

Gaming,

**was sie schon immer wissen wollten,
aber bisher nicht zu fragen wagten.**

Ein Vortrag, der sich in ein kleines Sachbuch verwandelte um Gehör (oder heißt es hier Geles?) zu finden.

Inhalt

Vorwort	4
1 Historie des Gaming	5
2 Der Gamer unterteilt in Skills	11
3 Der Gamer unterteilt in Plattformen.....	14
3.1 Nintendo (Switch)	15
3.2 Sony PlayStation Vs. Microsoft Xbox	16
3.3 PC	18
3.4 Handhelds.....	19
3.5 Smartphones	20
4 Der Gamer unterteilt in Spielegenres	20
4.1 Adventurespiele oder „Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe“	20
4.2 Jump & Runs und Plattformer	24
4.3 FPS und TPS	29
4.4 RPG & MMORPG	32
4.5 Strategiespiele	35
4.6 Simulationen.....	38
4.7 Sport und Rennspiele.....	40
4.8 MOBA.....	41
4.9 Survival Games /Survival Horror / Und Crafting.....	42
4.10 Schmankerl und WTF Spiele.....	44
5 Optik/Sprache/Zeichen/Musik.....	49
6 Veranstaltungen.....	54
6.1 Spielemessen	54
6.2 E-Sport Turniere.....	54
6.3 Online Events	55
7 Gefahren des Gaming	56
7.1 Killerspiele oder Gewalt in Videospielen.....	56
7.2 Körperliche Nebenwirkungen	60
7.3 Gaming als Sucht.....	61

8	Positive Nebenwirkungen des Daddelns	63
8.1	Gaming fördert die Kreativität	64
8.2	Gaming fördert die Fremdsprachen.....	64
8.3	Gaming macht jung	65
8.4	Videospiele machen schlau	65
8.5	Videospiele lassen das Gehirn wachsen	66
8.6	Egoshoooter verbessern die Sehkraft	66
8.7	Videospiele lindern Stress und Schmerzen	66
8.8	Gaming fördert das Wohlbefinden	66
8.9	Gaming fördert die Hand/Auge Koordination.....	66
8.10	Gaming ist eine tolle Freizeitgestaltung	67
9	Quellen	68

Hallo und vielen Dank, dass sie, verehrter Leser sich unsere Abhandlung zum Thema Gaming zu Gemüte führen und minderwertigen Konkurrenzprodukten wie „Der große Konsolenkrieg, Ich bin viel besser als du“, „Looten und Leveln, Aufleveln mit Charme“ oder „Töten, Töten, Töten, Super Marios Amoklauf aus der Sicht einer Schildkröte“ den Rücken kehrten. Wir sind uns bewusst, dass in der Verschriftlichung von „Gaming, was sie schon immer wissen wollten, aber bisher nicht zu fragen wagten“ dem Musical vom Film vom Vortrag, inhaltlich nicht die Möglichkeiten gegeben sind, die das Musical oder der Film und erst recht der episch geplante Vortrag hatten. Mit fantastischen Videosequenzen und Live Gaming. Dennoch haben wir die Möglichkeiten genutzt, die uns 26 Buchstaben und diverse illustre Sonderzeichen bieten, ihnen Gaming näher zu bringen. Also lehnen sie sich zurück und schließen sie die Augen, sofern sie nicht am Steuer eines Kraftfahrzeuges sitzen und genießen sie die kommenden Zeilen von:

Gaming, was sie schon immer wissen wollten, aber bisher nicht zu fragen wagten.

Wir schreiben das Jahr 2011. Ein privater, deutscher Fernsehsender, der sich in diversen Formaten damit auszeichnete und noch auszeichnet, mit vermeintlich körperlich, geistig oder sozial nicht auf der Höhe der Zeit befindlichen Menschengruppierungen und deren Bloßstellung in der Öffentlichkeit sein Programm zu bestreiten, möchte zur Primetime einen Beitrag bringen. (Kurz durchatmen.....Und weiter im Text 😊) Die ausgesuchte Zielgruppe sind, die Gamer. Der Focus des Berichtes, die Gamescom, eine der größten Spielemessen der Welt.

Die adrette Moderatorin leitete den Bericht ein, mit den Worten „Sollten irgendwann einmal Aliens auf der Erde landen, könnten sie auf dieser Veranstaltung echte Freunde finden.“ Und das nicht wegen der außerirdischen Hochkultur oder dem immensen Wissen, welches die Aliens haben müssen, um Raumfahrt zu betreiben. Nein. Einfach weil Gamer hässlich wie die Nacht sind und eine seltsame Sprache nutzen. So skizzierte der Sender in knapp acht Minuten das Bild vom verpickelten, fetten, schwitzenden Nerd, der mit Mitte 30 noch bei Mutter im Keller lebt, 48 Stunden am Tag vor dem Bildschirm hockt und soziale Kontakte maximal nur über das Internet pflegt. Außer zu Frauen. Frauen sind für den Gamer wie die Sonne für Vampire. Sie sehnen sich nach ihr, aber auch nur in den Genuss des Anblickes einer Solchen zu kommen, ist faktisch nicht möglich. Untermauert wurde diese These durch mehrere Interviews, bei denen gezielt Besucher ausgesucht wurden, die dieses Klischee bedienen.

Einen Tag nach Ausstrahlung des „Berichtes“ musste RTL sich öffentlich bei den Gamern entschuldigen und der Bericht war, soweit möglich, aus dem Internet verschwunden. Was der Fernsehsender nicht bedacht hatte, war, dass sich das Gaming in der Bevölkerung und hier besonders in der Gruppe der Jugendlichen stark verbreitete. Das gängige Klischee war aufgrund der Popularität und des Verlassens des Nischen-daseins schlichtweg nicht mehr zutreffend. Sicher, stereotype Gamer gab und gibt es damals wie heute. Doch bei jeder Kultur, die eine gewisse Größe erreicht, verschwimmen diese Stereotypen immer mehr.

Heute ist der Gamer cool und hip. Etwas schrullig aber liebenswert. Die Sheldons (Big Bang Theorie) und Abeds (Community) im Fernsehen zeichnen ein Bild von Gamern, das nicht verschreckt, sondern Jugendliche animiert zu sagen, „Ja ich bin Gamer“. Nicht umsonst ist die Gamingindustrie umsatztechnisch stärker als die Film- und Musikindustrie zusammen. In Deutschland allein gibt es geschätzt 34 Millionen Gamer. Doch wie konnte es dazu kommen? Steigen sie mit uns in den DeLoreon, starten sie den Fluxkompensator, kommen sie mit in die Vergangenheit und entdecken sie die:

1 Historie des Gaming

Willkommen im Jahre 1947. Der zweite Weltkrieg ist vorüber. Die Folgen des Krieges sind noch zu spüren. Deutschland ist geteilt. Es ist eine Zeit des Aufbruchs. Neben Schrecken und Leid hinterließ der Krieg große Entwicklungssprünge in Forschung und Technik.

Auch das normale Leben lief wieder an. In Westdeutschland eroberte Hans Albers die Hitparaden, während in den USA Bing Crosby an der Spitze der Charts stand. Im Kino lief „Ist das Leben nicht schön“ oder „Sindbad der Seefahrer“. Und in Amerika sollte sich die Grundlage des Gamings entwickeln.

Aber der Reihe nach. Noch saßen die Kinder und Jugendlichen nicht vor Konsole oder PC. Das war technisch noch eine Utopie. Computer nahmen ganze Räume ein und hatten eine Rechenleistung, die einem heutigen Taschenrechner gleichkommt. Die Jugend hing an den Flippern, Skee Ball Spielen oder steckten ihr Geld in Waagen die die Zukunft „voraussagten“.



Flipper



Skee Ball



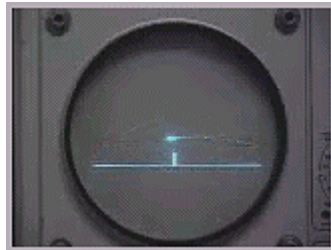
Zukunftswaagen

Und eben in besagtem Jahr 1947 tritt William Higinbotham, gelernter Physiker, Elektronikspezialist am MIT und passionierter Flipperspieler, dem Brookhaven National Laboratory bei. Hier bemerkt er nach zehn Jahren Tätigkeit als Leiter des Elektronikbereiches, dass die Besucher des alljährlichen Tags der offenen Tür eher gelangweilt sind von den Exponaten und Fotos. Er überlegt, wie er die Technik den Menschen näherbringen könnte. Ihm sticht ein Computer ins Auge mit dem Flugbahnen von Raketen graphisch dargestellt werden können. Dieser Computer war die Grundlage für Higinbotham und seine Kollegen, das erste

Computerspiel zu erstellen und es einem breiten Publikum zu demonstrieren. 1958 kamen die Besucher des Tags der offenen Tür in den Genuss von „Tennis for Two“. Mittels eines Reglers konnte ein kleiner Lichtpunkt, der einen Tennisball simulierte, über einen in der Mitte befindenden Strich, das Tennisnetz, geschossen werden.



Computer



Spielfeld



Eingabegerät

Es war zwar kein „Dark Souls“ aber schon damals konnten Windgeschwindigkeiten und Netz und Feldgröße eingestellt werden. Die Besucher waren begeistert. Es bildeten sich lange Schlangen, doch an einen größeren Nutzen dieses Spiels glaubte niemand.

Machen wir einen Zeitsprung. Wir passieren mehrere weitere Computerspiele, die an Universitäten für Öffentlichkeitsarbeit programmiert wurden. Wir machen einen kurzen Zwischenstopp am MIT, wo das erste voll interaktive Computerspiel der Welt programmiert wurde. In „Spacewar!“ bekämpften sich zwei Spieler mit kleinen Raumschiffen, genannt „Wedge“ und „Needle“.

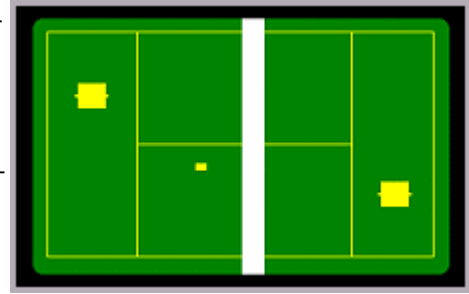


Das Spiel war so populär bei den Studenten, dass ein Punktesystem eingeführt werden musste, um deren Spielzeit zu begrenzen. Über das ARPAnet, dem Vorläufer unseres Internets, mit dem die damaligen Universitäten untereinander verbunden waren, wurde das Programm rege hin und her geschickt. Spielesüchtige Studenten bastelten für das Spiel die ersten Joysticks und somit die ersten Eingabegeräte für Videospiele. Doch auch hier wurde nicht an eine kommerzielle Nutzung gedacht. Sei es, weil die futuristische Grafik den normalen Endkonsumenten überfordern könnte oder weil die Kosten zum Betreiben des Spieles sich auf ca. 120,000 \$ beliefen.

Auf dem Weg auf unserer kleinen Zeitreise zum ersten relevanten Stopp, lauschen wir gebannt den Durchsagen der Kabinencrew. Die erzählen uns, dass es ein Deutscher war, der die erste portable Computerspielkonsole, das Odyssey, maßgeblich mitentwickelte. Ralph Baer, auf der Flucht vor den Nationalsozialisten in die USA immigriert, baute ein Gerät zum Anschließen an einen Fernseher für das Unternehmen

Magnavox. Für einen Preis von 100 \$ konnte der Konsument in den Vereinigten Staaten zwischen mehreren Spielen wählen, unter anderem einer Art von elektronischem Tennis.

Aufgrund komplizierter Vertriebsstrukturen und schlechter Kommunikation, verkaufte sich das Odyssey nicht besonders gut. Es wurde eingestellt, nachdem es einen Verlust von 60 Millionen Dollar erwirtschaftete. Ein totaler Flop sollte es jedoch nicht werden. Durch die Patente auf die Spiele konnte das Unternehmen noch über 100 Millionen Dollar an Lizenzgebühren einnehmen.



Und einer der Käufer dieser Lizenzen wurde der erste große Player im Bereich des Gaming.

Atari.

Unser kleiner Trip durch die Geschichte des Gamings hält im Jahre 1972. Am 27. Juni gründeten die Freunde Ted Dabney und Nolan Bushnell die Firma Atari, nachdem ihr ursprünglicher Wunschfirmenname Syzygy leider schon vergeben war.

Diese beiden Freunde und ein Ingenieur überlegten, welches das erste Spiel sein sollte, was sie für den Massenmarkt produzieren wollten. Sie verwarfen die Idee eines Autorennspiels zugunsten eines einfacheren Spielkonzeptes. Es sollte ein Tennisspiel werden. Ein Ball der von zwei rechteckigen Flächen am linken und rechten Bildschirmrand hin und her gespielt wird. Der Name des Spiels? Es wurde nach dem Geräusch benannt, das erzeugt wird, wenn der Ball auf das Rechteck trifft. Pong.



Atari entwickelte einen Prototyp des Spieleautomaten. Dieser wurde in einer Bar aufgestellt. Der Besitzer der Bar rief die Freunde von Atari noch am selben Abend an und beschwerte sich, dass der Automat schon defekt sei und sie ihn sofort abholen sollten. Der Grund des Defekts war schnell gefunden. Der Automat war randvoll mit Münzen und konnte keine weiteren mehr aufnehmen.

Der Pong Automat wurde ein Erfolg. Das Unternehmen verkaufte 8500 Stück im ersten Jahr. Erfolgreiche Konkurrenten aus der Flipperbranche hingegen nur 2000 Stück. Auch die Gewinnmarge gegenüber der Flipperautomaten war beachtlich. Ein Flipper brachte 40 \$ in der Woche wohin gegen ein Pong Automat Umsätze von 300 \$ einbrachte. Dieser Erfolg schaffte Konkurrenz. Der Markt wurde überflutet mit Pong Klonen. Er brachte aber auch Interesse von Investoren. Der Medienkonzern Warner kauft Atari und schafft mit seinem Geld die Grundlage für weitere Entwicklungen.

An dieser Stelle kommt unsere Zeitreise an eine Abzweigung. Fahren wir nach rechts und widmen uns der Entwicklung der Heimkonsolen? Oder nach links und immer den Spieleautomaten nach? Ein kurzer Blick in die Karte schafft Klarheit. Zwar ist die Kultur der Spielhallen, sogenannter Arcades, spannend. Und gerade in Japan erfreuen sie sich auch heute noch großer Beliebtheit. Die Arcades waren Treffpunkt der Jugend zwischen 1978-84. Dann ebte dieser Trend aber langsam ab und konnte sich nicht mehr wieder

erholen. Was man den Spielhallen zugutehalten muss, ist, dass viele bekannte Videospiele und Spielfiguren hier das Licht der Spielwelt erblickten. Pac Man, Donkey Kong, Frogger, Street Fighter oder Space Invaders und Mortal Kombat erschienen zuerst auf Arcade Automaten. Super Mario, die bekannteste Videospieldfigur, hatte ihr Debüt noch unter dem Namen Jumpman auf einem Donkey Kong Automaten. Doch da sich die Technik immer weiterentwickelte und für Endverbraucher immer erschwinglicher wurde, verloren die Spielhallen ihre Relevanz. Nur Automaten, die durch ihre Besonderheit oder spezielle Eingabemodi wie Lightgunshooter, mit Waffen verschiedenster Art, Rennspielen, mit Autocockpits oder Motorrädern als Steuer oder Automaten wie DanceDanceRevelation, mit einer großen Tanzmatte als Eingabegerät, halten sich bis heute. Hier noch ein paar Exoten der Automatenkultur.

Der Busfahr Simulator



Der „Hunde Gassi geh“ Simulator



Der „Auf den Hintern hau“ Simulator



Wir aber setzen den Blinker nach links und verfolgen die Entwicklung der Heimkonsolen.

Und hier kam 1977 der Atari VCS 2600.



Atari lieferte nun seine Spielhallenhits für den Heimgebrauch und die Jugend spielte Pong, Pac-Man oder Space Invaders auf den heimischen Couchen. Der Umsatz florierte und Atari ruhte sich zu sehr auf den Lorbeeren aus. Die Spielekonsole wurde technisch nicht erneuert und Spiele wurden lieblos umgesetzt. Als großes Beispiel vom Anfang vom Ende gilt das Spiel E.T..



Atari kaufte die Lizenz des Filmes E.T. um den Erfolg des Filmes als Spiel finanziell abzuschöpfen. Sie gaben einem Entwickler 5 Wochen Zeit um rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ein Spiel zu erhalten. Trotz gravierender, spielerischer und grafischer Mängel wurden 5 Millionen Einheiten produziert. Verkauft wurden nur ein Drittel. Die unverkauften Einheiten wurden in einer Nacht und Nebelaktion mit LKW Kolonnen auf eine Mülldeponie in New Mexico gebracht und vergraben.

Da Atari die Verkaufszahlen ihrer Konsole falsch einschätzte und in der Zwischenzeit die Heimcomputer wie der C64 den Markt eroberten, kam 1983 der Niedergang von Atari und den Spielekonsolen im Allgemeinen in Amerika. Dieser Niedergang sollte aber nicht lang dauern.

Durch die Erstarkung der Heimcomputer gab es auf dem Videospielemarkt nun zwei Arten von Spielen. Computerspiele und Konsolenspiele. Und diesen Konsolenspiele sollten 1985 neuer Aufwind gegeben werden. Im fernen Japan entwickelte eine Firma, die ursprünglich Spielkarten herstellte, ebenfalls Videospiele. Als in den 70er Jahren in Amerika der große Boom herrschte, sprang diese Firma auf den Zug auf und entwickelte für die japanischen Wohnzimmer das FaMiCom (Kurzform für Family Computer). Diese Konsole eroberte den japanischen Markt, der vom großen Videospielecrash nicht betroffen war. Und trotz der schwierigen Lage wollte sich die Firma nicht beirren lassen und ihre Konsole in Amerika und Europa an den Mann bringen. Der Name der Firma lautete Nintendo und der Name der Konsole, die für das westliche Publikum umbenannt wurde, Nintendo Entertainment System.

Mit dem NES begann der Siegeszug von Nintendo und von Spielekonsolen allgemein. Durch das Spiel „Super Mario Bros.“, das an Umfang und Komplexität alle anderen Spiele in den Schatten stellte, entwickelte sich eine große Fangemeinde um das Unternehmen und seine Spiele. Marken wie Zelda, Metroid und Animal Crossing gesellten sich im Laufe der Zeit zum hüpfenden Klemmner und werden immer noch



entwickelt und verkauft. Nach dem Erscheinen des NES 1986/87 im westlichen Markt, deckte Nintendo die heute gängigen Spielegenres wie Rollenspiele, Rennspiele, Beat em ups, Jump and Runs oder Adventures ab. Dazu bekam der Spieler 1989 den Gameboy. Dieser Urvater der sogenannten Handhelds war nicht die erste tragbare Spielekonsole auf dem Markt aber die erste, die sich beim Konsumenten durchsetzt und mit 118 Millionen verkauften Einheiten lange auf Platz Eins der meistverkauften Handhelds lag. Zwar war er technisch etwas abgespeckter als Konkurrenzprodukte, doch durch den geringen Batterieverbrauch und dem beigelegten Spiel „Tetris“ setzte er sich trotz allem durch. Er entwickelte sich stetig weiter. Er bekam ein farbiges Display, wurde klappbar, größer und kleiner und später auch fähig, 3D Inhalte ohne Zusatzequipment darzustellen. Doch alles begann mit diesem Classicmodel und dem kleinen grünschwarzen Display.

Während sich die Heimcomputer in PCs verwandelten und Nintendo durchstartete, betrat ein neuer Spieler den Konsolenmarkt. Sega schickte sich an mit dem Mastersystem und einem blauen Igel ein Stück vom 8 Bit Spielekuchen abzuschneiden. Beide Konsolenhersteller waren erfolgreich und konnten auch die nächste technische Epoche, die der 16 Bit Konsolen mit dem Super Nintendo Entertainment System und dem Sega Mega Drive bestreiten.

