog kann nur einen Bruchteil, von dem abdecken, was in der Welt der bunten Pixel passiert. Einerseits macht uns das zu Konkurrenten, die um jedes Abo und jeden Klick kämpfen. In jedem Medium wird die Relevanz von Themen anders bewertet. Überall gibt es andere Sichtweisen und Meinungen. Das bedeutet aber auch, dass unsere Arbeit in gewisser Weise komplementär ist. So ergibt es dann auch Sinn, auf entsprechende Texte zu verweisen und diesen Werken damit Respekt zu zollen und deren Reichweite zu erhöhen. Eben weil sie es verdient haben.

Und natürlich ist „verdient“ eine rein subjektive Perspektive. Deswegen handelt es sich bei jeder dieser neuen Kategorie jeweils um eine kuratierte Liste, die ebendieser subjektiven Perspektive entspringt und weder vollständig noch für jedes Publikum allgemeingültig ist. Widerspruch und Diskurs sind nicht nur gestattet, sondern auch durchaus erwünscht. Deswegen ist jeder Text nicht nur mit einem Zitat ausgewiesen, sondern auch um einen kurzen Kommentar erweitert.

Und natürlich ist diese Idee nicht neu. Eine Presse- oder Medienschau gibt es, vor allem im gesellschaftlichen und politischen Rahmen, bereits seit vielen Jahrzehnten. Auch im Kontext der Videospieldmedien gibt es bereits Umsetzungen, etwa die Reihe Lesenswert von den Kollegen bei spielkritik.com.

Warum „Fwd:“? Und wie spricht man das aus? „Fwd:“ steht für *forwarded* ist das englischsprachige Präfix für weitergeleitete E-Mails. Oder in diesem Fall Beiträge, die sozusagen als Lesetipps kommentiert und weitergeleitet werden. Eine feste Anzahl von Artikeln wird es hier nicht geben. Hier steht so viel wie nötig.

Und natürlich sollte ein Vorwort deutlich kürzer sein. Zur ersten Ausgabe soll diese Ausnahme aber in Ordnung gehen. Zum eigentlichen Vorwort: Im November brachten Sony und Microsoft ihre neuen Spielkonsolen auf den Markt. Der Hype um ein Videospiele, das vor Veröffentlichung mehr Preise gewonnen hat als ich Teilnehmerurkunden der Bundesjugendspiele, ist ungebrochen. Nichts davon ist Thema dieser Ausgabe. Stattdessen unter anderem im Fokus: Beständigkeit und Langsamkeit.

Drucksachen

Generation 486: Ich brauch das für die Schule

Michael Brandmiller, GAIN #15, November 2020

Wir sprechen hier also über einen Computer. Und da wir gerade beim Sprechen sind: Die 486 wird nicht als ‚vierhundertsechundachtzig‘ und auch nicht als ‚viersechs-acht‘ gesprochen, sondern als ‚viersechundachtzig‘ Das ist sehr wichtig. [...] Aber wieso erdreistet sich dieser feingeistige Autor dazu, gleich von einer ganzen Generation 486 zu sprechen??11!einseinselb?

In meiner Generation war es der Internet-Zugang, den man angeblich für die Schule brauchte. Als Schüler habe ich den Wechsel von Kreidetafel und Tageslichtprojektor zum Smartboard und von den Arbeitsblättern zur digitalen Lernplattform erlebt, Internet-Zugang hätte ich aber auch in der Bibliothek gehabt. Von zu Hause aus war es nicht nur bequemer, sondern hat auch eine völlig neue Welt geöffnet, die zuvor verborgen blieb. Multiplayer und Online-Games inklusive.

Warten in Spielen: Warten auf Go-To

Nora Beyer, GAIN #15, November 2020

In vielen Spielen mit Dialoganteilen oder Cutscenes kann man diese überspringen. Leertaste, Leertaste, Leertaste. Klick, Klick, Klick. Und schon stottert der Dialogpartner nur noch Fragmente von Satzanfängen vor sich her. Was das eigentlich heißt? Wir fallen unseren Helden konstant ins Wort. Vorspulen. Bloß nicht warten.

Warten ist etwas sehr Spezielles. Warten beschreibt die, meist unfreiwillige, Tätigkeit von Menschen vor einer fest definierten Handlung. Gelegentlich ist diese Handlung zeitlich terminiert, aber keine Voraussetzung für das Warten. Trotz einer solchen zeitlichen Terminierung ist die Zeit des Wartens oft nicht fest definiert. Infolgedessen fällt es schwer, die Zeit des Wartens mit einer sinnvollen Tätigkeit zu füllen. Alternativ kann es passieren, dass eine durchaus sinnvolle Tätigkeit während des Wartens nicht zu einem Abschluss gebracht werden kann. Kurzum: Warten nervt. Und trotzdem ist Warten etwas sehr Spezielles. Warten ist schützenswert.

Hyperlinks

Den Weg zum Ziel machen: Gegen die Schnelligkeit in Spielen

Mario Donick, spielkritik.com, 13. November 2020

In der Kombination solcher Mods findet eine Abkühlung statt, bei der das Spiel eine gewisse Sperrigkeit zurückgewinnt und es länger dauert, messbare Erfolge zu erzielen. Denn die spielmechanische Folge der Abkühlung ist, dass auch alles andere langsamer abläuft. [...] Dies nimmt Druck aus dem Spiel, was der spielerischen Freiheit insgesamt guttut. Nicht nur haben wir mehr Zeit, uns zu überlegen, welche konkreten Spielziele wir wie erreichen wollen.

Je ich schneller ein Spiel spiele, desto mehr Spaß kann ich in meiner Freizeit erleben? Klingt einleuchtend? Nein? Finde ich auch nicht. In der Physik ist die Geschwindigkeit als Weg pro Zeit definiert, genauer gesagt als Wegdifferenz pro Zeitintervall. Legen wir also in einem konstanten Zeitintervall einen kürzeren Weg zurück, verringern wir die Geschwindigkeit. Klingt einleuchtend? Nein? Schade. Denn wer mehr Zeit auf dem Weg verbringt, erlebt mehr vom Spiel. Klingt einleuchtend?

Über Steam kommen Sexgames aus der Nische in den Mainstream

Daniel Ziegner, superlevel.de, 09. November 2020

Der Epic Store, der zurzeit wohl größte Steam-Konkurrent, setzt beim Marketing auf Themen wie Exklusivität und Qualitätskontrolle. Steams neu entdeckte Offenheit ist daher Angriffspunkt wie Alleinstellungsmerkmal zugleich – auch, weil Steam offenbar problematische Inhalte in Kauf nimmt. Nach den sanft erotischen sichern sich mittlerweile auch explizit pornografische Titel ihren Platz im Sortiment.

Dass sich Kinder und Jugendliche online über Plattformen wie auch Steam Spiele kaufen können, die unter Umständen nicht für ihr Alter geeignet sind, ist nichts Neues. Paysafecard, Guthabekarte und die fehlende Alterskontrolle machen es möglich. Zwar verlangen die Geschäftsbedingungen ein Mindestalter von 13 Jahren. Zum einen handelt sich dabei immer noch um Minderjährige, zum kämen Kinder ja auch sicher niemals auf

die Idee, ein anderes Datum anzugeben. Sind Sexgames auf Steam problematisch?
Grundsätzlich nicht. Sobald Kinder und Jugendliche ohne Kontrolle darauf zugreifen
können aber schon.