

Fwd: 12/2022 • Love for Games

 quick-save.de/2022/12/fwd-12-2022/

Sven Festag

31. Dezember 2022



Nach einer ersten Sonderausgabe folgte im November gleich die zweite in diesem Jahr. Worum es geht? Klar, um das GEE-Magazin. Ein kleiner Einblick in die Texte der Print-Menschen folgt...

Vorwort

Liebes Publikum,

als 70. Ausgabe erschien im März dieses Jahres eine Sonderedition des GEE-Magazins, über acht Jahre nach ihrer Einstellung. Dass es wohl ein halbes Jahr später eine weitere Ausgabe geben würde, war zu diesem Zeitpunkt wohl noch nicht abzusehen. Dennoch ist das natürlich ein Anlass, noch einmal das Papier in die Hand zu nehmen, den Geruch des Druckwerks zu genießen und darin zu blättern.

Gleichzeitig ist diese Ausgabe *Fwd*: auch die letzte für dieses Jahr und läutet gleichzeitig das zweijährige Jubiläum dieses Formates ein. Selbstverständlich bin ich mir bewusst, dass dieses Format weder einzigartig ist, noch zu den großen „Klicktreibern“ dieser Seite gehört. Die Überlegung, diese Rubrik als gescheitert anzusehen und einzustellen, lag nah. Dennoch habe ich mich dagegen entschieden, weil ich davon überzeugt bin, dass es wichtig ist, Sichtbarkeit für andere Inhalte zu ermöglichen. Die Bandbreite der Themen ist viel zu groß, als dass sie von einem Medium allein abgedeckt werden könnte. Auch ich kann unter keinen Umständen alles lesen und durchsuchen, um diese Auswahl zu treffen. Für Tipps und Hinweise auf spannende Texte bin ich stets dankbar.

Im Allgemeinen möchte ich diese Stelle dazu nutzen, einen Dank an das gesamte Publikum von QUICK-SAVE.de zu richten. Ganz egal, ob ihr euch für Handheld-Konsolen, Retro-Spiele oder Gaming-Events interessiert. Mit wenig Zeit und viel Motivation versuchen wir, eine von vielen kleinen Anlaufstellen im Netz zu sein und freuen uns auf ein spannendes Jahr 2023.

Bis dahin,
Sven

Hyperlinks

Darum hat ein Ethiklehrer ein Spiel über den Tod gemacht

Nele Wobker, superlevel.de, 24. November 2022

Jedes Lebewesen muss irgendwann einmal sterben. Sterblichkeit und das Kokettieren damit, zum Beispiel in Form der Unsterblichkeit bei Vampiren, waren seit jeher auch Teil des Geschichtenerzählens. Manche suchen Antworten, Trost oder auch einen humoristischen Weg, um das Unausweichliche zu verarbeiten. "Der Tod ist die grundlegendste und gleichzeitig am wenigsten greif- und verstehbare menschliche Erfahrung", fasst Jonas Fisch zusammen.

In Videospielen ist der Tod omnipräsent. Allerdings ist er auch eng verknüpft mit der Wiederauferstehung. Die Konsequenzen sind meist gering: Meist geht nur ein kleiner Teil des Spielfortschritts verloren. Nur wenige Spiele betrachten den Tod als etwas Endgültiges. Und auch dann ist es immer der eigene Charakter, der stirbt. Aber wie ist es, den Tod im Videospiel aus der dritten Perspektive zu erleben? Kann man sich von dem Gedanken freimachen, den Tod als etwas Dunkles, Unheimliches und Negatives zu betrachten? Vielleicht sprechen wir dem Tod Eigenschaften zu, die so gar nicht existieren?

Diese Pixel-Artists zeichnen alte Pokémon-Editionen in HD nach

Lea Irion, superlevel.de, 03. November 2022

Pokémon ist für Videospiegelverhältnisse ein steinaltes Franchise. 1996 erschienen mit Rot und Blau die ersten Editionen, mit Karmesin und Purpur wurde vor kurzem die neunte Generation der Reihe angekündigt. Trotz technologischer Fortschritte wünschen sich viele Fans die Pixelgrafik älterer Editionen zurück. Manche sogar so sehr, dass sie angefangen haben, den Spielen neues Leben einzuhauchen.

Hinter der Pixelgrafik steckt sicher auch die Nostalgie der späten 1990er- und frühen 2000er-Jahre. Es waren die unbeschwerten Zeiten und die Hochphase der tragbaren Videospielekonsolen aus dem Hause Nintendo. Vom unbestrittenen Klassiker *Tetris* abgesehen, bildete sich ein Triumvirat der Games-Serien um diese Konsolen: *Super*

Mario, *The Legend of Zelda* und eben *Pokémon*. Zwar ging es in allen drei Reihen darum, Kreaturen zu bekämpfen, stand in *Pokémon* weniger ein vorgegebener Held als das eigene Ich im Vordergrund. Viele Details aus dieser Epoche haben es in die heutige Popkultur geschafft. So wundert es nicht, dass an dieser Detailverliebtheit festgehalten werden will – Pixelgrafik inklusive.