Mitte der 90er Jahre erlaubte die Technik Spieleentwicklern durch einheitliche Speichermedien wie CD'S für Konsolen und PCs gleichzeitig zu entwickeln. Den Konsolenherstellern bekamen durch diese technischen Neuerungen komplexere und grafisch hochwertigere Spiele. Und es geschah der Sprung von 2D zu 3D Graphik. Neben dem Nintendo 64 und dem Sega Saturn erschien nun eine neue Konsole.



Die Sony Playstation.

Ironischerweise war Nintendo schuld am Entstehen dieses bis heute sehr gut verkauften Konsolentyps. Nintendo wollte ein CD Rom Laufwerk für seine Spielekonsole und beauftragte Sony mit der Entwicklung. Kurz vor Fertigstellung entschied sich Nintendo um und verkündete die Zusammenarbeit mit Philips. Sony jedoch beschloss, die geleistete Arbeit in eine eigene Konsole einfließen zu lassen und so entstand 1995 die Playstation 1. (links)

Von nun an ging alles Schlag auf Schlag. Die Technik erlaubte immer neuere Konsolengenerationen mit immer neueren graphischen Verbesserungen. Firmen wie Sega verschwanden vom Markt und Firmen wie Microsoft stießen mit der Xbox auf den Markt nach. Heute teilt sich das Gaming in Konsolenspiele (Xbox

One, Playstation 4, Nintendo Switch), PC Gaming, Handhelds und Smartphonespielen auf. Die Videospieleindustrie macht einen weltweiten Umsatz von 72 Milliarden Euro. Und der Gamer von heute kann aus dem Vollen schöpfen. Aber was ist ein Gamer? Kurz gesagt sind Gamer Menschen, die Videospiele spielen. Doch wie kann man einen Gamer genauer definieren oder besser, wie definieren Gamer sich selbst? Wir haben uns drei mögliche Unterscheidungsformen herausgesucht und möchten ihnen diese im Folgenden näherbringen. Und zwar unterscheiden wir in „Was spielst du?“, „Worauf spielst du?“ und „Wie spielst du?“

Starten wir mit dem „Wie?“.

2 Der Gamer unterteilt in Skills

Hallo und willkommen in der Szenezeitschrift „Gamy“, der In Touch unter den Gamingzeitschriften. Und was muss jede gute Zeitschrift für trendbewusste Gamer von heute haben? Werbung? Ja stimmt, aber was noch? Genau, Psychotests. Also bitte. Hier ist er. Der große Psychotest:

„Welcher Gamertyp bin ich?“

Und wie in jedem Test gilt, antworten sie ehrlich ;o).

1.) Du wachst am Morgen auf. Was machst du als Erstes?

- A) Du stehst auf, erledigst deine Morgentoilette und machst danach erstmal ein gutes, reichhaltiges Frühstück.
- B) Du schaust auf dein Handy, checkst Instagram oder Facebook und spielst eine schnelle Runde Angry Birds.
- C) Oh, auf dem Sofa eingeschlafen? Das kann mal passieren. Du schaltest die Konsole aus und gehst duschen.
- D) Morgens? Abends? Welcher Tag? Keinen Plan, aber da kommt die nächste Zombiewelle. Und einer muss sie ja aufhalten.

2.) Du musst zur Arbeit und stehst an der Bushaltestelle, doch der Bus kommt nicht. Was tust du?

- A) Du gehst nach Hause und schwingst dich auf dein Fahrrad. Ist eh ökologischer.
- B) Du schnappst dir dein Handy/Handheld und spielst eine Runde.
- C) Du fragst die anwesenden Mitwartenden, ob sie eine Quest für dich haben.
- D) Bushaltestelle? Du sitzt in deinem effizient ausgestatteten Gamingzimmer und bekämpfst die nächste Zombiewelle. Einer muss sie ja aufhalten.

- 3.) Du gehst wandern. Alternativ: Du wirst von deinen Eltern/Lebensabschnittsgefährten gezwungen wandern zu gehen. Auf einer Weide stehen ein paar Kühe. Wie reagierst du?
- A) Süüüüüß Kühe. Du willst sie streicheln.
 - B) Du denkst, „Das ist ja wie bei Farmville“.
 - C) Du bist begeistert. Echte lebende Tiere. Das musst du heute Abend im Multiplayer deinen Freunden erzählen.
 - D) Du weichst zurück, denn du weißt, wenn du viele dieser Dinger tötest, öffnet sich ein Portal und du kommst in das Kuhlevel aus „Diablo“.
- 4.) Du sitzt in deinem Wohnzimmer. Plötzlich wird es dunkel. Stromausfall. Was tust du?
- A) Du suchst Kerzen und kochst für dich und deine Lieben aus den Lebensmitteln im Kühlschrank ein leckeres Essen.
 - B) Du suchst das alte „Mensch ärgere Dich nicht“ aus dem Schrank und spielst eine Runde mit der Familie.
 - C) Du rufst deine Freunde an. Dann wird aus dem Raid in „Destiny 2“ eben ein gepflegter Dungeons and Dragons Pen & Paper Abend.
 - D) Nichts geht mehr. Alle Konsolen down. Die Monitore, dunkel. Du sitzt zusammengekauert, wippend in einer Ecke. Es ist so weit. Die Endzeit. Alles was du virtuell schon so oft geübt hast. Sie kommen und du bist afk.

So und nun zur Auswertung. Welcher Gamertyp bist du? Wenn du mehrheitlich mit A geantwortet hast, bist du:

Der Noob. Von den Gamern liebevoll Noob getauft, hat Gaming für dich keine bis maximal geringe Priorität. Deine Spielstunden kann man an einer Hand abzählen. Dein Skilllevel bewegt sich im niedrigen einstelligen Bereich, welches du bei deiner Arbeit mit Microsoft Office erworben hast. Dein Verhältnis zu Gamern beruht auf Gegenseitigkeit. Ihr wisst um die Existenz des anderen, könnt aber absolut nicht nachvollziehen, wie man so ein Leben führen kann.

Solltest du mehrheitlich B gewählt haben, gehörst du zur Gruppe:

Der Casual Gamer. Casual Gamer haben schon das ein oder andere Spiel gespielt. Gaming existiert und macht ihnen Spaß. Nur nimmt es bei ihnen keinen hohen Stellenwert ein. Wenn sie entscheiden müssten zwischen Videospiele oder einem Filmabend, müssten sie schon überlegen. Casual Gamern ist egal was sie, mit wem, auf welcher Plattform spielen. Das Videospiele ist eines von vielen Medien, welches zur Unterhaltung hinzugezogen wird. Ihr Skilllevel liegt im nichtentwickelten bis mittleren zweistelligen Bereich. Ihr Verhältnis zu anderen Gamertypen ist neutral bis freundlich. Leben und Leben lassen. Hardcore-gamer hingegen haben meist ein angespannteres Verhältnis zu Casual Gamern als zu Noobs. Denn die Casual Gamer sind die, die das Spiel kaputt machen. Würden die Publisher und Konsolenhersteller nicht wertvolle Ressourcen bereitstellen, um die Casual Gamer zu befriedigen, würde dem Hardcoregamer viel mehr Spiele für sein Skilllevel zur Verfügung stehen und seine Spielewelt eine bessere sein.

Du hast C gewählt. Gratuliere, dann gehörst du zur Gruppe:

Der Gamer. Gamer bewegen sich in der Materie Videospiele stilvoll und gewandt. Sie haben ein mittleres bis hohes Skilllevel und Lieblingsgenres oder Lieblingskonsolen. Sie können ganze Abende in Spielesession versenken. Wenn sie die Wahl zwischen Videospiele oder einer anderen Freizeitaktivität haben, geht die Tendenz klar zum Videospiele. Allerdings wäre es für den Gamer auch akzeptabel ins Kino zu gehen, wenn seine Freunde mehrheitlich dafür stimmen. Der Gamer steht oft zwischen den Stühlen der Casual und der Hardcore Gamer, da er beide Welten kennt und wahrscheinlich auch Freunde auf beiden Seiten der Macht besitzt. Aufgrund dieser Stellung hat er aber auch Verständnis für beide.

Und wenn ein Gamer ganz, ganz doll trainiert, kann er sich auf die letzte Stufe der Gamingevolution erheben.

Du hast deinen Controller beiseitegelegt, um diesen Test zu machen und D ausgewählt? Dann gehörst du zur Gruppe:

Der Hardcore Gamer. Gaming ist sein Leben. Der Hardcore Gamer verbringt jede freie Minute mit Videospiele. Die Grenze zur Videospiele sucht ist hier schwer zu ziehen, da der Hardcore Gamer oft für seine Spieleleidenschaft andere Bereiche seines Lebens vernachlässigt. Seine Skills sind durch das tägliche Üben sehr hoch. Dieses Können, was ihn in den Videospiele auszeichnet, macht diese zu seinem Lebensmittelpunkt. Er unterscheidet meist Menschen nur in Gamer und Nicht Gamer. Die Gamer sind für ihn meist Co-Op Partner oder Teamkollegen in Spielquests, die Nicht Gamer meist lästig. Zugang zu einem Hardcore Gamer erhalten Außenstehende meist nur über das Medium Gaming. Erziehungsberechtigte sollten diese Leidenschaft interessiert begleiten und darauf achten, dass das Gaming nicht in eine Sucht abgledet.

Kommen wir zur nächsten Art, in der Gamer unterschieden werden können.

3 Der Gamer unterteilt in Plattformen

Und es begab sich zu der Zeit, als in der weiten Ebene von Gey-Ming die zwei Heere Stellung nahmen um den Sieg davonzutragen. Im Westen zogen die Heere von So/Nie aus den Daddelebenen. Laut brüllten sie ihre Schlachtrufe über das Feld, wohl wissend das sie aus einer langen Dynastie von Gamern stammend, den Sieg davontragen würden, ohne sich der schwarzen Magie des Cheatens bedienen zu müssen. Im Osten der Ebene verdunkelten die Banner des mächtigen Hauses Mey Crow Soft den Himmel. Ihre Dynastie reichte nicht so weit zurück, wie die ihrer Gegner, doch durch die Macht ihres Clans konnten sie schnell weite Teile der Gey-Ming Ebene erobern. Die Gamer beider Seiten scharrtten mit den Hufen. Controller wurden gezückt, die Finger auf den X und Y Tasten. Alles war bereit für die letzte große Schlacht. Am Rande der Ebene standen vereinzelt Schaulustige der AnDroiden und Jünger des Apfelclans, doch diese wurden aufgrund ihrer mickrigen Skills von den beiden Streitmächten gar nicht wahrgenommen.

Die ersten Sonnenstrahlen der neuen Generation trafen auf die Ebene. Jetzt würde es soweit sein. Plötzlich rannte eine Frau auf das Spielfeld im Schlepptau ihren Großvater, Doktor Kawashima und ihre Kinder Mario und Luigi mit ihrem Nintendog. Sie stellte sich in die Mitte der Ebene und rief den beiden Heeren zu „Hört doch auf damit. Seht ihr nicht wie sinnlos euer Kampf ist? Ihr habt vergessen, worum es geht. Es geht um das Spiel. Es ist doch nicht wichtig, worauf wir spielen, sondern das wir Spielen. Kommt zur Vernunft und lasst uns alle eine große Crossplaysession starten.“ Einen Moment herrschte Stille, dann erfüllte gehässiges Lachen das zukünftige Schlachtfeld. Rufe schallten durch die Luft. „Geh nach Hause Cooking Mama.“ „Das hier ist nur für echte Gamer.“ „Hier wird nicht familiengekuschelt, hier wird hart geballert.“

Traurig zog sich die Frau zurück, wissend, dass die Stimme der Vernunft noch zu schwach war, die verbohrtten Streithähne zu einen.

Der Kampf begann. Erneut.

Hoch über der Ebene, in den Zockerbergen, blickte der ehrwürdige Clan der Pe Ze´s auf das Scharmützel, das sich bisher jede Generation wiederholte. Der Oberste, welcher stets der war, der den meisten Arbeitsspeicher besaß, schüttelte milde den Kopf. Sollten sich die Kinder doch bekriegen. Sie wussten, dass es belanglos war. Die wahren Jünger des Gamings waren natürlich die Pe Ze´s. Sie spielten das Spiel und unterbrachen es nur um ihren Case zu modden oder die neuste Wasserkühlung in ihrer meist dampfbetriebenen Spieletempel zu integrieren.

Dieser Auszug aus J.R.R. Players Epos „Der große Konsolenkrieg“ zeigt, dass unter den Gamern nicht nur eitel Sonnenschein herrscht. Es ist immer noch für viele wichtig, worauf man spielt. Playstation, Xbox, Switch oder PC. Stationär oder per Handheld. Diese Plattfortmtreue wurde von den Herstellern durch Exklusivtitel (ein Spiel wird nur für eine Konsole vertrieben) und ein Nichtanbieten von Crossplayfunktionen (Spieler mit unterschiedlichen Plattformen können ein Spiel zusammen spielen) noch befeuert. Die Firmen

überbieten sich mit Features bei neuen Konsolen und versuchen alles, die Konkurrenz schlecht aussehen zu lassen. Wir möchten euch jetzt einen Überblick geben, wie die Spieler durch ihre Plattformen unterschieden werden.

3.1 Nintendo (Switch)

Beginnen möchten wir mit Nintendo. Diese Firma ist von den jetzt noch etablierten Herstellern von Konsolen die, mit der längsten Historie am Markt. Mit ihrem Nintendo Entertainment System beendete sie den Einbruch auf dem Gamingmarkt, der mit dem Ende des Ataris begann. Nintendos Konsolen zeichneten sich stets durch Innovationen und einer gewissen Familienfreundlichkeit aus. Mit Super Mario, dem italienischen Klempner, schaffte Nintendo eine Spieleserie, die eine sehr niedrige Einstiegshürde setzte und jungen und alten Spielern den Zugang ermöglichte. Auch mit Spielen wie „Animal Crossing“, „Nintendogs“, und diversen Gehirnjoggingspielen widmete Nintendo sich den Casual Gamern und Menschen die normalerweise keinen Zugang zu Videospielen hatten. Allerdings hat Nintendo auch einen großen Kern an Hardcore Gamern. Und zwar meist die, die ihre Kindheit mit Nintendokonsolen wie SNES, NES oder dem Gameboy bestritten. Bei diesen hat Nintendo einen enormen Nostalgiebonus und eine treue Fangemeinde.

Zum Thema Innovation. Anders als die Konkurrenten Sony und Microsoft setzt Nintendo bei seinen Konsolen nicht auf die tollste Grafik oder die leistungstärkste Hardware. Nintendo geht meist den Weg der innovativen Ideen, auch wenn diese nicht immer aufgehen. So war Nintendo die erste Firma, die eine 3D Ansicht ohne Zusatzperipherie, wie eine Brille, in ihren Nintendo 3 DS verbaute. Auch schaffte sie mit der Nintendo Wii eine Bewegungssteuerung, die einmalig auf dem Markt war und aktives Gaming ermöglichte, welches mal besser und mal schlechter funktionierte. Die Bewegungssteuerung der Konkurrenzkonsolen wie Kinect oder Move hingegen, wurden nie wirklich von den Spielern akzeptiert. Und in der aktuellen Konsolengeneration, der Nintendo Switch schaffte Nintendo die Verschmelzung von stationärer und portabler Spielekonsole. So ist es dem Spieler möglich, sein Spiel mit dem SwitchTablet in Kombination mit den Controllern vom heimischen Fernseher mitzunehmen und unterwegs weiterzuspielen.

Aber nicht alle Innovationen waren ein voller Erfolg. So versuchte Nintendo schon 1995 mit dem Virtual Boy das Feld der Virtuellen Realität zu erschließen, welcher auf dem Markt aber flopte. Auch kreative Ideen wie Nintendo Labo, eine Kombination aus dem Bau von Peripherie mit Kartonbauteilen und den SwitchControllern konnte sich letztendlich nicht durchsetzen. Dennoch wird gerade bei den Fans diese Experimentierfreude honoriert.



Virtual Boy



Nintendo Labo

Aufgrund der Ausprägung auf die ganze Familie als Zielgruppe, werden alle Nintendospieler oft fälschlicherweise als Casual Gamer abgestempelt. Aber besonders seit der Switch, auf welcher auch Spiele wie „Resident Evil“ (Zombie Survival Horror) oder „The Witcher“ (Action Rollenspiel mit Gameplay und Setting, welches sich an erwachsene Spieler richtet) gespielt werden können, zeigt, dass dies nicht der Fall ist.

3.2 Sony PlayStation Vs. Microsoft Xbox

Diese beiden Konsolen, die sich hauptsächlich an Hardcore Gamer richten, sind die beiden Konsolen, zwischen denen regelrechte Glaubenskriege herrschen. Entweder du bist pro Playstation oder pro Xbox. Zumindest wenn man der lauten Masse glaubt, die bei jeder Gelegenheit die Führerschaft ihrer jeweiligen Haus- und Hofkonsole in den Kommentarspalten der sozialen Medien proklamiert. Aber von Anfang an. Die Sony Playstation, deren erste Version 1994 Japan erschien, war ein voller Erfolg. Durch einen niedrigen Preis und einem CD Rom Laufwerk, das auch Audio CDs abspielen konnte, verkaufte sich die Playstation wie geschnittenes Brot. Auch die Spiele, die zur Verfügung standen, grenzten sich von Nintendo ab. Neben klassischen Jump & Runs und Rennspielen erschienen Games, die sich an ein deutlich älteres Publikum richteten. Als Beispiele zu nennen, wären die heutigen Klassiker wie „Resident Evil“, der Urvater des Zombie Horror Survival Games oder „Metal Gear Solid“, der Vorreiter des Stealth Action Games und nicht zu vergessen die legendäre Lara Croft in „Tomb Raider“. Diese neuen, erwachsenen Spiele und Spielkonzepte sicherten sich der Playstation eine eigene Zielgruppe, die sich von der vermeintlich niedlichen Nintendowelt abgrenzten. 2000 erschien dann auch der Nachfolger, die Playstation 2, welche mit besserer Hardware und einem DVD Laufwerk einen höheren Spielegenuß ermöglichte. Doch es zogen Wolken auf an Sonys Spieleshimmel. Der Softwareriese Microsoft schickte sich an, mit einer eigenen Spielekonsole auch ein Stück vom lukrativen Gamingkuchen abzuschneiden. 2001 erschien die Microsoft Xbox. Durch sein SpieleLine-Up mit dem Ego-Shooter Half Live und dem Rennspiel Project Gotham Racing zielte es ganz klar auf den Hardcore Gamer, der bisher in der Playstation seine Heimat fand. Dennoch war der Start

der Xbox von Rückschlägen gekennzeichnet. Aufgrund eines zu hoch angesetzten Startpreises und der dementsprechend schwachen Nachfrage war Microsoft gezwungen, den Preis sechs Wochen nach Verkaufsstart um 200 Euro zu senken, was alle bisherigen Kunden, die den Vollpreis gezahlt hatten, verprellte. Ebenso war die Menge an Startspielen überschaubar. Nur durch den Mutterkonzern Microsoft, der die Konsole stark pushte, war ein Weiterbestehen der Xbox gesichert.

In der nächsten Konsolengeneration, die durch die Xbox 360 und die Playstation 3 vertreten wurden, wollten sich beide Konsolen als komplettes Entertainmentcenter etablieren. Ähnlich stark verkauft wie sein Konkurrent, musste sich auch hier die Xbox 360 mit mehreren Problemen herumschlagen. Neben Überhitzung und durch das Laufwerk verkratzte Datenträger, gab es den bei den Spielern gefürchteten „Red Ring of Death“. Dies bezieht sich auf den leuchtenden Ring um den Ein/Aus Schalter.



Bei diesem Fehler leuchtete der Ring rot und die Xbox war defekt. Der Spieler musste diese dann zur Reparatur einschicken. Die Fehlerrate lag bei ca. 30 – 50% aller Konsolen. Trotz dieser Mängel tat es der Beliebtheit der Xbox keinen Abbruch. Beide Konsolen konnten eine treue und große Fangemeinde um sich scharen. Und die Verkaufszahlen wurden erst rückläufig, als 2012 Gerüchte über Nachfolgemodelle die Runde machten.

