

Fwd: 09/2021 • Grenzenlosigkeit schafft Grenzen

quick-save.de/2021/09/fwd-09-2021/

Sven Festag

5. September 2021



Spiele sind ein Medium, das nicht vielfältiger sein könnte. Sie laden zum Verweilen ein oder sollen schnell beendet werden. Sie sind gleich und doch alle anders.

Vorwort

Videospiele über einen Kamm zu scheren, das geht nicht mehr. Diese Zeiten sind längst vorbei. Eigentlich hätte es sie niemals geben dürfen, aber für einen langen Zeitraum waren Videospiele außerhalb der Fachkreise eine große Unbekannte, die sträflich ignoriert wurde. Diese Zeiten sind längst vorbei, zum Glück. Games gibt es überall. Als Serious Games, zur Unterhaltung, mobil, stationär, als virtuelle Realität, zum Entspannen, als Wettbewerb. Die Aufzählung könnte noch unendlich viele Elemente beinhalten. Deswegen: Games are infinite, oder? Nein. So einfach ist es dann doch nicht. Denn das Medium „Spiel“ zeichnet sich auch durch Regeln und Grenzen aus. Spiele sind also niemals unendlich. Aber wie nah kommen sie dieser Unendlichkeit?

Drucksachen

Ikonen der Spieleindustrie: Roberta Williams

Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller, PC Games
09/2021, 18. August 2021

Während sich Roberta Geschichte, Figuren und Szenario ausdenkt, bittet sie Ken, die Programmierung zu übernehmen – in diesem Fall auf dem damals sehr beliebten Apple-II-Heimcomputer. Ken liebt Robertas Enthusiasmus, ist allerdings der Meinung, dass sie mit einem rein textbasierten Adventure keinen bleibenden Eindruck im Markt hinterlassen lassen werden. Genau deshalb schlägt er vor, die Geschichte mit Bildern zu untermalen. Gesagt, getan.

Roberta Williams und die Adventures von Sierra On-Line haben einen besonderen Platz in der Geschichte der Videospiele. Sie sind die wahren Klassiker, die oft von Titeln der Konkurrenz um George Lucas verdrängt wurden. Titel wie Mystery House, die King's-Quest-Reihe oder Phantasmagoria entstammen ihrem kreativen Schaffen und gehören entsprechend gewürdigt.

Hyperlinks

Stunden trainieren, um Sekunden zu sparen

Matthias Kreienbrink, [spiegel.de](https://www.spiegel.de), 15. August 2021

So saß er nach der Arbeit und auch an Wochenenden an seinem PC und versuchte, ‚Tomb Raider‘ an jeder möglichen Stelle zu brechen und so teils Millisekunden zu gewinnen. Das ist Phase drei, die frustrierend sein könne. Alle Tricks sind gelernt, es geht nur noch darum, besser zu werden.

Speedruns sind eine hohe Kunst. Sie sind eine Mischung aus dem technischen Verständnis, das beschreibt, wie ein Spiel entwickelt wurde und der Geschicklichkeit, dieses Wissen zum eigenen Vorteil zu nutzen. Ein Spiel auf diese Art auseinander zu nehmen, eröffnet neue Einblicke, die ansonsten verborgen bleiben. Allerdings besteht dabei auch die Gefahr, dass der Eindruck dieses Spiels nachhaltig getrübt wird. Eine gefährliche Angelegenheit also.

Uganda von oben

Matthias Mirlach, [wall-jump.com](https://www.wall-jump.com), 28. August 2021

Aus meiner einmotorigen Maschine versuche ich den Weg nachzuempfinden. Die zweispurige Straße vom Flughafen gen Norden am See entlang, bis zum kleinen Einkaufszentrum gleich am Park, dann hinter Kreisverkehr – oder wie man den großen, runden Sandplatz nennen mag, durch den sich der Verkehr chaotisch, aber irgendwie doch erfolgreich seinen Weg bahnt. Soweit so gut.

Reisen ist ein Luxusgut. Und auch der virtuelle Flug über ein Land kann das Reisen und die daraus entstehenden Eindrücke nicht im Ansatz ersetzen. Aber es kann der Türöffner für eine ganz neue Welt und ein ganz neues Interesse sein. Gleichwohl erweitert die

digitale Reise die Grenzen des eigenen Wohnzimmers und den eigenen Horizont (Pun intended). Oder aber es wird ein Flug durch die Erinnerung...

