

Digitales | Games: Digitaler Rückblick: Juni 2012

Jeden ersten Dienstag im Monat blickt das Ressort [Digitale Spiele](#) zurück auf lesenswerte und wichtige Texte zum Thema Spielkultur. Wir versuchen, einen Überblick zu schaffen und Aufmerksamkeit auf deutsche Texte zu lenken, wollen aber auch den englischsprachigen Raum, der zurzeit ein Synonym für informierte Spielekritik ist, nicht aus den Augen lassen. Von **DENNIS KOGEL**, **CHRISTOF ZURSCHMITTEN**, **VOLKER BONACKER** und **PETER KLEMENT**

E3 2012

Langjährige Spieler markieren sich alljährlich den Juni dick im Kalender an. Schließlich findet in jenem Monat die E3-Spielemesse in Los Angeles statt, in Sachen Neuankündigungen die vermutlich wichtigste Institution der Branche. Allerdings keine unumstrittene, denn zu den jährlichen Pressekonferenzen der drei Konsolen-Hersteller Microsoft, Nintendo und Sony gehört auch die Kritik an selbigen. Mehr Show als Substanz? 2012 gab es durchaus die eine oder andere Abrechnung mit der Messe, etwa von Andre Peschke bei [Gamestar](#): »Peinlich, laut, chaotisch – das war die E3. Es war, als hätte man sich in die Slums von Disneyland verirrt«, so sein Schwelgen in Erinnerungen vergangener Messetage, als die Spielebranche noch nicht der professionalisierte, gewinnorientierte Medienbereich von heute war. Außer Serienfortsetzungen also nix gewesen? Hausintern haben vier *Titel*-Redakteure [ein eigenes Fazit](#) gezogen.

WASD-Launch

Fernab von L.A. hat hierzulande der Start eines neuen Spielmagazins die Gemüter bewegt: Das Projekt, das wir allen Lesern wärmstens ans Herz legen möchten, ist das neu gestartete Bookzine *WASD* – eine Mischung aus Magazin und Buch, in der eine Reihe namhafter Autoren (und Mitarbeiter des Digitale Spiele-Ressort) versuchen, das Phänomen Computerspiel auf unterhaltsame, zugängliche und intelligente Weise in längeren Texten jenseits von Spielwertungen einzukreisen. Manu von *Breakfast at Manuspielt's* hat den Herausgeber Christian Schiffer [interviewt](#). »Erstaunlicherweise ist die deutsche Presselandschaft bisher ja auch ohne die *WASD* einigermaßen klargekommen. Allerdings ist der Durchschnittsgamer heute älter als vor zehn Jahren und hat vielleicht ein anderes Bedürfnis hinsichtlich Information und Ästhetik«, kommentiert der *WASD*-Macher Christian Schiffer das Entstehen des ungewöhnlichen Blattes, das im Halbjahrestakt erscheinen soll. Bei Superlevel gibt es eine [Mitschrift](#) der zentralen Aussagen.

[Eurogamer: Daniel Fiedler über ZDFkultur, Pixelmacher und FTW - Interview](#)

Die *WASD* ist nicht der einzige Neustart, der digitale Spiele als Kulturgut wahrnimmt: Mit *FTW* und *Pixelmacher* hat *ZDFkultur* gleich zwei Formate gestartet, die sich dem Gegenstand der Berichterstattung auf Augenhöhe nähern wollen, fernab von »Killerspiel«-Diskussionen. Eurogamer [interviewt](#) Daniel Fielder, der künftig als Programmverantwortlicher für *ZDFkultur* amten wird, zu den Formaten. Fielder weiß dabei durchaus um die Stolpersteine – die das *ZDF* in der Vergangenheit etwa mit Berichten zu *Counter-Strike* selbst nicht vermieden hat: »Wichtig dabei ist Authentizität. *ZDFkultur* muss anders als andere öffentlich-rechtliche Sender ihre Sprache sprechen und ihre Codes verstehen«

Und auf Englisch?

E3: Who Is It For, Anyway?

Der Diskurs über die künftige Ausrichtung der E3 sowie einen Rückblick auf die vergangene Messe bestimmte auch im englischen und amerikanischen Raum bei zahlreichen Blogs und Magazinen das Tagesgeschehen. »Fix E3 or kill it«, kommentiert [Kotaku](#), während [Gamesindustry](#) die Rolle der Gewalt in den Präsentationen nochmals zum Thema macht: »Violence has been a selling-point in games for as long as I can remember. I'm

not so naive that I expect that to change, and I accept that others may see things differently, but I can't recall a time when it felt so dominant«, so Matthew Handrahan. [RockPaperShotgun](#) schreibt zum gleichen Thema: »Responsibility is the key, and there's been a tremendous lapse in that on all sides of this issue«. Auch auf [Gamasutra](#) geht man mit der E3 in bislang ungewohnt harter Weise ins Gericht. Kris Graft fragt laut, ob dies wirklich das Bild sein sollte, das die Industrie von sich geben will: »E3 2012 was finally the E3 of my disillusionment with the so-called triple-A video game industry. And yes, it really did take this long.« Und Michael *Brainy Gamer* Abbott [konstatiert](#) knapp: »E3 killed my desire to play games.« (Abbott findet sie aber bald wieder, immerhin.) Zuletzt fragt sich der [Guardian](#), ob die Ära der »Booth-Babes«, also jener knapp bekleideten Frauen, die als Werbebotschaft-Trägerinnen vor Jahren noch zu jedem Messestand gehörten, nun aber immer seltener anzutreffen sind, vorbei ist.