Diese Modelle wurden 2013 der Öffentlichkeit vorgestellt. Microsoft schickte die Xbox One ins Rennen und Sony die Playstation 4. Liebe Leser, Achtung, unangekündigte Kurzkontrolle. Bei welcher Konsole könnte es bei der ersten Präsentation zu einem, wie der Volksmund sagt, Shitstorm gekommen sein? Bitte nicht alle auf einmal. Wer mit Playstation geantwortet hat, schämt euch. Setzen, Sechs. Richtig ist natürlich die Xbox One. Microsoft wollte vor dem Konkurrenten Sony sein Produkt der Öffentlichkeit vorstellen und zählte neben der doch sehr beeindruckenden Hardwarekomponenten auch die Features auf einer Pressekonferenz auf. Was daraufhin folgte, war ein PR Debakel sondergleichen. Es wurde der Presse und den Millionen Fans via Stream mitgeteilt, dass die neue Konsole permanent mit dem Internet verbunden sein müsse. Außerdem sollte es nicht mehr möglich sein, gebrauchte Spiele zu spielen. Das Sahnehäubchen war die Tatsache, dass die Kamera der Kinektsteuerung der Xbox permanent das Wohnzimmer des Spielers filmte und so eine potentielle Überwachung des Spielers möglich gewesen wäre. Die negativen Kommentare waren so heftig, dass Microsoft die Kommentarfunktion auf seinen Youtubekanälen deaktivierte. Kurze Zeit später trat der damalige Chef der Xbox-Sparte von Microsoft zurück. Der Konkurrent Sony konnte derweil genüsslich verkünden, dass seine Konsole natürlich keinen Onlinezwang haben werde und gebrauchte Spiele natürlich gespielt werden könnten.

Letztendlich trat auch Microsoft von diesen Plänen zurück. Trotz allem verkaufte sich die Playstation 4 bis jetzt mit ca. 110 Millionen 30 Millionen Mal besser als die Xbox One. Und in diesem Jahr (2020) sollen, pünktlich zum Weihnachtsgeschäft, die neuen Konsolengenerationen verkauft werden. Schauen wir mal was Microsoft diesmal wiederfährt.



Playstation 4



Xbox One

Wie in der Einleitung beschrieben, ist der Zwist zwischen beiden Fangruppen ähnlich der zwischen Star Wars und Star Trek Fans. Für den Außenstehenden spielt beides im Weltraum, beides ist Science Fiction und bei beiden gibt es fremde Welten und Galaxien. Aber wehe du sagst, dass beides dasselbe sei. Dann Gnade dir Gott.

Beide Spielkonsolen sind technisch ähnlich. Die Zahl an konsolenexklusiven Spielen ist, im Großen und Ganzen gering, wenn auch bei manchen Spielern sicherlich kaufentscheidend. Und bei konsolenübergreifenden Spielen ist es mittlerweile möglich, dass sämtliche Konsolen und PCs miteinander spielen. Dennoch werden sich beide Lager immer skeptisch gegenüberstehen. Das ist nicht logisch, das ist Religion.

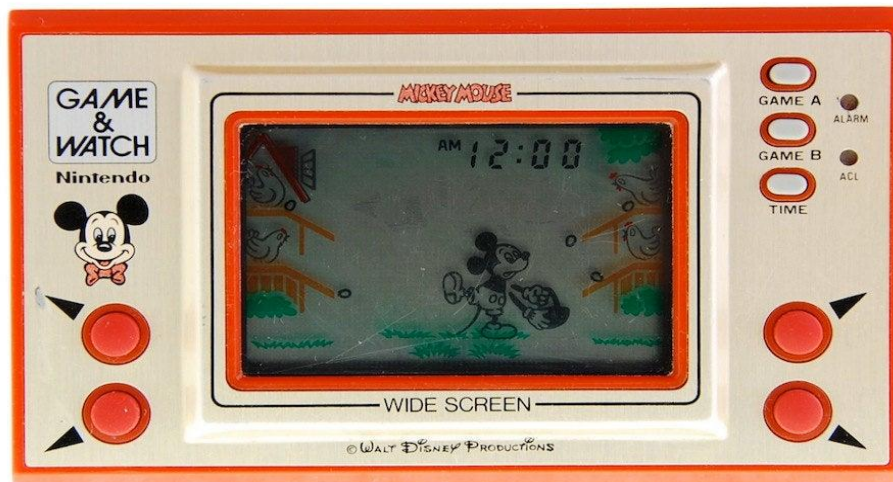
3.3 PC

Während sich die Konsolenjünger die Köpfe einhauen, stehen die PC Spieler Pfeife rauchend, am Long-Drink nippend, in der Ecke und schütteln belustigt die Köpfe. Sie sind die Kunststudenten auf dem Campus des Gamings und wie sollten sie nicht. Die Grafik ihrer Spieleversionen ist meist deutlich besser als die der Konsolenversionen, da ihren Rechnern hardwaretechnisch keine Grenzen gesetzt sind. Wo Konsolenspieler jahrelang an eine Hardwareversion gebunden sind, können PC Spieler ihre Maschinen nach Herzenslust aufrüsten. Und das tun sie auch. Mit Liebe verschönern sie die Gehäuse ihrer Rechner und leveln sie auf bis zum geht nicht mehr. Und wie bei den Konsoleros heißt es auch hier am Ende, das ist nicht logisch. Das ist Religion.

Durch Spieleplattformen wie Steam oder GoG (Good old Games) stehen dem PC Spieler eine Welt an Spielen zur Verfügung. Und sind auch manche Spiele konsolenexklusiv, ist es meist nur eine Frage der Zeit, bis diese um den Umsatz willens auch für den PC erscheinen. Der PC Spieler muss sich nur zurücklehnen und abwarten. Und vielleicht in der Wartezeit die Wasserkühlung seines Computers noch ein wenig tunen.

3.4 Handhelds

Nachdem wir uns den stationären Konsolen gewidmet haben, möchten wir kurz auf die Handhelds eingehen. Mit Handhelds wurden und werden tragbare Spielekonsolen bezeichnet. Diese entwickelten sich aus den sogenannten Telespielen, die meist ein fest einprogrammiertes Spiel hatten, bei dem die Spielfigur mit mehreren Tasten gesteuert wurde.



Mit der Etablierung der großen drei großen Marken Sony, Nintendo und Microsoft könnte man meinen, dass ähnlich der stationären Konsolen auch hier das große Wettrüsten begann. Doch nichts der Gleichen geschah. Nintendo setzte mit dem Gameboy eine derartige Größe in die Welt, die unangreifbar war. Der Gameboy und seine Nachfolger, der Gameboy Color, Gameboy Advance und der Nintendo 3DS in sämtlichen Variationen waren und sind die Spitze am Handheldhimmel. Das hatte wohl auch mit den Spielen zu tun. Waren es „Tetris“ und „Super Mario Land“, die den Gameboy großmachten, war es später „Pokemon“ der Nintendos Handhelds zu Marktführen in ihrem Segment machte. Einzig Sony versuchte mit der PlayStation Portable und ihrem Nachfolger der PS Vita in den Markt der portablen Konsolen zu drängen, doch der Erfolg blieb nach einem Höhenflug der PSP überschaubar und die PS Vita verkaufte sich deutlich schlechter. 2019 zog sich Sony aus dem Handheldmarkt zurück. Microsoft kam durch den Kauf von Nokia mit einem Gaminghandy auf den Markt und allein die Tatsache das wir den Namen erst googeln mussten, zeugt von deren Erfolg.

Einzig Nintendo triumphierte in diesem Segment und veröffentlichte mit der Nintendo Switch einen Symbionten aus Handheld und stationärer Konsole. Und schlägt so zwei Fliegen mit einer Klappe und wird die Führungsrolle im Handheldbusiness nicht aus der Hand geben.



3.5 Smartphones

Pssst. Bitte leise. Wir müssen flüstern. Schon allein, dass wir das Thema Handys erwähnen, macht uns zu Ausgestoßenen aus den heiligen Hallen des Gamings. Denn echte Gamer werden ein Handy nicht als für des Gaming würdig erachten. Thema Skills und so. Hatten wir schon das mit der Religion erwähnt? Ja? Gut. Dann sparen wir uns das hier. Fakt ist, dass Konsolenspieler und PC Gamer, obgleich sie auch auf ihrem Handys Candycrushen oder mit Vögeln auf Schweine schießen, diese Fingerübungen nicht als gleichgestelltes Gaming erachten. Fakt ist aber auch, dass die Spieleapps im Google Play Store oder im I Store zum Teil Downloadzahlen erreichen, von denen Konsolenspiele nur träumen können. Große Publisher geben ihre Spielelizenz, die sie bisher hüteten wie ihren Augapfel, für Smartphoneumsetzungen her. Paradebeispiel Nintendo. Ihre Hausmarken wie Mario oder Pokemon konnte man ab den 2000er Jahren nur mit den Nintendokonsolen spielen. Die einzige Ausnahme sind Smartphones. „Pokemon Go“ zum Beispiel wurde über eine Milliarde Mal heruntergeladen und bescherte Nintendo in den ersten 5 Tagen nach Veröffentlichung an der Börse einen Zuwachs von 10 Milliarden Dollar. Mario folgte den kleinen Taschenmonstern aufs Smartphone nach.

All das ist auch den Gamern bekannt. Und all das wird ihre Meinung nicht ändern. So und nun ganz leise ab in den nächsten Abschnitt unseres Ausflugs in die Welt des Gamings. Kommen wir zum Punkt:

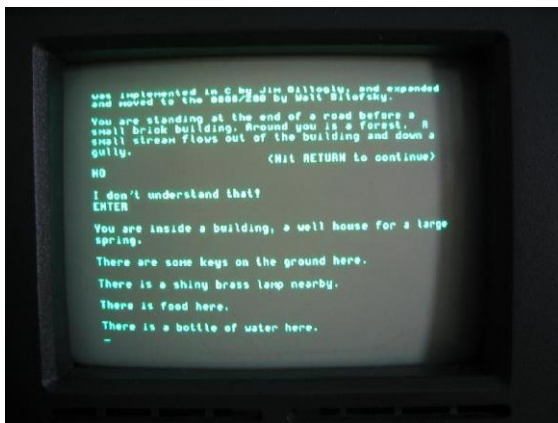
4 Der Gamer unterteilt in Spielegenres

4.1 Adventurespiele oder „Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe“

Wem der Begriff SCUMM oder „Benutze Tür mit Schlüssel“ nichts sagt, der hat noch nie ein Adventure gespielt. Zumindest kein klassisches. Mein Beileid. Aber was sind Adventure?

In der Zeit, in der Computer noch nicht viel konnten, als Buchstaben und Zahlen wiederzugeben, wurden die Adventures geboren. Benannt wurden sie nach dem Spiel „ADVENT“ von Crowther und Woods. William Crowther programmierte für seine Kinder eine virtuelle Höhlenbegehung in Textform. Dan Woods nahm sich dieses Programms an, fügte Rätsel und Fantasyelemente hinzu und entwickelte so das erste

TextADVENTure. Das Spielprinzip hier war, eine Geschichte zu lesen, seine Handlungen als Befehle per Tastatur einzutippen und zu sehen was passiert. Die nachfolgenden Adventures basierten auf diesem Prinzip der Texteingabe, bekamen aber eine auf Textzeichen beruhende Grafik.



Und dann kam Lucas Games und brachte dem Gamer die Point and Click Adventure. Ja es gibt viele gute



Point and Klick Adventure die nicht aus George Lucas Spieleschmiede stammen. Kings Quest oder Space Quest von Sierra, Simon the Sorcerer, die Discworldspiele oder die Tex Murphy Adventure seien hier erwähnt, die Freunde des Genres auf jeden Fall nachholen sollten. Aber der Urvater dieses grandiosen Spielprinzip war Maniac Mansion von Lucas Gaming. Die Story ist recht simpel.

Der Spieler spielt Dave und kann zusätzlich noch zwei andere Figuren aus fünf weiteren wählen. Diese Figuren besitzen spezifische Fähigkeiten (der Nerd kann Elektrik reparieren, der Musiker Instrumente benutzen usw.) die jeweils zu einem guten Ende beitragen. Gemeinsam müssen sie Daves Freundin befreien, die von Dr. Fred und seiner Familie gefangen gehalten wird. Dieser Dr. Fred steht unter Einfluss eines geheimnisvollen Meteoriten. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Enden, die vom Spieler erreicht werden können.

Das Genre Point an Click bezieht sich auf das Spielprinzip. Mit der Maus klickt der Spieler auf die sich am unteren Bildschirm befindlichen Befehle, wie Nimm, Gib, Lies, Öffne, Gehe zu, Benutze, usw. Anschließend klickt er im Spielbildschirm auf das zu benutzende Objekt. Man kann im Spiel viele Gegenstände sammeln, die zum Lösen von Rätseln benötigt werden. Neu hier war, dass viele Gegenstände nie benutzt werden mussten. Berühmtestes Beispiel ist eine Kettensäge, die man am Anfang des Spieles fand, aber nie benutze, da das dazu benötigte Benzin nicht im Spiel zu finden war. Was diese Spiele auszeichnete, war ihr grandioser Humor. Dialoge, Spielgeschehen und Rätsel waren clever und zum Teil hanebüchen abstrus. Aber witzig. Und man saß manchmal Tage an der richtigen Lösung, da es zu den Zeiten noch kein Internet gab. Das beweist, der Adventurespieler ist hartnäckig, clever und leidensfähig.

Spiele aus der Entwicklerfirma Lucas Games, welche sich später in Lucas Arts umbenannten, sind heute durch Remasterd Editionen, bei denen Grafik aufgehübscht und Spielfehler gepacht wurden, immer noch spielbar. Ob es die Monkey Island Reihe ist, das Guybrush Threapwoods Aufstieg zum Piraten, Kampf gegen den Geisterpiraten Le Chuck und ewiges Auf und Ab in seiner Beziehung zur Gouverneurin Elaine Marley beleuchtet. Und das alles 25 Jahre vor „Fluch der Karibik“. Unvergessen für Spieler das Beleidigungsfechten. Man gewinnt einen Fechtkampf, in dem man die passende Beleidigung auf die des Gegners erwidert. „Du kämpfst wie ein dummer Bauer.“ „Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh.“



Monkey Island



Sam & Max

Oder „Sam & Max, Hit on the Road“, in der ein Detektivhund in Hut und Anzug mit seinem psychopathisch, manisch, chaotischen Kaninchenpartner Fälle löst und Mysterien klärt, Kollateralschäden inklusive. Die Adventurespiele zu den Indiana Jones Filmen oder Grim Fandango, in der du als skelettierter Totenbegleiter in einem mexikanisch angehauchtem Jenseits einer Verschwörung auf die Spur kommst (und das 30 Jahre vor „Coco, der Tot ist erst der Anfang“), rühmen sich bis heute einer großen Fangemeinde, auch wenn das Studio leider nach dem Kauf von Disney im Jahre 2013 nur noch als Lizenzgeber für Star Wars Spiele existiert.

Doch auch die Adventures entwickelten sich im Laufe der Zeit. Nach den humorgetränkten Point and Click

Spiele erschien 1993 „Myst“. Ein Spiel, das die damaligen graphischen Möglichkeiten voll ausschöpfte. Hier musste der Spieler in einer schön gestalteten Umgebung Rätsel und Puzzles lösen. Die Handlung erschloss sich dem Spieler nach und nach, aber nur wenn er sich darauf einließ und die Hinweise des Spieles aufmerksam verfolgte. Dieses Spielekonzept war so



ganz anders als die damals bekannten Point & Click Spiele und spaltete die Spielergemeinschaft. Doch Myst und sein Konzept war so beliebt, dass mehrere Nachfolger folgten. In gewisser Weise legte Myst den Spielgrundstein für die heute so beliebten Escape the Room Games.

Über den nischigen Bereich der Full Motion Video Games hüllen wir an dieser Stelle den Mantel des Schweigens. Nur so viel. Echte, zehntklassige Schauspieler, spielten in echten zehntklassigen Videospielen die Protagonisten und wurschtelten sich durch Abenteuer die man sich nicht schönreden kann. Mutige suchen bei Youtube nach Spieleperlen wie „Gabriel Night, the Beast within“ oder „Phantasmagoria 1 &2“ Oder dem Videospieldformat „Spiele mit Bart“. Spieleperlen wie „Ripper“ in der man einen Mordfall aufklärt bei dem im Spielverlauf je nach gefundenen Hinweisen der Täter stehts variieren kann, oder das „Akte X“ Spiel können den Sumpf der Fremdscham und spielerischen Schlechtigkeit dieses Subgenres leider nicht trockenlegen.

Anfang der 2000er Jahre war das Adventuregenre todgesagt. Die enormen Möglichkeiten der Technik waren Auftrieb für Ego Shooter und Actionspiele. Für kopflastige Rätselspiele schien die Zeit vorbei. Doch immer wieder kämpften sich Perlen, wie „Runawy“ oder „Baphomets Fluch“ an die Oberfläche, die von Spielern wohlwollend angenommen wurden. Die Steuerung war hier eine minimierte Point und Click Steuerung. Die Storys waren realistische Geschichten, in denen die meist durchschnittlichen Protagonisten in Abenteuer geworfen wurden und diese bestehen mussten. Zu Unrecht eines Verbrechens bezichtigt, auf der Flucht vor Gangstern oder Erbe eines geheimnisvollen Verwandten der ein kryptisches Testament hinterließ. Die Rätsel waren hier zu lösen ohne vorher um drei Ecken gedacht zu haben. Eine gute Prise Logik reichte.

In der heutigen Zeit hat der Adventurerspieler die Auswahl aus einem Angebot verschiedenster Spielmodi. Seien es Puzzleadventure wie die meisten Escape the Room Spiele oder storygetriebene Point & Click Adventure. Die Menge früherer Zeiten erreicht der Markt nicht mehr, dafür sind die Spiele, die erscheinen meist wirkliche Perlen.

Hier unsere Empfehlungen:

Spiel	Plattform	Kurzbeschreibung
Discworld 1&2	PC /Playstation	Die Schreibenweltromane als Adventure. Der Charme von Terry Pratchetts Bestsellern in einem Point and Click Adventure. Mit Rincewind, dem Tod und Truhe.
Day of the Tentacle (repr. für alle Lucas Art Games)	PC/ Konsolen /I Os	Ein purpurnes Tentakel will die Welt beherrschen. Und nur ein Nerd, ein Heavy Metall Freak und ein durchgeknalltes Mädchen können ihn aufhalten. Zum Glück gibt es ja noch Dr. Fred und seine Zeitmaschine.
Edna bricht aus	PC / Konsolen / I OS	Ein junges Mädchen erwacht in einer psychiatrischen Klinik ohne Erinnerungen, aber mit Harvey, ihrem blauen Stoffhasen, der mit ihr spricht. Comiclook und ein interessantes Ende schaffen einen guten Vertreter des Genres.
Deponia	PC / Konsolen	Eine Frau fällt aus dem Himmel. Genauer gesagt aus der Himmelsstadt Elysium. Und zwar genau vor die Füße von Rufus einem Bewohner des Müllplaneten Deponia, der sein Leben lang versucht diesen zu verlassen.
Machinarium	Android / Konsolen	Ein kleines Point & Klick ohne Text oder Sprache, in der du als Roboter versuchst in jemanden in der Roboterstadt ausfindig zu machen.
The Inner World	PC / Konsolen / IOS / Android	Du bist Robert, ein flötennasiger Junge der dem obersten Windpriester als Ziehsohn und Diener beisteht. Als Robert wegen einem Versehen in die Stadt geschickt wird, entdeckt er die echte Welt, das Geheimnis seiner Herkunft und Laura.
The Room Spieleserie	IOS/ Android / PC / Switch	The Room ist ein Puzzle Adventure in dem ihr über sehr detaillierte, liebevoll gestaltete Boxen, Miniaturen oder Möbelstücke und das Öffnen und Interagieren mit diesen die Geschichte vorantreibt. Knifflig und trickreich.
Rusty Lake Spieleserie	IOS / Android / PC	Miteinander verbunden aber einzelnen spielbar sind die Episoden der Rusty Lake Spiele. Wie kafkaeske Szenarien, von David Lynch inszeniert als Spiel für das Handy.

