

## Games | Der Monat in Spielkritik: Juni 2011

Jeden ersten Dienstag im Monat blickt das Ressort ›Digitale Spiele‹ zurück auf lesenswerte und wichtige Texte zum Thema Spielekultur. Wir versuchen, einen Überblick zu schaffen und Aufmerksamkeit auf deutsche Texte zu lenken, wollen aber auch den englischsprachigen Raum, der zurzeit synonym mit informierter Spielekritik ist, nicht aus den Augen lassen. Von **DENNIS KOGEL** und **CHRISTOF ZURSCHMITTEN**

Der Juni zeigte sich dank der LuLzSec-Attacken auf diverse Spieleseiten turbulent. Neben diversen PR-Debakeln gab es eine ermutigende Entscheidung des US Supreme Court, die Spiele unter Redefreiheit stellt, sowie eine ganze Reihe vielversprechender Anfänge für spannende Kritik.

### [FM4: Das Leben in 64 Feldern](#)

Robert Glashüttner entdeckt Schach wieder für sich und spricht mit Ernst Strouhal über die kulturelle Bedeutung des Spiels: »Schon ein paar Tage aktive Beschäftigung mit Schach und ich fühle mich als Journalist für Videospielekultur wie in einer Zeitmaschine, ein paar Jahrhunderte in die Zukunft versetzt. Schach ist nach rund 1.500 Jahren an jenem Stellenwert angelangt, wo jedes gute Spiel landen kann, wenn die Aufmerksamkeit nicht schwindet und genügend Zeit vergeht. Schach ist das vielleicht einzige Spiel, das es je geschafft hat, trotz des ewigen Stigmas des unproduktiven Zeitvertreibs (das jedem Spiel innewohnt), sich unwiderruflich in das Wesen der Menschheitsgeschichte zu verankern.«

### [Agitpop: Retronaut: Shooting Spree '95/'9](#)

Im Juni 2011 lieferte die grösste Farce der Videogame-Geschichte ihre Punchline - und keiner lacht. ›*Duke Nukem Forever*‹ erscheint nach 14 Jahren Entwicklungszeit, die Kritik zeigt sich enttäuscht. Das Agitpop-Blog wirft einen Blick zurück auf seinen Vorgänger ›*Duke Nukem 3D*‹ und fragt sich, wie dieses Spiel so große Erwartungen für seinen Nachfolger wecken und anderthalb Jahrzehnte am Leben erhalten konnte: »Im Jahre 1996, als das Wort ›virtual reality‹ noch völlig unironisch in aller Munde war, als man noch vom ›Information Superhighway‹ träumte, da schien ›*Duke Nukem 3D*‹ ganz dicht dran zu sein, an der virtuellen Realität.«

### [Polyneux: Mitteilung bezüglich der Änderungen unserer Arbeitsanweisungen](#)

Dass Rezension auch Spaß machen können, zeigt diesen Monat Stiftnürsel von Polyneux mit einem Artikel zum Ubisoft Klassiker ›*Beyond Good & Evil*‹: »Ich habe schlechte Nachrichten. Wie Sie wissen, arbeitet unser kleines Sicherheitsunternehmen nun schon seit vielen Jahren für die Firma ›Alpha Sections‹ auf dem Planeten Hillys, um dort wertvolles Firmeneigentum zu bewachen. Bis vor wenigen Tagen verlief unsere Zusammenarbeit auch ohne nennenswerte Probleme.«»

### [These nerds: Kann Spuren von Karate enthalten](#)

Als Nachtrag zu einer Sportspiel-Artikelserie gibt es auf These Nerds eine äußerst kompetente Zusammenfassung der Geschichte des Fighting Games: »Erstausnehmend wie Popkultur die jahrhundertalte Tradition des Kampfsports im asiatischen Raum völlig überschrieben hat, sodass lediglich Fetzen der Sportart und des ›Spirits‹, der laut Toni ja sowieso eher in westlicher Aufarbeitung des Themas dazu gedichtet wurde, im Genre stattfinden.«

### [Spielkultur: Entscheidung des Supreme Court der USA: Niederlage für Befürworter strikter Jugendschutzgesetze?](#)

Das vielleicht wichtigste Ereignis des letzten Monats in Sachen Computerspiel war wohl die Entscheidung des US-Supreme Courts, Computerspiele als expressives Medium zu behandeln, das unter den Schutz der Meinungsfreiheit fällt. Martin Lorber kommentiert die Entscheidung: »Was bedeutet dies für Deutschland?

Man darf gespannt sein, wie das Urteil des obersten Bundesgerichtshofs der Vereinigten Staaten auch die Diskussion in Deutschland weiter beeinflussen wird. Über die unterschiedliche Betrachtungsweise und Handhabung von Filmen, Büchern und Videospielen habe ich ja bereits mehrfach im Blog berichtet. Beispielsweise Anfang des Jahres über den Vergleich der Wirkung von Gewalt in Videospielen mit der Wirkung von Fernsehen.«

#### [Polygamia: Deep Black: Gefakte Kundenrezensionen? It's "Just A Game"!](#)

Sven von Polygamia macht auf ein weiteres Beispiel von missglückter Spiele-PR aufmerksam. Die Amazon-Rezensionen zum mittelmäßigen Unterwasser Shooter ›*Deep Black*‹ enthielten vorzeitig Informationen, die nur Mitarbeitern bekannt sein konnten: Abgesehen von dem wahrscheinlichen GamingXP-Debakel kann ich verstehen, weshalb womöglich Angestellte des Publishers oder der zuständigen Agenturen bemüht sind, ihr Produkt in einem möglichst angenehmen Licht dastehen zu lassen. Hier geht's um Arbeitsplätze, zufriedene Investoren, Wachstum. Andererseits sind bejahende Bewertungen zu einem schlechten Spiel irreführend und auf gewisse Weise entsprechen sie dem Vortäuschen falscher Tatsachen. So manches Magazin scheint auch nicht besser zu sein.«