Angesichts all der scharfen Töne ist es schon fast erstaunlich, dass Nathan Grayson für [RockPaperShotgun](#) schlussendlich doch noch versöhnliche Töne findet in Bezug auf die Messe: »Ultimately, I came away from E3 energized and hopeful about our chances of overcoming this industry's impressively large collection of hurdles - not beaten, bruised, and ready to throw in the towel. The show floor was abuzz with a certain energy, and it didn't come from looping 30-second snippets of dubstep or showy, off-the-wall displays that'd have felt more at home at some kind of theme park. It was the developers.«

[Insert Credit: Twelve Anecdotes About the 2012 Game Developer's Conference in San Francisco, California](#)

Als Gegenstück zur E3 - dem Event für die Anzugetagen und Fanboys - wurde immer wieder die GDC hochgehalten, die vorwiegend dem Austausch der Entwickler unter sich dient und entsprechend weniger das Spektakel sucht. Tim Rogers gibt in [zwölf persönlichen Anekdoten](#) ein Panoptikum der Game Developer's Conference, das die ganze Bandbreite von Phrasendrescherei bis zu geradezu rührenden Momenten bietet.

[Kill Screen: Getting Closer to Our Bodies, One Missing Limb at a Time](#)

Michael Thomsen hat diesen Monat aber auch Artikel geschrieben, für die er sich nicht zu entschuldigen braucht: Für Kill Screen berichtet er von einem Projekt der University of Manchester, bei der Amputierte durch das Spielen mit Kinect mit Phantomschmerzen umgehen lernen. Thomsen fragt sich, ob dies eine mögliche Zukunft für Computerspiele anzeigt - eine Zukunft, in der physischer Schmerz Teil der Erfahrung ist.

[Appsblogger: Kickstarter](#)

Trend bedeutet nicht gleich Erfolg: Obwohl Kickstarter als alternative Finanzierungsmöglichkeit für Spiele in den letzten Monaten einen nicht gerade kleinen Hype aufgebaut hat, funktioniert die Sache mit dem Funding von Games seltener als gedacht, wie einige Infografiken anschaulich belegen.

[Eurogamer: The Rise and Collapse of Yoshinori Ono](#)

Der Juni war ein außergewöhnlich guter Monat für Portraits wichtiger Menschen aus der Game-Branche. Den Auftakt macht Simon Parkin, der einmal mehr ein exzellentes, aufschlussreiches und dabei sehr menschliches Portrait eines Entwicklers verfasst: Diesmal geht es um Yoshinori Ono, Produzent von *Street Fighter IV* und dauergrinsendes öffentliches Gesicht von Capcom - der sich vor wenigen Woche wortwörtlich beinahe zu Tode geschuftet hätte und ungewöhnlich kritisch gegenüber der japanischen Arbeitsethik ist..

[Gameological Society: Fast, Cheap, And Out of Control](#)

Die *Gameological Society* hat eine simple, aber bestechende Idee für ein neues Format: Darin soll jeder Artikel versuchen, Tendenzen, Linien und Charakteristika im Werk eines Game-Designers auszumachen und über seine gesamte Karriere hinweg zu verfolgen. Gus Mastrapa macht einen vielversprechenden Anfang mit seinem Porträt von Jonatan »Cactus« Soderströms: »If Cactus were to die tomorrow, he'd be remembered as

an iconoclastic young game designer who showed great potential. But that assessment is unfair. Söderström has already done a great service. His development as an artist has been highly public, and he has shared his creations generously, asking little in return.«

[Eurogamer: Chasing The Dragon](#)

Für *Eurogamer* zeichnet Lee Bradly ein so deprimierendes wie inspirierendes Bild von Chris Crawford: Crawford gilt als eine Legende der Game-Branche, der eines der ersten und bis heute relevanten Bücher über Game-Design überhaupt schrieb, die GDC begründete und mehrere gefeierte Spiele entwickelte – bis er sich vor mehr als einem Jahrzehnt aus der Industrie zurückzog, um seinen persönlichen Weißen Wal zu fangen: Ein System, das glaubhafte Charaktere und Interaktionen mit ihnen modellieren kann und damit das Computerspiel und seine narrativen Möglichkeiten auf die nächste Ebene bringen soll. Crawford ist nach all den Jahren seinem Ziel kaum nähergekommen und riskiert bald seinen finanziellen Ruin – doch er macht unverbrüchlich weiter. (An dieser Stelle sei auch noch einmal auf die exzellente *Durch die Nacht mit...-Folge* mit Chris Crawford und Jason Rohrer verwiesen, in der die Obsession und Verzweiflung ebenfalls greifbar wird.)

[Eurogamer: The Binding of Edmund McMillen](#)

Und zu guter letzt hat Nathan Grayson Edmund McMillen (*Super Meat Boy, The Binding of Isaac*) besucht, der sich immer mehr zu einem der sonderbarsten, aber zugleich faszinierendsten und lebenswertesten *Auteurs* entwickelt, den dieses Medium zu bieten hat. McMillen spricht in selbst für ihn ungewöhnlich offener Weise über seine persönlichen Dämonen, die er in seinen Spielen zu bändigen versucht.

| [VOLKER BONACKER](#)

| [PETER KLEMENT](#)

| [DENNIS KOGEL](#)

| [CHRISTOF ZURSCHMITTEN](#)