4.2 Jump & Runs und Plattformer

Ein blauer Igel rennt mit irrsinniger Geschwindigkeit durch eine Welt, dabei Ringe sammelnd alles daransetzend, den bösen Doktor Robotnik zu besiegen. Seltsam? Nicht seltsamer als ein Klempner, der eine Prinzessin aus einem Pilzkönigreich aber und abermals aus den Klauen einer gigantischen feuerspeienden Drachenschildkröte retten muss und Gegner durch das Springen auf die selbigen ins Nirvana schickt.

Doch sind diese beiden die bekanntesten Videospieldfiguren der Welt.



Mario und Sonic sind Stars eines Genres, das man in Deutschland als Jump & Run, also Springen und Rennen kennt. Dieses Jump & Run ist aber nur ein Subgenre der Plattformer. Warum heißen Plattformer, Plattformer? Seht selbst.



Oftmals müssen eben solche Plattformen mit der Spielfigur erreicht werden. Und hier können die Spiele in 4 grobe Kategorien unterteilt werden.

Das wären die Plattform/Shooter, in der die Spielfigur schießen kann, Plattform/Fighter, in der dem Spieler Nahkampfmöglichkeiten zur Verfügung stehen, die bereits erwähnten Plattform/Jump & Runs, in der die Spielfigur springt und rennt und reine Plattformer wie zum Beispiel Doodle Jump. Oftmals gibt es aber viele Überlappungen zwischen den Kategorien

Des Weiteren unterscheidet man diese Spiele in 2D oder 3D Spiele. Alle eint aber ein enormes Maß an Reaktionsgeschwindigkeit und eine hohe Lernkurve. Oftmals zeichnen sich diese Spiele für den Spieler durch mehrfache Wiederholung schwieriger Passagen aus. Der Spieler lernt durch die Wiederholung die perfekten Zeitpunkte zum Ausführen bestimmter Aktionen um das Level zu beenden.

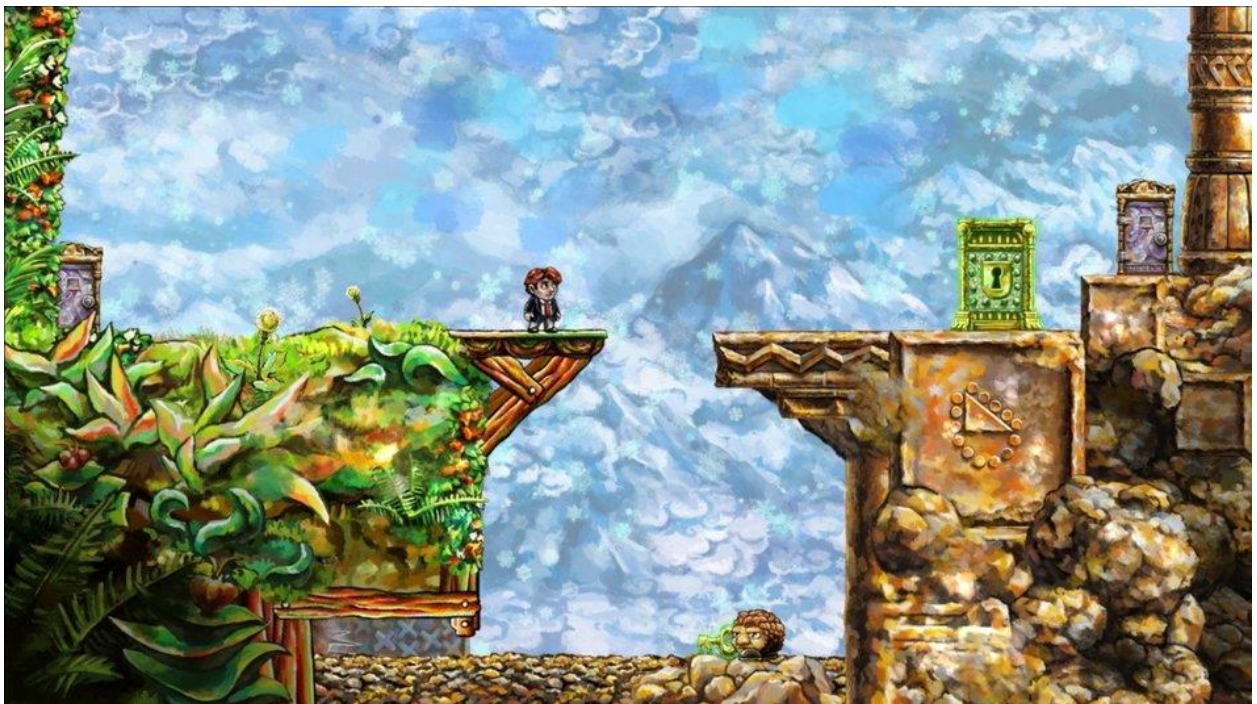
Anbei ein paar besondere Vertreter des Genres und ein paar Empfehlungen von uns.

Super Meat Boy (PC und Konsole)



Dieses Spiel ist ein prominenter Vertreter der knallharten Plattformers. Als kleiner Hackfleischjunge flucht man an Wänden entlang um zu seiner entführten Freundin zu gelangen. Selten gelingt ein Level auf Anhieb und es kommt oft vor, dass man den Controller frustriert beiseitelegt. Aber das Glücksgefühl beim Abschließen eines Levels ist dann umso höher.

Braid (PC und Konsole)



Dieser Plattformer besticht durch interessante Rätsel mit der Zeit. Das typische „rette eine Jungfrau in Nöten“ wird hier sehr interessant in Szene gesetzt. Aus Spoilergründen lassen wir das Ende weg. Wer es dennoch wissen will, googelt oder fragt die Autoren.

Limbo (PC und Konsole)



Dieses Spiel, in dem der Spieler einen kleinen Jungen durch eine karge Welt steuert, besticht durch seine Optik und die cleveren Rätsel. Auch die Story, die sich mit jedem Spielfortschritt enthüllt, fesselt.

Und bevor wir zu den Empfehlungen kommen, noch ein optisches wie spielerisches Schmäckerl.

Unravel (PC und Konsole)



Ein kleines Männchen aus Garn sucht seinen Weg durch die Welt. Und das Garn ist hierbei der rote Faden (Haha), der sich durch das Spiel zieht.

Und nun zu den Empfehlungen der Redaktion.

Donkey Kong Country Returns (Wii /Wii U)



Ein Affe. Eine Insel. Bananen. Das alles bietet Donkey Kong Country Returns. Ein flüssiges, knackiges aber nicht unfaires Spiel, das neben den eigentlichen Leveln auch noch durch Sammelaufgaben langzeitmotiviert.

Rayman Origins (Konsolen)



Während der Autor diese Zeilen tippt, summt er selig lächelnd die Melodie des Küchen/Lavalevels, bei dessen Endboss er regelmäßig das Zeitliche segnete und so die Musik das ein oder andere Mal hörte. Und

hier zeigt sich auch das, was ein gutes Spiel ausmacht. Selbst wenn eine Stelle auch beim zehnten Mal nicht klappt, ist das Spiel so gut, dass der Spieler es immer und immer wieder versucht. Und Rayman Origins ist auch im Zweispielermodus ein Traum von einem Jump & Run. Punkt.

Dan the Man: Action Platformer (Android)



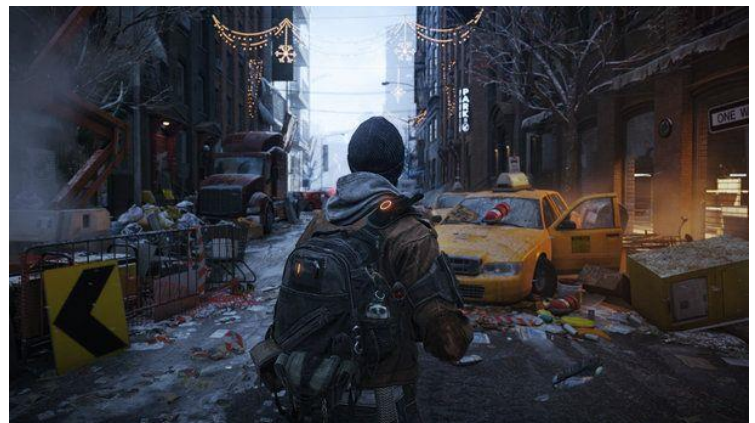
Hiermit möchten wir auch einen Plattformertip für das Handys geben. Das Spiel „Dan the Man“ ist ein Action Platformer das umsonst im App Store downzuloaden ist. Ja, das Spiel bietet die Möglichkeit der Microtransaktion (Geld im Spiel ausgeben) doch diese sind nicht nötig um das Spiel zu spielen (kein Pay to Win). Die Steuerung ist für ein Handyspiel top und bietet auch den Nichtkonsolenspielern die Möglichkeit, in Actionplattformern reinzuschnuppern.

4.3 FPS und TPS

Kommen wir zum umstrittensten Genre der Spiele, den sogenannten First Person Shootern oder Third Person Shooter. Die Unterscheidung liegt hier in der Perspektive aus der ich spiele.



First Person Shooter (Ich bin die Spielfigur)
auch Ego Shooter genannt



Third Person Shooter (Ich beobachte meine Spielfigur)

Shooter gibt es in den unterschiedlichsten Genres und Spielwelten. Kriegsszenarien oder Weltraum, Cyberpunk oder Zombieschlacht. Das Spielprinzip ist immer ähnlich. Der Spieler kämpft sich mit einer Waffe durch die Spielerwelt. Ob er dies in einer Single Player Kampagne anhand einer mehr oder minder guten Story tut oder im Multiplayermodus mit oder gegen menschliche Gegner auf einer Karte (der sogenannten Map) in verschiedenen Spielmodi wie der Bombenentschärfung (ein Team muss auf der Spielkarte eine Bombe scharfmachen, das andere Team diese entschärfen) oder dem Battle Royal Modus in der viele Spieler auf einer Karte platziert werden, welche sich mit der Zeit immer mehr verkleinert. Der letzte Überlebende ist Sieger. Die Frage, warum man Shooter spielt, stellen sich meist nur Nicht Gamer. Es ist genauso wie Kinder zu fragen, „Warum spielt ihr Fangen?“. Ein Multiplayer Shooter ist ein bisschen wie das Fangenspiel auf dem Schulhof. Nur, dass das Abschlagen und „Du bist raus“ der Schuss mit der Shotgun ist. Der getroffene Spieler ist dann auch raus.

Auch ist bei Shootern die schnelle Reaktion und Konzentration ein Muss, das viele Spieler reizt.

Hier nun die obligatorischen Beispiele für Shooter.

DOOM (1993) (PC)



Die Hölle tut sich auf. Und nur du als namenloser Spieler stehst zwischen der Menschheit und den Dämonenhorden. DOOM und Castle Wolfenstein (in der der Spieler ein Schloss voller Nazisoldaten einnimmt), gelten als Ego Shooter Klassiker und haben beide schon die Eigenschaften, die Ego Shooter auszeichnen. Und wurden beide wegen ihrer damals nicht vertretbaren Brutalität von der BPJM auf den Index gesetzt (und mittlerweile wieder aufgehoben).

Half Life (Xbox, PC)



„Munter ans Werk Mr. Freeman, Munter ans Werk.“ Half Life war für die Ego Shooter Spieler eine Offenbarung und setzte Maßstäbe. Die Spielfigur war kein muskelbepackter namenloser Soldat, sondern ein brillanter Techniker namens Gordon Freedman, der sich einer Invasion von außerirdischen Eindringlingen gegenüber sieht. Das Spiel kombinierte den Shooter mit Adventure- und Jump&Run Elementen und fügt den Waffen eine sekundäre Feuerart hinzu, die mehr taktisches Vorgehen ermöglichte.

Counter Strike Go (PC, Konsolen)



Eine Antiterrorereinheit, eine Gruppe von Terroristen und eine Bombe. Das sind die Zutaten zu der aktuellen E-Sport Shootergröße.

Splatoon (Wii U)



Was macht der Hardcore Shooter Spieler, der überraschend Vater geworden ist? Er wartet, bis sein Nachwuchs sechs Jahre alt ist und spielt mit ihm den Third Person Shooter Splatoon. Waffen gibt es nicht. Ausgerüstet mit einer Farbspritze ist es Ziel des Spieles die Map in seinen Farben einzufärben. Dieses Spiel zeigt, das es möglich ist, die Mechaniken eines Shooters gewaltfrei umzusetzen.

4.4 RPG & MMORPG

Nein. Tut uns das nicht an. Das Kapitel der RPGs und MMORPGs erklären zu wollen, ist eine Sisyphusarbeit. Und mindestens einer der Autoren hat ganz schlimm Rücken. Aber im Ernst. Allein dieses Feld der Spielegenres angehen zu wollen, würde noch einmal soviel Platz in Anspruch nehmen, wie diese Abhandlung ohne dieses Genre hat. Aber wir kommen ja nicht drum rum. Also kratzen wir kurz an der Oberfläche dieses Giganten, wie eine Mücke auf einem Elefanten.

RPG steht für Role Play Game und das MMO für Massive Multiplayer Online. Rollenspiele, gleich ob es Online oder Offlinevarianten sind, zeichnet beide aus, dass ich wie der Name schon sagt, eine Rolle sprich einen Charakter spiele. Und hier habe ich zwei Möglichkeiten. Entweder gibt mir das Spiel eine Rolle vor, die ich ausfülle oder ich schaffe mir in einem Charaktereditor einen eigenen Avatar. Und beim Erstellen sind mir keine Grenzen gesetzt. Habe ich mir mein digitales Gegenstück erstellt oder übernommen, werde ich in die Spielwelt geworfen. Und diese ist meist grenzenlos. Zu jeder Welt die man sich vorstellen kann, gibt es bestimmt ein RPG dazu. Und das macht diese Spiele für Gamer so interessant. Der Spieler hat hier die Möglichkeit, sich vollkommen neu zu erfinden. Er erschafft sich neu in einem Universum ganz nach seinem Geschmack. Ob klassisch und strukturiert wie in westlichen RPGs oder seltsam, vielschichtig wie in JapanoRPGs. Und meist bieten die RPGs ein Open World Erlebnis, das heißt der Spieler hat eine ganze Welt, in der Abenteuer erleben kann, ohne direkte Vorgaben der Handlung. Sicher, meist gibt es eine Story,

aber der Spieler hat freie Hand, wie er diese erledigt. Und wenn dann noch das MMO an das RPG kommt, kann man sehr viel wertvolle Lebenszeit in diesen künstlichen Welten verbringen. An dieser Stelle stoppen wir das Ganze. Denn weiterzumachen ist so, wie ein MMORPG zu spielen. Man kommt leicht ins Spiel aber kann nur schwer wieder aufhören.

Und darum kommen an dieser Stelle auch nur die Spiele, die wir in diesem Leitfaden zum Gaming an irgendeiner Stelle erwähnt haben.

World of Warcraft (PC)



Eines der wichtigsten Games überhaupt und das wichtigste im Bereich des MMORPG. Seit mittlerweile 15 Jahren ziehen immer noch 5,5 Millionen Spieler mit ihren Avataren durch die digitale Fantasywelt des Publisher Blizzard. Dieser schafft immer neue Storyplots und Abenteuer in der Welt, neue unbekannte Kontinente mit neuen Rassen und lässt schon einmal die ganze Welt durch einen Drachenangriff verwüsten. Spielerherz was willst du mehr.

Dark Souls (PC / Konsolen)



„Es ist halt kein Dark Souls“. Mit diesen Worten werden oft Spiele als zu schwach oder zu spielerisch reizlos abgekanzelt. Dark Souls schaffte es mit seiner Spielmechanik, die von Medipacs und Quicksave verwöhnte Spielerschaft herauszufordern und in bis jetzt drei Spielen an die Grenzen ihres Können zu treiben. Alles muss sich der Spieler erarbeiten. Sei es die Story oder neue Fähigkeiten seines Avatars. Dazu kommt, dass man alle Bereiche des Spiels von Anfang an begehen kann, dann aber sofort gnadenlos stirbt. Apropos sterben. Der Spieler sammelt während des Spielens Seelen. Quasi die Währung des Spiels. Stirbt er, sind die Seelen futsch. Sie bleiben einmalig an der Stelle des Todes liegen. Schafft es der Spieler nicht, diese im nächsten Durchgang zu holen, sind sie verloren und lang erarbeiteter Spielefortschritt futsch. Dieses Spielprinzip des Komplettverlust und Neuanfang nach dem Tod nennt man übrigens Rouge-like.

The Witcher 3 (PC / Konsolen)



Gerald von Riva. Ein Name, der Gewicht hat in der Rollenspielwelt. Die Witcher Spielereihe nach den Fantasyromanen des polnischen Autors Andrej Spakowski, sind runde Spiele mit packender Story und noch spannenderen Side Quests, die man neben der Hauptgeschichte erledigen kann, aber nicht muss. Die Tatsache, dass Netflix aus dem Stoff eine Serie mit hohem Produktionswert machte, zeigt um deren Fanbase.

4.5 Strategiespiele

Schön. Ein klassisches, klar strukturiertes Genre. Der Spieler wählt eine vom Spiel vorgegebene Klasse aus. Das können Alienrassen in einem Science Fiction Setting sein oder die alten Griechen oder Römer in einem Aufbaustrategiespiel. Gibt es mehrere Klassen zur Auswahl, haben alle Vor- und Nachteile um verschiedene Spieltaktiken zu ermöglichen. Das Spielprinzip ähnelt sich und zeichnet sich meist durch eine Komplexität aus, in der jede Handlung des Spielers direkte Konsequenzen auf die folgenden Geschehnisse hat. Wir zitieren uns selbst und betreiben etwas Foreshadowing indem wir sagen, es ist wie eine Kombination aus Schach und der Verwaltung eines mittelkleinen Drittstaates. Noch wichtig zu sagen ist, dass im Strategiegenre zwei Arten von Spielmodi existieren, die RTS und die TBS. RTS (Real Time Strategy) steht für Echtzeit Strategiespiele. Für alle am Spiel beteiligten Spieler läuft die Zeit gleich ab und ihre Züge müssen simultan gespielt werden. TBS (Turn Based Strategy) die rundenbasierenden Strategiespiele hingegen, geben den Spieler eine Runde vor, in den alle Spieler Zeit haben, ihre Züge zu planen und Aktionen auszuführen. Nach Ende der Runde erhalten alle Spieler gleichzeitig ihre Boni oder Schäden ihrer Aktionen und eine neue Runde startet. Oder es wird wie im Schach gehandelt. In Runde Eins spielt Spieler Eins. Nach Beendigung der Runde ist der nächste Spieler am Zug.

Starcraft 1 & 2 (RTS) (PC)



Wir möchten ungern schon wieder das Wort Religion in den Mund nehmen, doch das Starcraft Spielen ist in Südkorea eine solche. Die Spieler, verehrt wie Gottheiten und das Spiel als solches mit einer Leidenschaft gespielt, die seines Gleichen sucht. Auch war Starkraft eines der Spiele die E-Sport populär machten. Drei Alienrassen, die Protoss, die Zergs und die Teraner versuchen die Vorherrschaft zu erlangen. Auch die Story und die Spielwelt halten die Spieler gefangen.

Civilization (TBS) (PC)



Civilization oder kurz Civ gibt es mittlerweile in der sechsten Auflage. Das Spiel stellt dem Spieler die Aufgabe, ein gewähltes Volk mit einem bekannten Vertreter wie Cäsar oder Gilgamesch aus der Erdgeschichte von der Jungsteinzeit durch die Epochen bis zur Besiedlung eines Planeten zu treiben. Nicht mehr aber auch nicht weniger. Mittels Ausbaus der Zivilisation, Forschung, Politik, Religion und Krieg macht der Spieler sein Volk zu einer Größe in den Zeitaltern. Und jeder Civ Spieler weiß, das Spiel ist dann verloren oder gewonnen, wenn Gandhi die Atombombe entwickelt. Hintergrund hier ist ein sogenannter Bug, ein Programmierfehler, der so beliebt und ikonisch geworden ist, dass er in späteren Versionen immer wieder zitiert wurde.