30 Jahre für 14 Sekunden

Joshua Hampf, wall-jump.com, 05. November 2022

Das T-Shirt war unsagbar hässlich. Es lag nicht ausschließlich an der öden Schriftart, sondern vor allem daran, dass man die Farbunterschiede zwischen dem weißen DIN A4-Zettel und dem weißen (zu großen) T-Shirt direkt sehen konnte, ... es sah billig und schäbig aus. [...] Die ganze T-Shirt-Monkey-Island-Druck-Sache war meinem 14-jährigen Ich schon kurz danach dann doch auch irgendwie peinlich.

Eigentlich ist es ein Paradebeispiel dafür, dass Videospiele – wie eigentlich auch alle anderen Medien – eben mehr als bloße Konsumgüter sind. Dahinter stecken Menschen mit Gedanken und Emotionen, sowohl auf der Seite der Produktion als auch der Seite der Rezeption. Und hier treffen beide Seite in einem schlecht bedruckten Stück weißer Baumwolle aufeinander: Der Unmut der Rezeptionsseite über die Entscheidung der bisherigen Produktionsseite ebendieser nicht mehr angehörig zu sein, sodass erstere das dritte Werk der Serie nicht als solches anerkennt. Und diese Emotionen sind derart stark, dass sie nach 30 Jahren immer noch präsent genug sind, um eine Reaktion hervorzurufen. Das ist schon besonders.

Drucksachen

Stille ist Macht

Christina Kutscher, GEE November 2022

Brian Clarke weiß, was ihn erschreckt. Der Entwickler von *The Mortuary Assistant*, dem Horror-Hit der Stunde, erinnerte sich bei der Arbeit am Spiel an Momente aus Horrorfilmen zurück, die ihn besonders beeindruckt haben. Diese Erfahrungen flossen in das ein, was Streamer*innen weltweit zum Schreien oder wenigstens zum Zusammenzucken brachte.

Horror, egal ob im Film oder im Spiel, hat seinen Platz meist in der Dunkelheit. Eine Einschränkung des Sehvermögens beeinträchtigt den Menschen, dessen primäre Wahrnehmung klassischerweise über das Auge erfolgt, am stärksten. In diesem Fall rückt das Gehör an dessen Stelle. Für die Produktion bedeutet das gleichwohl, dass Geräusche und Musik die Stimmung vorgeben und die Handlung vorantreiben können. So dramatisch sie auch sein können: Sie geben stets Sicherheit. Sind die Schritte noch weit genug entfernt und die Atmung noch nicht direkt im Nacken zu hören, gibt es noch

Zeit. Entweder zur Flucht oder zur Vorbereitung auf den Kampf. Ohne Geräusche gibt es also nicht, woran wir uns noch festhalten können. Stille ist Ungewissheit. Stille ist der Höhepunkt des Horrors, den es entsprechend sparsam einzusetzen gilt.

Sie leben

Oliver Uschmann, GEE November 2022

Alles begann, als Natalis Lorenz die Idee hatte, drei seiner Buddys in GIFs zu verwandeln. Pot rauchend, cruisend im Cadillac. Peter Rock, Bard Pitch und einer weiterer MC, der es nicht in den Film schaffen wird, der satte sieben Jahre später endlich Form annimmt, angefeuert durch eine Diplomarbeit über das Animationsprojekt, die, so Lorenz schmunzelnd, „eine gewisse Bringschuld“ erzeuge.

Der klassische Film lebt davon, viel Handlung auf wenig Zeit zu pressen. Es muss immer etwas passieren. Liebe, Action, egal. Hauptsache Handlung. Alles, was nicht wichtig ist, wird auf ein Minimum komprimiert, um die Spannung hochzuhalten. Stellen wir uns jetzt einmal vor, wie ein Film aussähe, in dem erzählte Zeit und Erzählzeit übereinstimmen? Tage- und wochenlange Kinobesuche und dem Hauptcharakter acht Stunden lang beim Schlafen zusehen? Vielleicht ein spannendes Experiment, aber sicher nicht massentauglich. Übertragen auf die Spielwelt, ließe sich ein Kompromiss finden. Spiele selbst unterliegen bereits einer gewissen Kompression, etwa stark verkürzten Tag-/Nacht-Zyklen. Gleichzeitig gibt es aber immer noch Wege zu beschreiten, die eben nicht immer durch Schnellreisen abgekürzt werden können. Eine Entschleunigung mit Grenzen sozusagen.