Grenzen, Freiheiten, Handlungsalternativen: Ein Gespräch über „Open World“

Alexa Sprawe und Lennart Koch, videospiegelgeschichten.de, 14. August 2021

Denn Open World ist nicht gleich Open World. Je nachdem, welche Schwerpunkte das Spiel beinhaltet, kann das Konzept variieren. Spiele, die eine Narration haben, sind dabei mehr Grenzen ausgesetzt als solche, die keine lineare Story enthalten. Die Narration setzt die Open World in einen überschaubaren Rahmen.

Auch eine Open World ist nicht grenzenlos. An irgendeinem Punkt endet die Karte in einem Gebirge, einem unendlichen Ozean oder beginnt wieder von vorn. Sie ist nicht unendlich modifizierbar und sie findet nur an dem Ort statt, an dem sich der Charakter zurzeit aufhält oder von dem bekannt ist, dass er sich dort zu einem bestimmten Zweck aufhalten wird. Und: Offene Welten sind niemals zufällig. Die Anzahl der möglichen Zustände ist hoch, aber stets begrenzt. Die offene Welt existiert nicht. Sie ist eine Illusion.

Teil 1 der Kolumne „Spielen oder Nichtspielen, das ist hier die Frage!“

André Eymann, videospiegelgeschichten.de, 04. August 2021

Moralisch fragwürdige Spiele gibt es schon lang. Dass Videospiele, auch ganz bewusst, immer wieder Grenzen überschreiten steht außer Frage. Wo aber liegen die persönlichen Grenzen? Wann und warum legen wir den Controller aus der Hand?

Gegen die eigene Moral zu handeln, nur weil es keine realen Konsequenzen gibt, erscheint absolut logisch. Schließlich enden die eigenen Werte nicht an der Digital-Analog-Grenze. Sie sind allgemein gültig und auch in Videospiele bilden sie die Grundlage für das eigene Handeln. Aber: Auch das Spiel selbst bringt einen Rahmen mit. Sind diese nicht deckungsgleich, ist das ein Problem.

Teil 2 der Kolumne „Spielen oder Nichtspielen, das ist hier die Frage!“

Claudia Feiner, videospiegelgeschichten.de, 11. August 2021

Für einige sind Spiele nur banaler Eskapismus. Doch sie können so viel mehr; gerade dort, wo es beim Spielen anfängt weh zu tun. Ich spreche also davon, sich genau dem moralisch Unbequemen in einem Spiel auszusetzen. Hierin liegt ja genau eine der großen Stärken unseres Mediums: Hier sind wir eingeladen, in eine Fiktion einzutauchen, ggf. durch unsere Interaktion mitzugestalten und Teil einer in der realen Welt konsequenzlosen Szene zu werden.

Konsequenzen sind der Grund, eine bestimmte Handlung zu unterlassen. Aber was, wenn eine Handlung keine Konsequenzen hat? Oder keine realen Konsequenzen, die jederzeit abgeschaltet werden können? Warum sollte es dann auch nicht möglich sein, die eigenen Grenzen zu verschieben und unseren Umgang mit einer solch forcierten Situation zu erproben?

Der Gaming-Fachhandel steckt auch nach Corona noch lange in der Krise

Daniel Ziegner, superlevel.de, 25. August 2021

In den Laden von Ugur Turgut geht heute kaum noch jemand. Steam, eShop und Game Pass haben die Euroboxen und Module fast gänzlich verdrängt. Videospiele sind über das Internet leichter zugänglich denn je und können vom Entwickler ohne Umweg über Ladengeschäfte wie Defcon vertrieben werden.

Der Schwund von lokalen Geschäften ist nicht nur ein Problem in der Videospielbranche. Die großen Versandhäuser mit Lieferung am nächsten Werktag machen dem Einzelhandel bereits seit Jahren das Leben schwer. Bei Spielen ist das noch deutlich ausgeprägt: Nach dem Kauf steht der Download sofort zum Abruf bereit. Zum Fortbestand braucht es daher kluge Ideen und Angebote, die der Onlinehandel nicht leisten kann.