Jeder Führer eines Volkes hat bestimmte Werte, die sein Handeln bestimmen. Gandhi hatte beim Aggressionwert den Niedrigstmöglichen. 1. Tritt ein Volk mit einem anderen in die Diplomatie verringern sich alle Werte der beteiligten Anführers um 2 Punkte. Dies wäre bei Gandhi dann ein Minuswert, dass das Spiel nicht zulässt. Also wurde Gandhis Aggressionwert daraufhin auf den höchsten zulässigen gesetzt, 255. Darauf hin griff der kleine Inder alles an, was nicht bei Drei auf den Bäumen war. Und wehe sein Volk entwickelte die Atombombe.....

Anno Reihe (RTS) (PC)



Im Gegenzug zu den anderen beiden Vertretern, die sich auf Multiplayer spezialisierten, wendete sich die Anno Reihe an die Single Player. Es gibt verschiedene Anno Spiele, die sich alle einem spezifischen Zeitalter der Menschheit widmen (z.B. 1602, 1404, 1800, 2070, 2205). Mit den zu der Zeit existierenden Mitteln und Ressourcen verwaltet der Spieler sein kleines Reich und lässt es wachsen und gedeihen.

4.6 Simulationen

Piep...Piep...Piep... Ohhh wie niedlich. Was ist das denn? Warte, ich muss es nur kurz füttern. So oder ähnlich hörte es sich an, als in den neunziger Jahren viele Kinder ihr Herz an ein Tamagotchi verloren hatten. Und das war so gesehen, die erste erfolgreiche Haustiersimulation. Schon stecken wir mitten im Thema. Simulationen simulieren möglichst realistisch bestimmte Dinge und Lebensbereiche und lassen den Spieler in diese Dinge eintauchen. Grob kann man dieses Genre in folgende Bereiche unterteilen. In den Lebens- und Berufssimulationen simuliert das Spiel entweder das Leben von einzelnen oder mehreren Personen. Es können auch Haustiere oder Berufe simuliert werden. Ein kleiner und besonders in japanischen Kreisen leicht ins schmutzige abgleitende Variante sind die Dating Simulationen.

Im Bereich Aufbau, Wirtschaft und Politiksimulationen gibt es Stadtsimulationen wie „Sim City“ oder die bekannten „Roller Coaster Tycoon“, „Zoo Tycoon“ oder ähnliches, in denen der Spieler Städte, Vergnügungsparks oder Zoos aufbaut und verwaltet

In Fahr und Flugsimulatoren wie dem Trucksimulator oder diversen Flugzeugen übernimmt der Spieler Kontrolle über ein Fahr oder Flugzeug und steuert dieses.

Es gibt nichts was es nicht gibt. Göttersimulationen in der du als Gott ein Volk steuerst oder Evolutionssimulationen in der man durch biologische Eingriffe die Evolution an Lebewesen simuliert.

Ein letztes in den vergangenen Jahren stark an Popularität gewonnenes Subgenre sind die Simulations Parodien. Im „Surgeon Simulator“ führst du mit stark eingeschränkter Steuerung Operationen durch. „Kill a Spider“ ist der SpinnenTötungssimulator, in „I am Bread“ bist du eine Scheibe Toast und in „Octodad“ bist du ein Tintenfisch, der sich als Mensch getarnt hat und mittlerweile eine eigene, menschliche Familie hat.

Die Sims (PC / Konsolen)



Hier wird das Leben simuliert. Der Spieler erschafft sich eine oder mehrere Spielfiguren und lässt sie das Leben meistern. Und um ehrlich zu sein. Ganz unter uns. Ein kleines bisschen war dieses Spiel auch eine Gott Simulation. Denn das Leben der Sims lag in deiner Hand. Und du, als nicht sichtbare Macht, führst die kleinen Menschen durch gute Zeiten und schlechte Zeiten. Berauschend.

Der Farming Simulator



Ob Farming Simulator oder Landwirtschaftssimulator, das Spielprinzip ist identisch. Du leitest eine Farm, nutzt deinen landwirtschaftlichen Fahrzeugpool und sorgst dafür, dass alles wächst und gedeiht. Was war das? Höre ich da „Langweilig?“. Zur Strafe spielst du jetzt den „Trainspotting Simulator“, der Simulator zum Züge beobachten. An einem Bahnsteig.

Der Goat Simulator (PC/Konsole/Android)



Diese Simulationsparodie war der Anfang einer Welle von Parodiespielen, die oben bereits erwähnt wurden. Der Spieler ist eine Ziege. Und diese Ziege entdeckt und zerstört die Welt. Beliebt bei Lets Playern wurde dieser „Simulator“ ein großer Erfolg.

4.7 Sport und Rennspiele

Sport und Rennspiele sind das, was sie sind. Sport und Rennspiele. Wir fühlen uns richtig schlecht hier nicht mehr dazu sagen zu können. Aber das muss man auch nicht. Nur das alle Sportarten von realistisch genau bis zu unrealistisch aber mit jeder Menge Spielspaß umgesetzt wurden sind. Von A wie Angeln oder Autorennen bis Z wie Zwergenwerfen. Und wir ersparen uns auch Beispiele. Es ist Sport. In einem Spiel. Dafür bekommt ihr hier ein süßes Katzenbild.

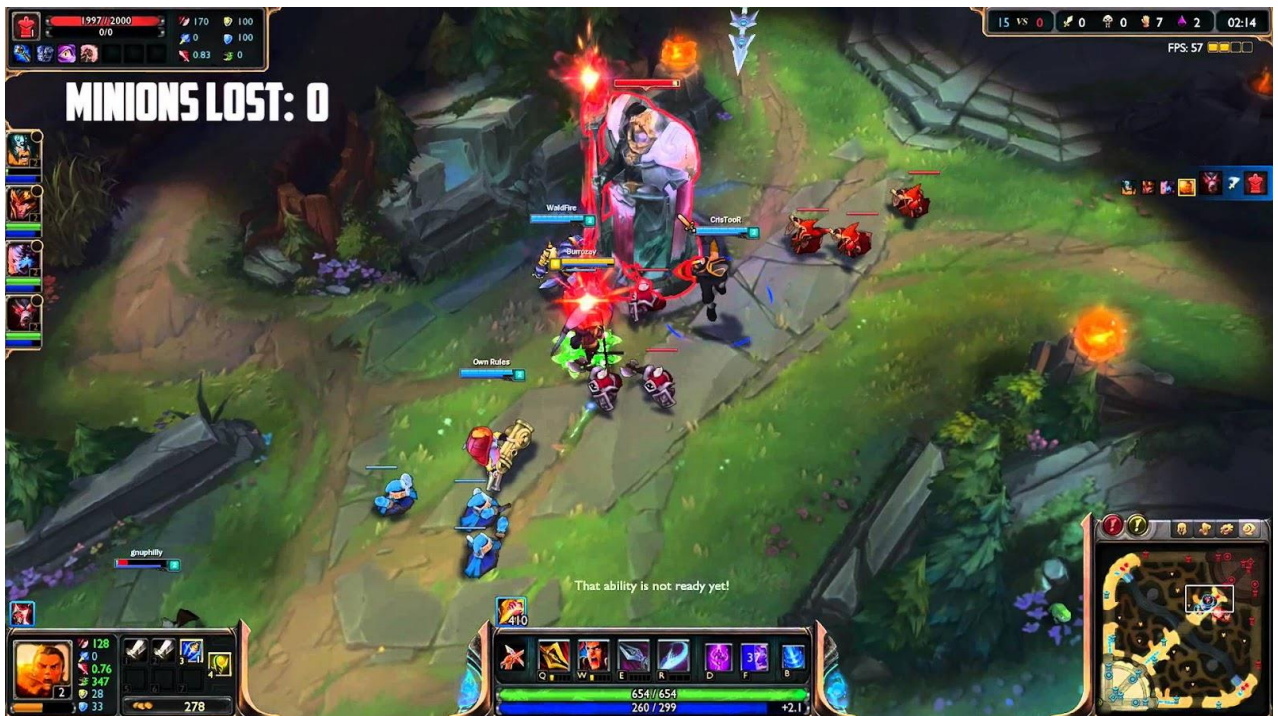


Meganiedlich. Katzen in einer Tasse <3

4.8 MOBA

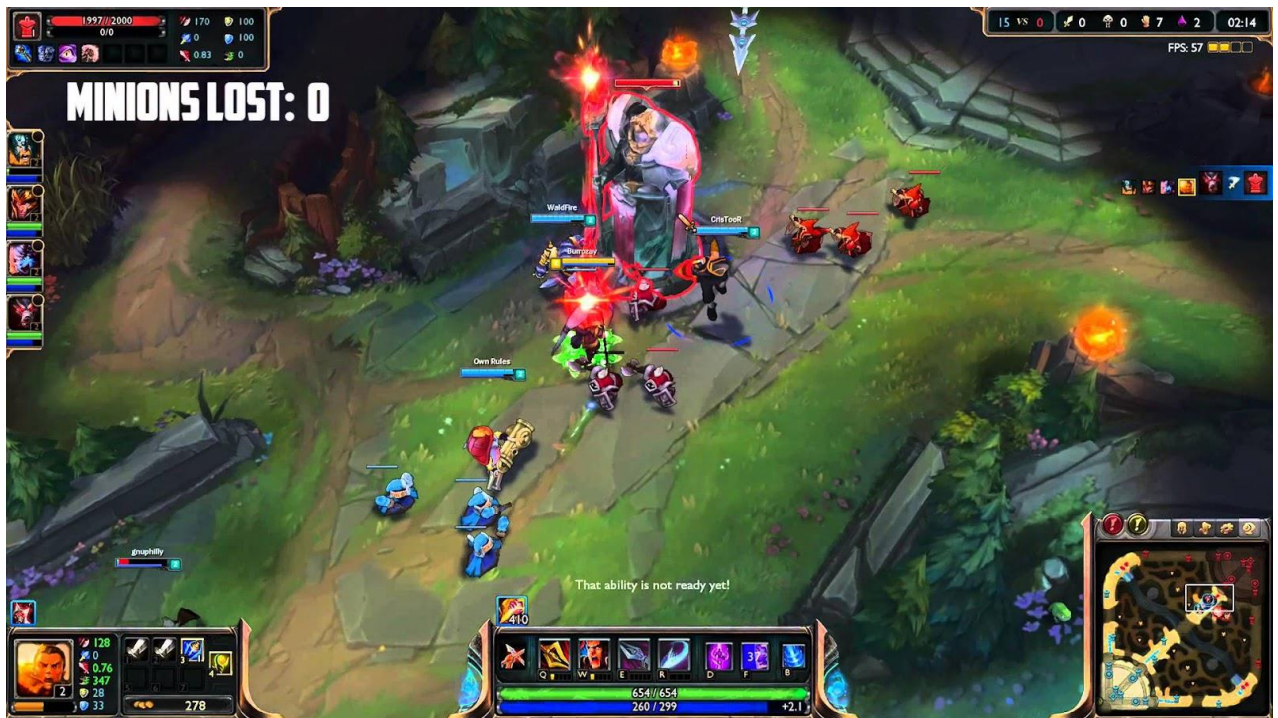
MOBA, Multiplayer Online Battle Arenas, sind ein Beispiel, in dem kreative Spieler aus einem bestehenden Spiel eine neue Spielidee gestalten und entwickeln. So entstand das MOBA Genre aus einer spielergestalteten Version eines Levels aus World of Warcraft. Hier stehen sich zwei Teams gegenüber. Jeder Spieler eines Teams spielt einen Helden. Als Heldenteam haben sie die Aufgabe, in die Basis der Gegner zu gelangen und diese zu zerstören und ihre Basis zu schützen. Die Gegner lassen dies natürlich nicht einfach so geschehen. Heruntergebrochen gesagt. Schach mit Waffen und Zauberkraften. Aber schneller und unterhaltsamer.

DoTa (PC)



In Defence of the Ancients, dem führenden MOBA Spiel, treten 5 Spieler gegen 5 Spieler auf einer Map gegeneinander an. Durch das Besiegen von Gegnern können sie ihren Spielcharakter aufleveln und so stärker machen.

LoL (PC)



In League of Legends treten 5 Spieler gegen 5 Spieler auf einer Map gegeneinander an. Durch das Besiegen von Gegnern können sie ihren Spielcharakter aufleveln und so stärker machen. (Spielprinzip Zitat Dota)

4.9 Survival Games /Survival Horror / Und Crafting

Ganz ruhig lieber Leser. Packt die Mistgabeln und Fackeln ein. Ja wir wissen, dass Survivalgames eigentlich zu den Simulatoren gehören. Das ist uns bewusst. Wir wollten hier nur mehrere Genres zusammenfassen, die sich mit der Mechanik des Überlebens und Craftings beschäftigen. Ich sehe, wir haben uns alle beruhigt. Dann können wir ja fortfahren. Das Thema Survival Games, zeichnet sich dadurch aus, dass der Spieler in einer lebensfeindlichen Situation ausgesetzt wird. Als Gestrandeter auf einer Insel, ausgesetzt in verschneiten Wäldern oder allein im Ozean. Der Spieler muss überleben und sich die Ressourcen, die er dazu braucht, mühsam erarbeiten. Essen, Schlaf und Gesundheit sind Faktoren, die der Spieler immer im Auge haben muss. Und er muss aus gesammelten Ressourcen neue Dinge herstellen, wie Werkzeuge oder Unterkünfte, die beim Überleben helfen. Diesen Vorgang nennt man Crafting. Und Spiele, die das Craften als Spielkonzept haben, müssen nicht zwingend Survivalkomponenten aufzeigen. Oder diese nicht realistisch darstellen, wie man an dem Craftingspiel Minecraft sieht. Zum Schluss sei noch das Genre der Survival Horror Games genannt, die das Survivalkonzept auf eine neue Stufe heben. Du bist mit wenig oder gar keinen Waffen oder Verteidigungsmöglichkeiten unheimlichen und tödlichen Entitäten ausgesetzt und hast nur ein Ziel. Überleben. Auch hier kann aber muss nicht gecraftet werden. Und nun von jedem ein Beispiel.

Resident Evil (PC / Konsole)



Mit Resident Evil 1 schaffte Capcom den Klassiker im Survival Horror. Immer zu wenig Munition für die Zombies. Immer zu wenig Speichermöglichkeiten. Und immer zu wenig Platz im Inventar um Sachen aufzunehmen. Ein Meilenstein. Ab Teil drei nahm die Qualität der Spielereihe ab, doch im letzten Jahr schaffte der 7 Teil mit der Rückkehr zum Survival im Survival Horror gestählten Zockern Angstschreie aus der Kehle zu entlocken. Erst recht mit VR Brille.

Green Hell (PC)



Stellvertretend für alle Survival Games spielt ihr hier einen Überlebenden auf einer Insel. Nicht gegessen oder zu wenig Schlaf? Tod. Nicht abgekochtes Wasser getrunken? Tod. Sich nicht gewaschen und deshalb

Infektionen von Wunden? Tod. Klapperschlange übersehen? Tod. Vermeindlich freundliche Eingeborene entdeckt? Ihr ahnt es. Lustig ist das Inselleben.

Minecraft (Alles)



Gibt es jemanden der Minecraft nicht kennt? Du, da hinten? Gut. Minecraft ist ein Spiel, in dem du als Klötzchenmensch in einer Klötzchenwelt alles sammeln kannst und andere Dinge daraus baust. Und nebenbei ein Abenteuer erlebst. Wenn du magst. Musst du aber nicht. Du kannst auch nur Bauen. Es gibt Spielergruppen, die hier ganze Städte, Gebäude oder Dinge wie die Enterprise im originalgetreuen Maßstab von 1:6 nachbauen.

4.10 Schmankerl und WTF Spiele.

Die Welt der Spiele und Spielegenres sind nur an die Grenzen gebunden, die die Phantasie und Technik den Entwicklern als Grenze aufgibt. Und so kann man sagen, es gibt nichts, was es nicht gibt. Stellvertretend wollen wir hier noch persönliche Perlen aufzeigen und auch Spiele bei denen man da sitzt und denkt“.....Ja“. Und dann schließen wir den großen Kosmos der Spielegenres ohne zu tief eingetaucht zu sein, aber hoffend, den ein oder anderen eine Richtung zum eigenen Erforschen aufgezeigt zu haben.

Spieleperlen der Autoren

The Stanley Parable (PC)



Ich gestehe. Ich habe dieses Spiel nicht gespielt. Ich habe nur Lets Plays gesehen. Und das will etwas heißen. Ich bin kein Fan von Lets Plays. Spielern zuzuschauen, wie sie ein Spiel spielen ist für mich so spannend wie Gras beim Wachsen zuzusehen. Ich will selbst aktiv werden. Aber the Stanley Parable ist anders. Auf ganzer Linie. Ihr seid Stanley. Ihr sitzt an eurem Arbeitsplatz und ein Erzähler erzählt, dass ihr Stanley seid. Und das ihr aufsteht und Pause macht. Daraufhin steht ihr auf und macht Pause. Der Erzähler sagt, dass es seltsam ist, dass keine Kollegen da sind und in der Tat. Niemand ist im Büro. Der Erzähler sagt, dass ihr weitergeht. Ihr geht weiter. Der Erzähler sagt, dass ihr die rechte Tür nehmt. Ihr nehmt die Linke. Der Erzähler weist bestimmt darauf hin, dass ihr die linke Tür nehmt und ihr ignoriert ihn. Der Erzähler ist eingeschlappt und ignoriert euch. Dann werdet ihr ein Spielende erleben und startet das Spiel von Neuem. Diesmal nehmt ihr die rechte Tür. Und entdeckt ein neues Ende. Es gibt über 16 verschiedene Enden, die entdeckt werden können. Der Humor ist ein Traum, mal unterschwellig, mal mit der Brechstange.

Schaut euch einfach ein Lets Play auf Youtube an. Am besten eines wo der Lets Player anders als üblich nichts sagt. Abschließen möchte ich mit der Tatsache, dass das Spiel euch mit dem Achievement „Get Out“ belohnt, wenn man es 5 Jahre nicht spielt.

Journey (PC/PlayStation)



Dieses Spiel gibt dem Spieler keine Anweisungen und keine Vorgaben. Er sieht einzig und allein einen Berg am Horizont, auf den er sich zubewegen kann. Er kann einen Mitspieler treffen, der ihn auf der Reise begleitet. Wer dieser ist, wird der Spieler nicht erfahren. Er kann mit diesem nur durch eine handvoll Gesten kommunizieren. Dieses kleine Spiel ist durch seinen Ansatz und seine Spielmechanik ein Berg in einer manchmal eintönigen Gamingwüste.

Final Fantasy XV (PC / Konsolen)



Final Fantasy XV ist zwar der 15 Teil der Final Fantasy Reihe, kann aber losgelöst von dieser gespielt werden. Die Perfektion der Umsetzung von Rollenspielelementen mit einer spannenden und wendungsreichen Geschichte lässt dieses Spiel einen der Autoren ins Schwärmen geraten.

The Legend of Zelda, Breath of the Wild (Nintendo Switch)



Der neueste Ableger der Zelda Reihe setzte die für Spieler bekannte Zelda Welt mit ihrem Protagonisten Link in ein neuartiges Open World Konzept mit neuen Spielmechaniken. Durch die offene Möglichkeit an Optionen wird kein Spieler dasselbe Spiel erleben.