#### **Und auf Englisch?**

#### [The Brainy Gamer: SCOTUS Modern Elite Force 7 Rulez](#)

Michael Abbott betrachtet auf seinem Blog differenziert die verschiedenen Dimensionen des Urteilstext zum Prozess über Redefreiheit und Videospiele und warnt vor Fehlschlüssen: »Today's Supreme Court decision attempts to address many key issues related to video games, not simply the question ›are games art?‹ [...] What the Supreme Court did say, unequivocally, today is that video games must be considered *speech*; and, therefore, must qualify for First Amendment protection. This, in a representative democracy influenced by powerful special interests, is a much bigger deal than the question of art.« (Dass damit allerdings nur ein Etappensieg errungen wurde, hat John Teti in einem [Tweet](#) wunderbar auf den Punkt gebracht.)

#### [Rock, Paper, Shotgun: Gaming Made Me: Colossal Cave Adventure](#)

In der fortlaufenden ›*Gaming Made Me*‹-Reihe sprechen Autoren und Game-Designer über die Spiele, die ihr Leben beeinflusst haben. Leigh Alexander schreibt über ihre Kindheit in New York, die sie mit dem Erforschen des ersten Text-Adventures ›*Colossal Cave*‹ verbracht hat.

#### [Grantland: Press X for Beer Bottle: On L.A. Noire](#)

Trotz, oder gerade wegen, sehr gespaltenen kritischer Meinungen zu Team Bondi / Rockstars Blockbuster-Versuch eine American Noir Geschichte durch das Open World Videospiel zu erzählen, gab es eine ganze Reihe unglaublich guter und unglaublich wichtiger Essays zum Thema ›*L.A. Noire*‹. Darunter, Tom Bissel (*Extra Lives*), der für das neue Sport/Kulturmagazin ›*Grantland*‹, darüber schreibt, warum er einerseits die Hoffnung auf Storytelling im Spiel verloren hat, und Geschichten in Spielen trotzdem als eine der wichtigsten Entwicklungen der letzten Jahre ansieht. Kirk Hamilton dagegen versucht in einem viel beachteten [Artikel](#) für ›*Kill Screen*‹ aus dem Magic Circle des digitalen Los Angeles zu fliehen. Hier auch unsere [Rezension](#).

#### [Rock, Paper, Shotgun: E3 2011 Booth Babe Bonanza](#)

Rock, Paper, Shotgun are bringing the sexy und widmen sich dem leidigen Thema Booth Babe Sexismus auf originelle Art und Weise.

### [Electron Dance: Stanley Kubrick Is Gone](#)

Im neuesten Beitrag in seiner exzellenten [Serie](#) über die Höhepunkte und das Erbe der Computerspiele der 80er-Jahre widmet sich Joel Goodwin »dem Stanley Kubrick der Computerspiele«, Bill Williams. Sein Essay ist eine nahtlose Verknüpfung einer tragischen Biographie und der Analyse der für das Medium prägenden Spiele, die diese hervorgebracht hat.

### [Kill Screen: Pride and Its Dark Side](#)

Simon Ferrari demonstriert, weshalb man sich nicht scheuen sollte, auch Monate nach dem Abebben der Textflut zu einem Spiel ein neues Licht darauf zu werfen: Er untersucht das Schneckentempo-Strategiespiel [Neptun's Pride](#) und fragt sich, welche Emotionen es freisetzt. Die Antwort findet er bei jüdischen Müttern.

### [Insert Credit: Journalism: The Videogame: Redux](#)

Insert Credi, Brandon Sheffields früherer Gonzo-Game-Journalism-Versuch, ist wieder da. Mit einem Manifest in 7 Kapiteln. Mit dabei sind u.a. Leigh Alexander, Tim Rogers und Simon Carless. Und die Comments werden gepflegt von Alex Kierkegaard [getrollt](#). Alles wieder auf Anfang also.

### [RockPaperShotgun: LulzSec Over, Release Battlefield Heroes Data](#)

Die kurze LulzSec-Erä scheint vorbei zu sein, Server-Admins trauen sich langsam wieder aus Atomschutzbunkern und alle Passwörter bestehen nur noch aus unzusammenhängenden Zahlen- und Buchstabenreihen. RockPaperShotgun seufzen auf und fassen noch mal zusammen.

### [Cruise Elroy: Portal 2 and music](#)

Während anderswo viel geschrieben wurde über »Portal 2« als Spiel über Spiele, als Spiel für Anfänger, als überdesignte Enttäuschung und als nicht-»Portal-1«, betrachtet Dan Bruno das Spiel als Meisterwerk des Sound Designs.

### [iO9: Non-Emergent Sex in Emergent Technology](#)

In einem Buchauszug aus Patchen Barss' Buch »The Erotic Engine« über Technologie und Porno-Industrie, schreibt Barss über wenig beachtete Bemühungen Sex in Videospiele zu simulieren.

### [SplitScreen: MetaCritique: Ratings & The Inner Circle](#)

Um die Debatte über Wertungsinflation und ständige Korruption der Spielepresse ein für allemal zu beenden, hat SplitScreen eine Reihe interaktive Infografiken über Spielere Rezensionen zusammengestellt. Außerdem sind die Grafiken bunt, was auch schon für sich spricht.

| [DENNIS KOGEL](#)

| [CHRISTOF ZURSCHMITTEN](#)