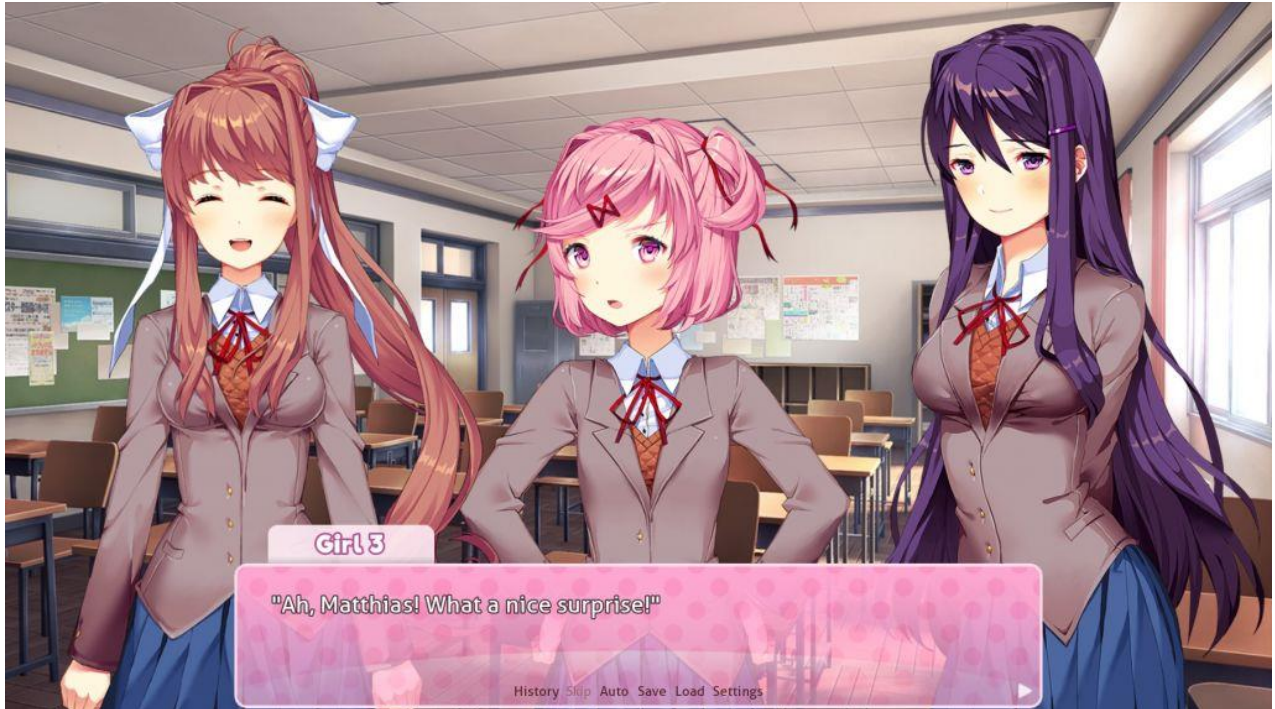
WTF (Zwei Spiele die die Richtung „Crazy Japano Zeug“ und „Wer spielt so etwas?“ repräsentieren)

Desert Bus (PC)



Hier fährt der Spieler einen Bus. Von Tuscon (Arizona) nach Las Vegas (Nevada) auf einer relativ geraden Wüstenstraße. Die Optik: Pixellook. Die Soundkulisse: Minimal. Der Grad an Realismus: Hoch. Die komplette Fahrdauer von 8 Stunden muss der Spieler das Gaspedal gedrückt halten und den Bus auf der Straße. Auf der kaum bis gar nichts passiert.

Doki Doki Literature Club! (PC)



Dieses Spiel gehört zur Gattung der Visual Novels, worunter man sich im ungefähren vorstellen kann, dass der Spieler graphisch umgesetzte Geschichte spielt/liest und diese maximal durch getroffene Dialoge oder Entscheidungsauswahlfelder beeinflusst. Die Handlung? Der Spieler wird von einer Kindheitsfreundin gebeten dem Literaturclub der Schule beizutreten. Hier muss er Lesen und Gedichte Schreiben und mit den Figuren interagieren und Beziehungen aufbauen. Alles ist gut, bis die Kindheitsfreundin dir ihre Liebe gesteht. Am nächsten Tag sind ihre sonst so fröhlichen Gedichte durch morbide und depressive Texte ersetzt. Der Spieler besucht sie daheim und findet sie tot vor. Erhängt. Plötzlich befindest du dich wieder im Startbildschirm. Alle gespeicherten Daten sind verschwunden und du startest das Spiel erneut. Jedoch ist einiges anders.....Aber genug davon.

Zu guter Letzt noch eine Dating Simulation.

Hatoful Boyfriend (PC)



Du datest deine Mitschülerinnen, verliebst dich und baust Beziehungen auf. Unspektakulär? Haben wir erwähnt, dass die Objekte deiner Begierde Tauben sind. Nein? Entschuldigung. Deine Dating Partner sind Tauben. Mikedrop.

5 Optik/Sprache/Zeichen/Musik

DER Gamer. Eine Verallgemeinerung, die wohl alle Mitglieder einer Jugendkultur kennen. Gibt es den Gamer überhaupt? Gibt es eine Schablone die man anwenden kann, um den Gamer zu charakterisieren. Nein und Ja. Ja, denn jeden Gamer eint die Liebe zum Videospiel. Er zockt gern und investiert mehr oder weniger seiner Freizeit in dieses Hobby. Auch nutzen Gamer in ihrer Sprache Begriffe, die Menschen ohne diesen kulturellen Background spanisch vorkommen (manchmal sogar Gamern selbst, wenn es ein Genre ist, das ihnen fremd ist). Aber das ist auch alles, was man jedem Gamer zugestehen kann. Der Gamer ist ein Teil des Nerd Kosmos und so überschneiden sich viele Dinge mit anderen Jugendkulturen und machen jeden Gamer individuell.

Die bereits in der Einleitung erwähnten, einst gängigen Klischees von Männlich, Übergewichtig, schwitzend und durch unterdurchschnittliche soziale Interaktionsmöglichkeiten gesegnet, gelten heute längst nicht mehr. Die Spieler der Anfangsgeneration sind heute Erwachsene und in jeder sozialen Schicht des gesellschaftlichen Lebens angesiedelt. Der Finanzberater oder die Lehrerin entspannt sich am Abend bei einer Runde „Counterstrike“ oder „Formula 1 Racing“. Und durch die Vielzahl an Spielgenres ist für jeden Jugendlichen ein potentieller Einstieg ins Thema Gaming gegeben.

Auch Kleidung und Musik sind so individuell wie der Gamer selbst. Man muss aber zugeben, dass bei einer durchzockten Nacht ein bequemes T-Shirt mit dem Lieblingsspielelogo und eine Jogginghose angenehmer ist, als Anzug und Krawatte. Auch der Musikgeschmack ist jedem Gamer selbst überlassen und

entscheidet sich meist danach, in welcher anderen Jugendkultur sich der Jugendliche noch befindet (Hip-Hop, Punk, Metall, ...). Jedoch setzen Videospelmusiken Trigger, die bei jedem Gamer Reaktionen auslösen. Perlen aus der 8 Bit und 16 Bit Ära werden jeden Retrogamer ein Lächeln auf die Lippen zaubern. Sei es das Tetris Theme oder die Musik von Super Mario. Und auch bei heutigen Spielen sind Lieder und Musik wichtige Möglichkeiten in Spielen und beim Spieler Gefühle auszulösen. Sei es ein orchestraler Soundtrack in einem Fantasyspiel oder eigene für das Spiel komponierte Songs. Genannt hier für die eigene Google Recherche „Far away“ von Red Dead Redemption. In diesem Westernspiel reitet der Spieler in der Mitte des Spiels nach Mexico. Die Landschaft öffnet sich und dieser Song erklingt im Ohr des Spielers und verbindet sich mit dem Gefühl, das er gerade erlebt und brennt sich in sein Bewusstsein. Oder „Still alive“ von GLaDOS. Der Spieler hat die mörderischen Tests der K.I. GLaDOS überstanden, entdeckte das der Kuchen eine Lüge ist (oder doch nicht?) und lässt den Abspann laufen. Und nachdem die Credits vorüber sind, singt dir die K.I. noch ein kleines, rockiges Lied, dass sie doch noch am Leben sei. Solche Soundtracks werden wohl auch in jeder Playlist eines Gamers zu hören sein.

Ähnlich verhält es sich mit der Symbolik und Zeichen. Gamer haben in diesem Sinne Symbole und Zeichen aus ihren Videospiele entliehen und tragen diese auf T-Shirts, Postern, Sticker oder als Tattoos.

Symbole und Logos von Spielen. Wieviel kennst du?





Kommen wir zum letzten großen Punkt, der Sprache. Das wichtigste im Bezug auf die Sprache ist

DER EIGENE SPIELERNAME.

Erinnert ihr euch noch an das Kapitel in der wir die Gamer nach der Hardware unterschieden haben? Ja? Da fiel das ein und andere Mal das Thema Religion. Das greifen wir wieder auf. Wenn du in das Gaming einsteigen willst, beginnt alles mit der Taufe. Du musst dir einen Namen geben. Und diese Wahl will gut überlegt sein, da dich dieser Spielernamen meist sehr lange begleiten wird. Denn du wirst unter deinem Nicknamen kämpfen, sterben und erneut kämpfen. Du wirst Erfahrungspunkte sammeln, Achievements (Auszeichnungen) erringen und deinen Namen bekannt machen. Auf die ein oder andere Art (Googleaufgabe an den Leser: „Leroy Jenkins“ / Der WoW Spieler, nicht der Jazzmusiker). Und das ist das Problem. Die meist männlichen und meist pubertierenden Erstspieler (Hier wird nicht der Gamer an sich beschrieben, sondern nur die entsprechende Gruppe herausgegriffen!) überlegen nicht, wenn sie ihren Usernamen auswählen. Es gibt nicht den alten Gralsritter, der warnend sagt „Wähle weise.“ Und so kommt es, dass gestandene Gamer sich Spielernamen gegenübersehen, deren Namen meist ihre Potenz oder primäre Geschlechtsteile prahlerisch umschreiben oder die interessantesten Schimpfwörter in Fäkalsprache präsentieren. Meist in Kombination mit Zahlen, die ihr Alter repräsentieren. Zahlen, die den Spieler DonkeyDong08 (echter Spielernamen, der einem Autor in einem Spiel begegnete) entweder als acht oder 12 Jahre outet, in einem Spiel das eine FSK 18 Freigabe hat. In solchen Fällen lächelt der erfahrene Gamer mild, wohl wissend,

dass er in seiner Karriere mindestens einmal einen neuen Username gewählt hat und stellt den Spielechat auf stumm.

Die Sprache, die Gamer nutzen, zeichnet sich durch zwei Dinge aus. Fachbegriffe, wie Raids, Quests oder Loot, die aus dem Englischen stammen und bestimmte spielespezifische Vorgänge oder andere Dinge bezeichnen. Zum anderen gibt es die In Game Sprache, welche während des Spiels genutzt wird. Diese besteht meist aus Abkürzungen wie GG oder AFK. Grund hierfür ist die Geschwindigkeit in der in Spielen reagiert werden muss. In einer Partie in der jede Sekunde zählt, kann der Spieler keine Sätze in Chatfenster schreiben oder den Kollegen per Headset übermitteln. Daher nutzt man bei Gamern etablierte Abkürzungen und hält in Voicechats die Ansagen kurz und knapp. Anbei ein paar Beispiele der Gamersprache.

Abkürzungen	
GG	„good Game“ Ein höflicher Abschluss einer Onlinespielrunde
BG	„bad Game“ Das Gegenteil von GG.
WP	„well played“ Eine Anerkennung an den Skill des anderen Spielers
EZ	„easy“ Meist als Verunglimpfung gemeint. Der Spieler drückt aus, dass das eben Erreichte keine Herausforderung für ihn war.
AFK	„away from keyboard“ Der Spieler lässt wissen, dass er für einen kürzeren oder längeren Zeitraum das Spiel nicht weiterspielt.
Brain AFK	Der Spieler drückt aus, dass er einen Fehler gemacht hat, weil er abgelenkt war.
KS	„Kill steal“ Wird in Online Shootern verwendet. Ein Spieler wartet bis zwei andere Spieler in einen Kampf geraten und eliminiert einen oder beide, wenn sie niedrige Lebenspunkte haben. Ein solches Vorgehen wird auch „Abstauben“ genannt.
+ /-	+ signalisiert Zustimmung auf etwas, - Ablehnung
add	„to add“ jemanden zu einer Gruppe oder einem Spiel hinzufügen
EP / XP / exp	Kurzform von Erfahrungspunkten die in Spielen verdient werden können.
AoE	„Area of effect“ bezeichnet den Wirkungsbereich einer Fähigkeit, eines Zaubers oder einer Attacke.
APM	„Action per minutes“, also ausgeführte Aktionen (z.B. Mausclicks) pro Minute.
FF	„friendly Fire“ Beschuss der eigenen Mitspieler
Imba	„imbalanced“ Bezeichnet ein unausgeglichenes Spiel. Entweder weil die gegnerischen Teams ungleich stark sind oder das Spiel Spielerklassen bietet, die gegen andere Klassen bessere Werte oder Siegchancen haben.

„Fachbegriffe“	
Noob	Anfänger oder Nichtgamer
Camper	Spieler, der sich in einem Egoshooter mit einem Scharfschützengewehr verschanzt und auf Opfer lauert.
Carry	Ein Spieler, der aufgrund seiner Skills das ganze Team trägt und den Sieg einfährt.
Flamen	Jemand im Spiel beleidigen
Skill	Das Können des Spielers
Publisher	Firma die Spiele vertreibt/veröffentlicht
Joystick	„Spaßstock“ ;o) Eingabegerät für Videospiele, für frühere Heimcomputer oder Flugsimulatoren
Cheaten	Mit spielexternen und internen technischen Mitteln unerlaubte Vorteile, wie Unverwundbarkeit, DurchWändeSehen/Schießen, oder unendliche Ressourcen generieren.
Crossplay	Spieler mit unterschiedlicher Hardware (Konsolen oder PC) können gemeinsam dasselbe Spiel spielen.
Modding	Das Verändern eines Spieles, um neue Dinge zu implementieren die nicht vom Publisher vorhergesehen waren.

Casemodding	Verschönern des PC Gehäuses
Remake	Ein altes Spiel wird komplett neu entwickelt. (Neuaufbau)
Remaster	Ein altes Spiel wird grafisch und spieltechnisch überarbeitet. (Sanierung)
Quest	Eine Aufgabe oder Mission im Spiel
Raid	Mehrere Spieler bestreiten gemeinsam einen Kampf im Spiel
Pay to Win	Erkaufen eines spielerischen Vorteiles durch Echtgeld
Microtransaktion	Dinge im Spiel durch Echtgeldkäufe erwerben.
Looten	Gegenstände eines besiegten Gegners oder aus Schatztruhen in seinen Besitz bringen
Leveln	Verbessern von Fähigkeiten des Spielecharakters durch besiegen von Gegnern oder Erfüllen von Aufgaben
Skins	Das Aussehen von Charakteren und Gegenständen, welche durch neue Skins geändert werden können.
Clan	Fester Zusammenschluss von Spielern
Frag	Töten eines Gegenspielers
Grinden	Aufleveln der Spielfigur durch Besiegen schwächerer Gegner über einen längeren Zeitraum
Farmen	Sammeln von Ressourcen über einen längeren Zeitraum
LAN	Local Area Network, Rechner die mittels Datenkabel miteinander verbunden sind.

6 Veranstaltungen

Früher, in einer Zeit, in der das Wünschen noch geholfen hat, traf sich der Gamer mit ein oder zwei Freunden um zusammen mit ihnen zu zocken. Neudeutsch nannte man dies Couch Co-Op. Meist boten die Konsolen die Möglichkeit zu zweit gegeneinander zu spielen.

Bei den PC Spielern gab es die sagenumwobenen LAN Partys. Mehrere meist pubertierende Jugendliche schlossen sich über ein Wochenende in einen meist geschlossenen Raum und verbanden dort ihre Rechner mit einem komplizierten Geflecht aus LAN Kabeln und Endwiderständen um dann gemeinsam gegeneinander zu spielen. Wichtigste Ausrüstung neben dem PC waren Lebensmittel wie Chips, eingeschweißte Sandwiches oder Pizza, Energydrinks in rauen Mengen und eine Festplatte auf der auf diesen LAN Party Filme, Musik, Spiel und digitale Machwerke des Bereiches Erwachsenenunterhaltung getauscht und gesammelt wurde.

Und dann kam das Internet.

Persönliche Kontakte um gemeinsam zu Spielen wurden obsolet. Jeder konnte rund um die Uhr mit Freunden und Fremden auf der ganzen Welt spielen. LAN Partys wurden überflüssig. Und so blieben für Gamer nur zwei Arten von Events die in „der echten Welt“ stattfinden um sich zu treffen und auszutauschen.

6.1 Spielemessen

Auf Spielemessen wie der Gamescom in Köln, der E3 in Los Angeles oder der Tokio Games Show in genau Tokio treffen sich Publisher, Entwickler und Fans um sich über die neusten Videospiele zu informieren. 373,000 Menschen machen zum Beispiel vier Tage lang die Messehallen in Köln unsicher. Um in den Genuss zu kommen, ihr Lieblingsspiel, welches erst im nächsten Jahr veröffentlicht wird, für zehn Minuten zu spielen, stehen Gamer teilweise bis zu mehreren Stunden in einer Warteschlange. Überhitzte Hallen, überteuertes Essen, Lärm und Enge nehmen die Spieler in Kauf um ihre Spiele zu sehen oder Idole aus der Gaming und Youtuberszene zu treffen. Mittlerweile gibt es auch Hallen für dem Gaming verwandte Genres wie das Cosplay. Wichtig sind diese Spielemessen auch für die Hersteller, da sie hier neuste Spiele oder Konsolen exklusiv der Öffentlichkeit enthüllen.

Mittlerweile gehen große Firmen aber über, eigene Messen oder Roadshows zu halten, die zeitgleich für alle Gamer im Internet gestreamt werden und stellen hier ihre Neuigkeiten vor. Gerade in Zeiten von Corona in den Massenveranstaltungen wie die Gamescom abgesagt wurden, nötigt es Publisher und Entwicklerstudios stärker in diese Richtung zu gehen. Was das für die Zukunft von Spielemessen heißt, wird die Zeit zeigen.

6.2 E-Sport Turniere

E-Sport ist einfach gesagt ein sportlicher Wettkampf in Videospiele. Diesen Wettkampf gibt es, seit es Videospiele gibt. Schon auf dem Atari gab es Pong oder SpaceInvader Turniere mit über 10,000 Teilnehmern. Aber der E-Sport, von dem wir heute sprechen, entwickelte sich Ende der 90er Jahre und startete öffentlich mit den World Cyber Games in Seoul. Europa setzte drei Jahre später mit den Electronic Sports

World Cup in Frankreich nach. Beide Veranstaltungen begründeten die professionelle E-Sport Turniere im Großen Stil.

Mit den E-Sport Turnieren und damit verbundenen Preisgeldern gründeten sich professionelle E-Sport Teams, die sogenannten Clans. Diese Spieler bestreiten ihren Lebensunterhalt durch das Spielen von Videospielen. Meist werden diese Clans von großen Firmen gesponsert. E-Sportler müssen täglich trainieren und ihre Skills auf das Maximum bringen. Besonders in Südkorea werden die E-Sportler wie Superstars verehrt. Aber auch in Europa gibt es mit der ESL eine E-Sportsliga von Weltrang.

Meist werden Spiele gespielt, die im Team gut gegeneinander gespielt werden. Klassiker hierbei sind Strategiespiele wie „Starcraft“ in der ein Spieler gegen einen Spieler antritt. Der Spieler hat die Auswahl zwischen verschiedenen Alienrassen. Beide werden auf einer Map, einer virtuellen Karte platziert, müssen Ressourcen farmen, Einheiten und Gebäude bauen und dann den Gegner besiegen. Neben Strategiespielen sind es Shooter die oft bei E-Sport Turnieren gespielt werden. Fortnite oder Counterstrike GO ziehen viele Besucher an. Doch eine Spielart toppt in Sachen Zuschauer und Preisgeld alle bisher genannten.

Man möchte meinen, dass Sportspiele sich aufgrund ihrer Spielnatur dazu eignen, die Superstars im E-Sport zu sein, aber es sind MOBAS, die den E-Sport neben den Shootern dominieren. Hier müssen zwei Teams auf einer Karte ihre Basis verteidigen und gleichzeitig die des Gegners einnehmen. Beim E-Sport Primus Dota 2 erhält das Gewinnerteam 25,5 Millionen Dollar. Insgesamt wurden in einem Jahr in Dota Turnieren 41,4 Millionen Preisgeld ausgeschüttet, was so viel ist, wie bei Fortnite und Counterstrike GO zusammen.

Aber nicht nur diese genannten Genres sind E-Sport tauglich. Es gibt Turniere mit virtuellen Sammelkarten oder Guitar Hero Turnier. Auch Spiele wie der Farming Simulator haben eine E-Sport Liga. Hier wurden 2019 Preisgelder von 250,000 Euro ausgeschüttet.

6.3 Online Events

Abgesehen von diesen Events in der echten Welt gibt es eine Menge an virtuellen Events bei dem der Spieler nur digital anwesend sein muss.

Von digitalen E-Sport Turnieren bis hin zu virtuellen Konzerten echter Musiker in Fortnite sind die Möglichkeiten nur durch die Fantasie der Veranstalter und der Auslastungskapazität der Server begrenzt.

7 Gefahren des Gaming

7.1 Killerspiele oder Gewalt in Videospielen

Bringen wir die Kuh vom Eis und widmen uns dem Thema „KILLERSPIELE“. Dann haben wir es hinter uns. Wir möchten uns an dieser Stelle aber nicht anmaßen, die Lösung auf die Frage aller Fragen im Gaming zu präsentieren. „Killerspiele. Gut oder schlecht?“. Denn die gibt es nicht. Wenn wir uns diesem Thema widmen würden, würde allein die Klärung des Begriffes „Killerspiele“ Seiten in Anspruch nehmen. Was es aber zum Thema gibt, sind die unterschiedlichsten Meinungen. Fundiert oder unsachlich, durch Fakten belegt oder durch „Verblendung“ (auf Pro und Kontraseite) polemisiert. Wir möchten euch an dieser Stelle unsere Meinung präsentieren. Lest sie und geht dann gern in den Diskurs. Und wenn eure Meinung bisher nur durch fettgedruckte Boulevardschlagzeilen nach tragischen Amokläufen besteht, bitten wir euch zumindest offen zu sein, für die folgenden persönlichen Anmerkungen zum Thema von einem jugendlichen Gamer und einem Retrogamer und kurz darüber nachzudenken. Danke.

„Killerspiele“ (von Pascal Büchner)

Ich bin mir sicher, dass die meisten Menschen den Begriff „Killerspiel“ mindestens einmal in ihrem Leben gehört oder gelesen haben. An sich ist es auch nicht schwierig sich darunter etwas vorzustellen, nicht war. Es sind Spiele, in denen man andere Spieler umbringt oder nicht? Naja, meiner Meinung nach ist es nicht so einfach. Jedes Spiel hat seine Ziele, die man erreichen will und ja dazu gehört bei manchen auch, andere Spieler zu töten und ganz ehrlich aus meiner Sicht ist das in Ordnung und genau das ist der Punkt. Meine Sicht.

Dieses gesamte Thema ist sehr subjektiv und Menschen werden unterschiedlicher Meinung sein. So werden Gamer kein Problem damit haben, wenn sie einen anderen Spieler im Spiel töten. Warum sollten wir auch, es ist doch nur ein Spiel und die Wirklichkeit ist doch etwas ganz anderes.

Doch genauso würde jemand, der noch nie etwas mit Spielen am Hut hatte diese Tatsache des „Tötens“ als schlecht ansehen. Was zum großen Teil verständlich ist, aber ich denke, dass die Tatsache, dass es ein Videospiel ist einfach übersehen wird.

Das größte Problem an der ganzen Sache ist aber, dass man dies als Vorwand nimmt um Vorfälle wie Amokläufe zu erklären. Sobald man erfährt, dass die Person Videospiele gespielt hat, dann ist doch sofort klar, dass das der Grund für den Amoklauf war und nichts anderes... Leider wird es dann auch auf viele Spiele bezogen und nicht nur auf Shooter.

Ich will hier nicht sagen dass es super ist, FPS Games zu spielen oder überhaupt ein Spiel wo man effektiv Leute tötet, aber wenn man alt genug ist und nicht zu leicht beeinflussbar, dann gibt es kein Problem.

Videospiele sind immer noch relativ neu, vor allem „Killerspiele“ und neue Dinge werden oft mit komischen Blicken betrachtet.

Videospiele werden wahrscheinlich nicht so einfach das Stigma der „Killerspiele“ los, aber Menschen die sich genauer damit beschäftigen und vor allem mit den Spielen selbst, merken schnell das diese nicht unbedingt die absoluten Auslöser sind. Aber wie wir bereits feststellten ist das nur eine subjektive Sichtweise eines Gamers.

Meine Meinung (Jan Kuhnert)

Ein Spieler hat die Aufgabe, während einer Zombie Apokalypse zu überleben. Er kann Menschen töten und Frauen vergewaltigen („Rape Day“). Im Spiel „Angry Goy II“ hat der Spieler die Aufgabe „Schwule, Lesben und andere Degenerierte“ (Zitat Spielentwickler) zu töten. Diese beiden genannten Beispiele sind keine Spiele, die von großen Publishern (Herstellern) vertrieben oder programmiert werden. Sie sind das Werk einzelner Verblendeter, die ihr krankes Gedankengut statt in einem Lied oder Pamphlet in einem Videospiel der Öffentlichkeit zugänglich machen. Das macht es nicht weniger harmlos, zumal Rape Day auf Steam (große Plattform für Computerspiele) vertrieben wurde.

Diese Spiele jedoch sind keine Beispiele für Gaming, obwohl sie von der Boulevardpresse gern als solches herangezogen werden. Ernsthafte Gamer beschäftigen sich ungefähr so mit solchen Machwerken wie ein Musikliebhaber sich mit einer Untergrundpressung der Musik der lokalen Nazi Szeneband beschäftigt.

Doch ist das Mittel der Gewalt in Videospiele nicht den Machwerken von einzelnen Radikalen vorbehalten. Auch Tripple A Tittel (die Blockbuster der Videospiele), die milliardenfach verkauft werden, beschäftigen sich mit Gewalt. In Counterstrike bewaffnen sich zwei Teams und versuchen das gegnerische Team daran zu hindern, eine Bombe zu legen. Und das durch das Töten der Gegner. In GTA kann der Spieler mit geklauten Autos Menschen überfahren. Er kann es aber auch lassen. Er kann gesetzestreu spielen und an Ampeln halten. Aber seien wir ehrlich, das machen die wenigsten. Viele Ego Shooter geben heute auch die Möglichkeit, Level durch Schleichen und Tarnung zu lösen. Oder man holzt mit seiner Energiewaffe auf die Gegner, bis diese nur noch Häufchen am virtuellen Spieleboden sind.

Videospiele geben die Möglichkeit, alle Facetten des Menschseins auszuleben und dazu gehört auch Gewalt. Doch hierzu braucht man keine Killerspiele. Ich kenne viele ehrbare, sozialisierte Menschen, die im Simulations- und Aufbauspiel „Die Sims“ während ihre Sims im Pool schwammen, die Leiter entfernten. Dies hatte zur Folge, dass der kleine künstliche Avatar den Pool nicht mehr verlassen konnte und jämmerlich ertrank. Auch konnte man um die Spielfiguren eine Mauer ziehen, ohne Tür oder Ausweg. Die Spielfiguren verhungerten und starben oder nässten sich ein, da sie keine Toilette zur Entledigung der Notdurft hatten. Und das waren keine Halbstarken die das taten. Es waren Männer und Frauen im besten Alter, sozialisiert und gebildet. Ehrbare Mathelehrer setzten sich in ihrer Freizeit am PCs in den LKW Simulator und wenn niemand zuschaute, steuerten sie ihr Gefährt einmal quer durch die Fußgängerzone oder verkehrt herum auf die Autobahn. Und warum? Weil sie in ihrem Inneren Folterer eines totalitären Regimes oder

wahnsinnige Irre waren? Nein, weil Spiele ihnen Möglichkeit geben, fernab der realen Welt alle Facetten ihrer Persönlichkeit auszuleben.

Ob wir nun Torture Porn wie „Hostel“ oder „Saw“ auf der abendlichen Couch mit leckeren Knabbereien genießen oder im Egoshooter Gegner in die ewigen Jagdgründe bomben. Oder ob wir genüsslich mit einem Glas Wein in der Badewanne den neusten Thriller wegschmökern und uns schauernd erzählen lassen wie genau der Psychokiller sein Opfer in die Falle lockt. Wir ergötzen uns. Kurz oder lang, heimlich oder öffentlich und mal aktiver, mal passiver an Gewalt. Macht uns das zu schlechten Menschen? Zu gemeingefährlichen Killern? Nein, denn wir haben in vielen Jahren gelernt, Realität und Fiktion zu trennen, Gewalt einzuordnen und damit umzugehen.

Und darum haben Spiele, die Gewalt als Spielinhalt haben, eine Altersbeschränkung. Das eben nur Menschen mit entsprechendem Entwicklungsstand diese genießen und spielen können. Gehen wir noch einen Schritt weiter. Ein gutes Spiel schafft es, dass der Spieler sich mit der Gewalt auseinandersetzt und diese reflektiert. Nehmen wir ein Beispiel. Im Egoshooter Modern Warfare 2 der Spielereihe Call of Duty (4,7 Mio. verkaufte Einheiten), spielte der Spieler einen Undercoveragenten, der bei einer Terrorgruppe ermittelt. Er befindet sich mit den Terroristen in einem Aufzug in einem Moskauer Flughafen. Und steht nun unvermittelt vor der Aufgabe, unbewaffnete Zivilisten zu erschießen. Ohne Vorwarnung. Ohne sich darauf vorzubereiten. Und selbst wenn er keine Zivilisten erschießt, ist er Zeuge eines Massakers. Der Aufschrei war groß in den Medien. Anders als beim neusten Actionblockbuster, in dem Menschen reihenweise als Kollateralschaden das Zeitliche segnen, wurden hier Moralkeulen und Killerspielparolen in die Spielwelt geschickt. Doch anders als bei Filmen, in der man nur stumpf konsumiert, löste gerade diese Szene durch die Aktivität beim Spieler, der sonst gewöhnt war „nur die Bösen abzuknallen“ eine echte Reflexion aus. Ein Schockerlebnis, das Spieler zwang, sich mit der Thematik auseinanderzusetzen. Manche Spieler konnten das Spiel an dieser Stelle nicht mehr weiterspielen.

Ein weiteres Spiel, das den Gewaltaspekt nicht nur als reinen Selbstzweck einsetzt, ist „Spec Ops – the Line“. Ein Spiel, das im Gewand eines Egoshooters im Kriegsszenario daherkommt. Man ist Soldat und kämpft gegen einen desertierten General, der in der Wüstenstadt Kriegsverbrechen begeht. Man bekämpft Gegner und muss an einer Stelle des Spiels einen Napalmangriff auf Terroristen befehlen. Doch anstatt sich genretypisch über die errungenen Siege zu freuen, lässt das Spiel Zweifel aufkommen. Bis der Spieler herausfindet was „wirklich gespielt“ wird. Ihr seid nicht der Held. Euer Spieler leidet an einem posttraumatischem Stress Syndrom und all die Taten die ihr dem „Schurken“ des Spieles zuordnete, habt ihr selbst begangen. Bis hin zum Napalmangriff dem nicht wie vermutet schurkische Gegenspieler sondern Zivilisten zum Opfer fielen. Auch diese Wendung erwischt den Spieler kalt und man kommt um eine genauere Betrachtung seiner Taten nicht herum. Inhalte die in Kriegsfilmen ebenfalls transportiert werden. Nur ist man hier aktiv dabei. Für den außenstehenden Betrachter, der sich meist nicht einmal die Mühe macht, sich mit der Materie Gaming zu beschäftigen, ist es leicht hier „Killerspiel“ zu schreiben.

Sollten Killerspieldebatten jedoch ernsthaft geführt werden, müssten sämtliche Medien auf den Prüfstand. Fakt ist, Gewalt gab und gibt es seit jeher in jedem Medium. Mir wurde als kleines Kind erzählt, dass dem Daumenlutscher vom Schneider die Daumen abgeschnitten wurden oder zwei Kinder, die gern etwas

Schabernack trieben, in eine Mühle geworfen und bei lebendigem Leibe gemahlen wurden. Mir wurden auch schon Streiche gespielt. Nie sah man mich des Nachts mit den Übeltätern auch nur in der Nähe einer Mühle (und das nicht nur, weil Mühlen heutzutage relativ rar gesät sind).

Ich sah, wie eine Zeichentrickkatze im Fernsehen eine Zeichentrickmaus drangsalierte und ihren Schwanz in eine Mausefalle legte oder die Katze ein heißes Bügeleisen auf den Kopf bekam. Ich fand es als Kind lustig und hatte keine Ambitionen das Gleiche mit meinem Bruder zu tun. Später sah ich, wie das A-Team mit Maschinenpistolen Autos mit bösen, bösen Insassen kurz und klein schossen und die Gegner dann unter Stöhnen aus dem ausgebrannten Fahrzeug krochen, lädiert aber lebend.

Und das sind nur Beispiele aus meiner Jugend. Heutzutage sind die Medien realistischer und mannigfaltiger. In Filmen und Spielen wird der Kopfschuss in Zeitlupe zelebriert. Aber das ist nicht das Problem. Das Problem ist der Umgang mit eben diesen Medien. Wie ein Messer von einem Menschen zum Zubereiten von Nahrung verwendet wird, oder ein Gewehr für Sportschießen oder zur Kontrolle des Wildbestandes im Wald, nutzt ein anderer diese Waffen für andere Dinge.

Genau so kann ein Egoshooter den einen unterhalten und kompetitiv fordern, anderen dient er womöglich als Funken für die Entladung aufgetauter Pein oder Wut. Das Problem liegt in erster Linie nicht in der Waffe oder der Gewalt im Videospiel, obwohl eine leichte und unkontrollierte Verfügbarkeit die Problematik sicher verschärft.



Das Problem liegt im Umgang mit eben diesen Medien. Kleine Kinder werden ans Tablet gesetzt und konsumieren dort unbeobachtet YouTube Videos. Und zwischen der illegal eingestellten Folge Peppas Wutz kommt als Werbung der neueste Trailer des ab 18 Horrorfilms. Zwölfjährige spielen das neueste FSK 18 Spiel, doch die Eltern sind zu beschäftigt, sich mit ihrem Kind auseinanderzusetzen. Hilferufe und Mobbing werden oft genug ignoriert, da dies einfacher ist, als ein Eingreifen. Ich habe in meiner Jugend ebenfalls Mobbing erfahren gemacht und kannte Gewalt aus Computerspielen und Fernsehen. Ich habe aber durch meine Erziehung gelernt, Spiel und Realität zu trennen. Ich habe gelernt mit Wut und Frustration umzugehen, ohne andere Menschen zu schädigen.

Und deshalb ist, meines Erachtens die Generallösung nicht, Egoshooter zu verbieten, sondern Kindern und Jugendlichen durch frühen Einsatz von gezielter Medienpädagogik beim Umgang mit diesen Medien zu helfen und sie zu unterstützen. Ebenso wie die Eltern, durch Aufklärung über die neuesten Medien und Trends und Entlastung und Unterstützung in ihrer Erziehung, damit Mütter und Väter Zeit und einen freien Kopf haben, sich mit ihren Kindern und deren Sorgen und Anforderungen auseinanderzusetzen.

Wenn die Kinder so gefördert und gestärkt werden, können sie die Gewalt in den von ihnen konsumierten Medien klarer verarbeiten und differenziert damit umgehen. Und sich auch im gegebenen Alter an Videospielen oder dem zwölften „Stirb Langsam“ Teil im Kino unbedarft erfreuen.

Abschließend möchten wir an dieser Stelle noch einmal explizit auf die BPJM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) und ihre Empfehlungen hinweisen. Ein Videospiel darf in Deutschland nur

verkauft werden, wenn die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien ihre Einordnung gibt. Diese können wie folgt ausfallen:

	Freigegeben ohne Altersbeschränkung
	Freigegeben ab sechs Jahren
	Freigegeben ab zwölf Jahren
	Freigegeben ab sechzehn Jahren
	Keine Jugendfreigabe

Die BPJM kann Spiele ebenso wie Musik und Filme auf den Index setzen. Das heißt, dass diese Spiele Werbe- und Vertriebsbeschränkungen unterliegen und dadurch gegebenenfalls nicht verkauft werden dürfen. Ebenso dürfen Spiele ohne Jugendfreigabe nicht an Jugendliche ausgegeben oder für Jugendliche beworben werden. Also sollten bei konsequenter Umsetzung dieser Regeln Jugendliche nicht den Besitz von Spielen mit jugendgefährdendem Inhalt bekommen. Das dem nicht so ist, liegt nicht nur am allzu freigiebigen MediaMarkt Fachangestellten. Digitale Medien können heute relativ einfach kopiert und digital bezogen werden. Daher ist es wichtig, dass Erziehungsberechtigte und Pädagogen ebenso über Inhalt und eventuelle Gefährdungen von und durch Spiele Bescheid wissen und angemessen handeln. Wobei ein reflektiertes Begleiten meist besser ist als ein striktes Verbot, im Rahmen der gesetzlichen und erzieherischen Möglichkeiten.

7.2 Körperliche Nebenwirkungen

Nein, wir reden hier nicht über Adipositas, da sich der Gamer ja nur von Fast Food und Chips ernährt und Energiedrinks bis zum Erbrechen konsumiert. Wer diese vielleicht im Einzelnen existierenden Klischees immer noch für allgemeingültige Standards hält, muss zur Strafe noch einmal anfangen dieses Machwerk zu lesen. Von vorn. Selber schuld. Aber wir wollen ja mit dieser Abhandlung zur Jugendkultur auch Vorurteile abbauen.

Bei körperlichen Nebenwirkungen reden wir von direkt durch das Gaming entstehende, körperliche Schäden. Und keine Angst, positive Nebenwirkungen gibt es auch, diese werden aber später abgehandelt. Punkt Nummer eins ist die Migräne. Diese kann durch falsche Beleuchtung, schlechte Auflösung, defekte Bildschirme oder Spieleinhalte ausgelöst werden. Zu lange Spielesessions begünstigen diesen Effekt noch. Ebenso Rückenschmerzen, ausgelöst von einer falschen Sitzhaltung. Nicht jeder Jugendliche kann sich einen Gamingstuhl für 1000 Euro leisten, außer er ist professioneller E-Sportler oder Youtuber mit Sponsoringvertrag. Der Sitzsack in der Zockerecke ist einer gesunden Sitzhaltung bei Videospiele nicht förderlich. Ebenfalls läuft der Gamer Gefahr an einer Sehnenscheidenentzündung zu erkranken. Regelmäßige

Pausen können dieser negativen Begleiterscheinung entgegenwirken. Besonders im Bereich der Virtuellen Realität bekommt es der Spieler mit der sogenannten Motion Sickness zu tun. Die Symptome sind dieselben wie bei der Reisekrankheit. Der Kopf verarbeitet Signale der Bewegung während der Körper regungslos da sitzt. Einstellungen in den Spielesettings können dieser Begleiterscheinung Herr werden.

Sollte das Gaming exzessive Züge annehmen und der Gamer gesundheitlich nicht im besten Zustand sein, kann ähnlich wie bei Langstreckenflügen die Gefahr einer Thrombose auftreten. Dies ist nicht direkt eine Gefahr die auf das Gaming zurückzuführen ist. Bewegung und regelmäßige Pausen können auch hier vorbeugen.

7.3 Gaming als Sucht

Bei Computerspielsucht spricht man von einer substanzungebunden Sucht. Die Lebensweise des Spielers wird durch den zwanghaften Drang des Spielens extrem eingegrenzt. Die persönliche Freiheit wird bewusst zugunsten des Spiels aufgegeben. Computerspielsucht wurde 2018 offiziell von der WHO als Krankheit anerkannt, wird aber erst 2022 ins internationale Krankheitsverzeichnis aufgenommen. Das heißt für eine von den Krankenkassen übernommene Therapie muss neben der Computerspielsucht noch eine im Krankheitsverzeichnis stehende Diagnose gefunden werden, sonst werden die Kosten einer Behandlung nicht übernommen.

Meist wird von einer Spielesucht gesprochen, wenn 5 der folgenden Kriterien zutreffen.

1. Gedankliche Eingenommenheit
2. Entzugssymptome
3. Toleranzentwicklung
4. Fehlende Kontrolle
5. Interessenverlust
6. Weitere Nutzung trotz auftauchender Probleme
7. Vertuschen
8. Flucht
9. Schwerwiegende Folgen

Besonders Online Rollenspiele bergen aufgrund ihrer enormen Entscheidungsfreiheit, dem Neudefinieren des eigenen Ichs und der Tatsache, das dir das Spiel immer neue Aufgaben gibt und keinen Abschluss hat, enormes Risikopotential. Wie bei anderen Süchten auch, sind die Ursachen für die Sucht vielschichtig und multifaktoriell. Ärger mit den Eltern, Mobbing in der Schule oder Leistungsdruck sind nur ein paar Gründe, die einen Spieler anfällig machen können für ein Suchtverhalten. Spiele sind so konzipiert, dass sie den Spieler motivieren und belohnen und ihn so zum Weiterspielen animieren. Das Prinzip Looten und Leveln, das heißt digitales Beutegut aus Truhen oder Gegnern nehmen und durch gewonnene Erfahrungspunkte in Rängen oder Fähigkeiten aufsteigen, animiert den Gamer Stunde um Stunde in sein Lieblingsspiel zu investieren.

In der Spielwelt existieren keine Probleme, die den Spieler in seinem Lebensalltag beschäftigen und quälen. Hier ist er Held, Zauberer oder Heiler, geachtet und talentiert. Er erarbeitet sich mit seinen Fähigkeiten einen Status, den er im echten Leben nicht hat. Er wird belohnt. Wenn seine Umwelt noch dazu seine Liebe

zum Gaming ignoriert oder gar abschätzig bewertet, wird sich der Spieler verschließen und sich noch mehr in die Spielwelt zurückziehen. Denn hier hat er Freunde. Leute auf der ganzen Welt, die nicht nur seine Leidenschaft teilen, sondern ihn und seinen Spielcharakter für die Erfüllung von Quests und Raids benötigen. Und so dreht sich der Kreislauf immer schneller. Im echten Leben erfährt der Spieler Nichtbeachtung oder Ablehnung und im Spiel Akzeptanz, Belohnung und Wertschätzung. Er beginnt echte Kontakte zu vernachlässigen. Arbeit, Schule oder Ausbildung kommen, wenn überhaupt, nur noch an zweiter Stelle. Ordnung und Körperhygiene sind nebensächlich.

Gewisse Persönlichkeitsmerkmale machen manche Spieler anfälliger als andere. Studien belegen, dass ängstliche und schüchterne Menschen, Spieler mit mangelndem Selbstwertgefühl aber auch impulsive Menschen, die auf schnelle Belohnungen und Befriedigung reagieren, besonders anfällig sind.

Die Gefahr bei Spielsucht ist, dass diese oft zu spät erkannt und wenn erkannt, oftmals nicht ernst genommen wird. Dabei ist frühzeitiges Handeln enorm wichtig um mit ambulanten Maßnahmen Erfolge zu erzielen. Stationäre Therapien dauern bei Erwachsenen sechs bis zehn Wochen. Hier wird ein Entzug mit der Aufarbeitung der Gründe für die Sucht kombiniert.

7.3.1 Glücksspiel

Eine weitere Sucht, die sich durch Videospiele beeinflussen lässt, ist die Glücksspielsucht. In den letzten Jahren ist diese Thematisierung stärker ins Licht der Öffentlichkeit gerutscht. Ein großes Schlagwort hierzu sind Lootboxen. Lootboxen sind durch Echtgeld bezahlte Objekte, die einen unbekanntes „Mehrwert“ für den Spieler beinhalten. Ähnlich dem Prinzip der Sammelkarten oder Rubbellose, bei denen man auch nicht weiß, was man erhält. Beinhalten diese Lootboxen graphische Verbesserungen wie Skins, ist dies noch nicht in großem Maße verwerflich, da die Optik nicht das Spielgeschehen beeinflusst. Schwierig wird es, wenn das Thema Pay to Win zur Sprache kommt. Das heißt, dass die durch Echtgeld erworbenen Inhalte dem Spieler Vorteile im Spielgeschehen verschaffen oder ein Weiterspielen erst ermöglichen. Bekannt wurde die Problematik im Shooterbereich. Seltene Waffen waren in Lootboxen versteckt und die Spieler gaben ihr Geld aus um diese zu ergattern. Jedes Mal bevor sie eine Box öffneten, gab es den Nervenkitzel ob nun vielleicht der Hauptgewinn auf sie wartete. Und das nachdem sie das Spiel zu einem Vollpreis gekauft hatten. Und auch in Sportspielen hielt diese Praxis Einzug. Stichwort FIFA(Fußballspiel). Hier kann man für Echtgeld Fußballspieler für seine Mannschaft kaufen. Aber nur durch den Erwerb von Lootboxen. Und ob man dann wirklich einen guten Spieler erwirbt, steht in den Sternen. Forscher haben anhand bestimmter Kriterien untersucht ob klassische Glücksspielkriterien sich mit den Lootboxen deckten.

- Sind die Boxen für Echtgeld zu erwerben?
- Ist vorher nicht bekannt, was in der Box ist?
- Spielt der Zufall beim Öffnen eine Rolle?
- Kann man seine Verluste durch Nichtteilnahme minimieren?
- Verschafft mir die Box einen Vorteil im Spiel?

Alle diese Fragen konnten bei FIFA oder anderen Spielen mit dieser Problematik mit ja beantwortet werden. Und das schöne für den Publisher von FIFA ist, jedes Jahr kommt ein neues FIFA. Mit neuen Spielfiguren und Lootboxen, da die alten nicht übernommen werden. Katsching.

Bei manchen Spielen können die erworbenen Dinge für Echtgeld weiterverkauft werden. Eine seltene Waffe aus dem Spiel „Conterstrike GO“ wurde Anfang 2018 für 60,000 Dollar verkauft.

In einer stationären Jugendhilfeeinrichtung erlebte ein Autor dieses Manifestes, wie zwei 15 und 16-jährige Jugendliche mehrere Stunden am Handy verbrachten. Sie öffneten in einer App Lootboxen ihres Lieblingsspiels. Also keine echten Lootboxen. Simulierte. Digitale Kopien von Lootboxen mit digitalen Kopien der Inhalte aus dem Spiel. Diese Inhalte brachten ihnen nichts. Sie konnten im echten Spiel nicht verwendet werden. Die Jugendlichen konnten sie nur in der App sammeln. Und das wars. Also verbrachten sie mehrere Stunden mit dem simulierten Öffnen simulierter Lootboxen, aber mit einem echten Belohnungsgefühl. Ein bisschen wie Nikotinplaster, die eine echte Zigarette ersetzen.

Leider sind nach den Gesetzen der meisten Länder Lootboxen nicht strafbar, da sie durch veraltete Regeln nicht unter das Glücksspielgesetz fallen. Einzig und allein durch Proteste der Konsumenten, sprich der Gamer sehen sich Herstellerfirmen genötigt, in zu dreisten Fällen doch einzulernen. Ein Tropfen auf den heißen Stein.

Zu guter Letzt möchten wir euch eine Hausaufgabe aufgeben. Geht auf Google und gebt ein „Coin Master, Glücksspiel, Neo Magazin Royale“. Man mag über Jan Böhmermann denken was man will, aber solltest du, lieber Leser, Aversionen gegen ihn hegen, bitten wir dich, schluck sie dieses eine Mal runter und nimm dir die Zeit für das Video. Es erspart den Autoren dieses Epos jede Menge Schreibarbeit und gibt dir den Einblick in Handyspiele und Glücksspiel, wie wir es nicht besser könnten.

8 Positive Nebenwirkungen des Daddelns

Diese negativen Beispiele, die Gaming mit sich bringen kann, sind Wasser auf die Mühlen von Gegnern der Videospiele. Das jede Kultur negative Seiten haben kann, wird oftmals gern übersehen. Um aber für Diskussionen mit Kritikern nicht auf die hieb und stichfesten Konter wie „Selber“ oder „deine Mutter“ zurückgreifen zu müssen, sondern fundiert die positiven Aspekte der Gamingkultur vertreten zu können, werden wir hier nun ein paar dieser Aspekte anbringen. Wissenschaftlich belegt.

Außerdem sollte man stets mit einer positiven Note ausklingen.

8.1 Gaming fördert die Kreativität

Diese Tatsache ist nicht von der Hand zu weisen, wenn man sich einmal die fantastischen Bauwerke in Minecraft anschaut. Alles von Spielern Pixelbaustein für Pixelbaustein eigens zusammengestellt. Doch nicht nur an der Pixelkunst sieht man die Kreativität. In Adventure- und Puzzlespielen müssen die abstrusesten Lösungswege gefunden werden, die sich allein mit logischem Denken nicht erschließen.



Das Spiel „Super Mario Maker“ besitzt das Spielkonzept, das der Spieler selbst eigene Mario Levels baut und sie der Community zum Spielen zur Verfügung stellt.



Ein Paradebeispiel an Kreativität ist die sogenannte Modder Szene. Abgeleitet von der Abkürzung Mod für Modifizieren, gestallten Modder auf Basis des Programmcodes Spiele

um, das heißt sie geben Spielfiguren neue Aussehen oder Fähigkeiten oder kreieren durch Ändern der Spielphysik neue Spielmodis. In der Königsklasse des Modding nutzen die Spieler die Elemente aus einem Spiel, um ein komplett neues Spiel zu erstellen. Am bekanntesten hier ist das Spiel „Counterstrike“, dass eine Mod von „Half Life“ war und heute ein umsatzstarker Tripple A Tittel ist, der im E-Sport große Bedeutung hat. Oder die Modder erfinden neue Spielarten wie zum Beispiel das Genre MOBA (Mobile Online Battle Arena) das mit einer Kartenmodifikation namens DotA (Defence of the Ancients) im Online Strategiespiel Warcraft 3 begann.

Doch natürlich wollen wir das Ganze auch wissenschaftlich untermauern. Die Universität von Michigan Ohio führte ein Experiment mit 500 Kindern im Alter von 12 Jahren durch. Die Kinder sollten Geschichten schreiben oder Bilder malen. Kinder die Videospiele, egal welchen Genres, spielten, lieferten kreativere Bilder oder Geschichten ab.

8.2 Gaming fördert die Fremdsprachen.

Der Grund hierfür hat sich über die Jahre gewandelt. Früher, in den Anfängen der Videospiele, lag es an den Vertriebsmöglichkeiten. Es gab noch kein ausgebautes Internet für Endverbraucher. Und so wurden Spiele physisch, das heißt als Modul oder CD vertrieben. So konnte es passieren, dass Spiele in Japan oder den USA viel früher als im Rest der Welt erschienen. Oder eben nur dort und für andere Länder gar nicht portiert, das heißt synchronisiert und übersetzt wurden. Und so bestellten sich Spieler auf der ganzen Welt die englischen oder japanischen Versionen der Spiele. Und durch das Spielen dieser, lernten die Spieler die Sprache des Spiels.

Mit Verbreitung des Internets änderten sich die Gründe für den Fremdsprachenerwerb. Spiele konnten jederzeit downloadet werden und Publisher portierten viele Spiele für die jeweiligen Märkte. Aber nun gibt es das Genre der Multiplayer. In vielen Spielen ist es dir jetzt möglich, mit Spielern auf der ganzen Welt zu interagieren und zu kommunizieren. Und das erfordert eine gemeinsame Sprache, welche meist Englisch ist. Sicher wird der ein oder andere sagen, es werden hauptsächlich Schimpfwörter erlernt, was zum Teil stimmt. Aber das ist genau so mit Englisch lernen durch Bücher oder Musik. Es gibt nicht nur hochlyrisches Kulturgut. Es gibt auch Pulpliteratur oder Gansta Rap. Jedoch ist das ein Einstieg. Und wenn man in einem internationalen Team spielt oder Missionen, die ein Zusammenspiel erfordern, ist mehr Englisch von Nöten als die Fortpflanzungstipps mit Familienangehörigen, die man meist von pubertierenden Multiplayerspielern bekannter EgoShooter erhält.

Auch nutzt zum Beispiel das Goethe Institut speziell dafür entwickelte Adventurespiele (z.B. „Lernabenteuer Deutsch – Ein rätselhafter Auftrag) um Spieler die deutsche Sprache näherzubringen. Das Wissen wird auf spielerische Art vermittelt und so besser aufgenommen und auch Rückschläge leichter verarbeitet.

Eine schwedische Studie der Uni Göteborg untersuchte an 76 Jungen und Mädchen im Alter von 11 und 12 Jahren, welchen Nutzen neue Medien auf das Erlernen von Englisch haben. Hierbei wurde herausgefunden, dass Gaming, insbesondere Multiplayer Online Rollenspiele am besten auf das Erlernen der Fremdsprache wirkte, mehr noch als durch soziale Medien wie Facebook oder Youtube. Die Spieler waren gezwungen, Englisch zu verstehen und zu nutzen und mittels Englisch zu interagieren um erfolgreich zu sein.

8.3 Gaming macht jung

Ja Gaming macht jung. Das heißt nicht, dass es den Effekt einer guten und 100% wirksamen AntiAging Creme aus dem Teleshop besitzt. Es werden keine Fältchen gestrafft oder Haare am Grauwerden gehindert. Aber Spieler bleiben geistig jung. Eine Studie der Universität von Iowa fand heraus, dass Menschen über 50 durch regelmäßiges Spielen von Gehirnjogging- oder Puzzlespielen ihr geistiges Alter um sieben Jahre herabsetzen konnten, im Gegensatz zu Nichtspieler. Auch wurden zum Beispiel in deutschen Altenheimen Spielekonsole wie die Nintendo Wii in den Aufenthaltsraum gestellt. Es dauerte nicht lang, bis virtuelle Bowlingturniere das Leben der Bewohner auflockerten.

8.4 Videospiele machen schlau

Wissenschaftler der Queen Mary University von London haben in psychologischen Studien an 72 Probanden erwiesen, dass Videospiele die kognitiven Fähigkeiten verbessern. Diesen Probanden mussten mehrere psychologische Tests zur kognitiven Flexibilität absolvieren. Danach spielten die Teilnehmer der Studie über einen Zeitraum von 40 Stunden „Die Sims“ oder „Starcraft“. Danach wurden die Testaufgaben schneller und genauer erfüllt. In Videospiele ist der Spieler gefordert, kreative oder schwierige Lösungen für Problemstellungen zu entwickeln. In „Portal“ muss man zum Beispiel mit Hilfe einer Portalkanone Tests einer sarkastischen, gemeingefährlichen künstlichen Intelligenz meistern. Und Try and Error ist an der Tagesordnung bis man den richtigen Weg gefunden hat. Und nicht nur solche Spiele oder Strategiespiele, die eine Mischung aus Schach und der Verwaltung der Ressourcen eines kleinen Entwicklungslandes sind,

fördern die kognitiven Fähigkeiten. Jedes Spiel fordert und fördert das Gedächtnis des Spielers, besonders wenn man gegen menschliche Mitspieler spielt, deren Handlungsweisen anfangs unberechenbar erscheinen.

8.5 Videospiele lassen das Gehirn wachsen

Laut einer Versuchsreihe im Max-Planck-Institut, bei der eine Testgruppe von Ü30 Probanden täglich 30 Minuten Super Mario spielten und Probanden die nicht spielten, wuchsen bei den Spielern bestimmte Areale im Hirn, z.B. für räumliche Orientierung, Gedächtnisordnung, strategische Planung und motorische Fähigkeiten.

8.6 Egoshooter verbessern die Sehkraft

Bei Egoshootern muss man fokussiert sein. Schnell erscheint ein Ziel in deinem Sichtfeld, bewegt sich und fordert eine schnelle Reaktion. Wissenschaftler der University of Rochester haben herausgefunden, dass dieses schnelle Erfassen der Ziele die Kontrastschwellenfunktion verbessert, welche beim Lesen oder Nachtfahrten hilfreich ist. Da im Alter diese Funktion abnimmt, hilft hier besonders das Training mittels Videospiele.

8.7 Videospiele lindern Stress und Schmerzen

Hier haben Wissenschaftler der amerikanischen Schmerzforschungsgesellschaft herausgefunden, dass bei Patienten, die aufgrund einer Chemotherapie oder Brandwunden unter Schmerzen litten, durch Spiele, insbesondere solche, die mittels VR(Virtueller Realität) oder einer Steuerung wie bei Wii oder Kinect eine besondere Immersion in die Spielewelt ermöglichen, Linderung erfahren. Durch die Ausschüttung von Endorphinen gab es z.B. bei Brandwundenopfern eine Schmerzlinderung von 30-50%.

8.8 Gaming fördert das Wohlbefinden

Laut einer Studie der Universität Oxford und Cardiff fördert es das Wohlbefinden, wenn Jugendliche Zeit vor einem Bildschirm verbringen. Es wurden Videospiele, Zeit mit dem Smartphone, Fernsehen und Computer verglichen. Die Forscher fanden heraus, dass sich das Wohlbefinden von Jugendlichen steigert, wenn diese vor einem Bildschirm sitzen und agieren. Das Wohlbefinden nimmt zu, bis es seinen Höhepunkt erreicht. Danach nimmt das Wohlbefinden der Jugendlichen wieder ab, wenn sie weitere Zeit vor den Geräten verbringen. Bei Videospiele reicht eine Zeitspanne von 1 Stunde und 40 Minuten aus, um die Steigerung des Wohlbefindens zu erreichen. Smartphones mit 1 Stunde 57 Minuten, Fernsehen mit 3 Stunden 41 Minuten und Computer mit 4 Stunden und 17 Minuten liegen zum Teil weit darüber. Wenn man seine Gamingzeit entsprechend anpasst, kann man sein Hobby gut in seinen Alltag integrieren.

8.9 Gaming fördert die Hand/Auge Koordination

Gerade Egoshooter fördern diese Hand Auge Koordination oder wie wir Erzieher sagen, die sensomotorischen Fähigkeiten. Bei Tests der Universität Toronto wurden einer Gruppe von Gamern und einer Gruppe von Nichtgamern dieselbe Aufgabe gestellt, die das Erlernen sensomotorischer Fähigkeiten belegen sollte. Die Testpersonen hatten die Aufgabe, ein grünes Viereck mit einer Maus in einem sich bewegenden

weißen Viereck zu platzieren. Anfangs schnitten beide Probandengruppen gleich schlecht ab. Jedoch konnten die Gamer bei erneutem Durchlauf das Muster schneller erkennen und das Viereck genauer im Ziel platzieren als die Nichtgamer.

8.10 Gaming ist eine tolle Freizeitgestaltung

Hierzu braucht man keine Studien oder Forschungsarbeit. Wir haben in den vorherigen Seiten herausgearbeitet, dass, wenn man gut an das Thema herangeführt wird und verantwortungsbewusst mit dem Medium umgeht, Gaming eine gute Freizeitbeschäftigung für Jugendliche ist, und als Jugendkultur großes Potential hat. Gerade in den Zeiten der heutigen Technik geben Videospiele viele Freiheiten und Möglichkeiten. Wer noch nicht mit dem Medium vertraut ist, so hoffen wir, nimmt nach diesen Seiten einmal das Pad oder zur Not auch das Handy zur Hand und zockt. Aber nicht mehr als eine Stunde und 40 Minuten :o)

Danke für eure Aufmerksamkeit. Das wars :o)

9 Quellen

Informationen:

<https://www.hwzdigital.ch/die-gaming-industrie-groesser-als-die-hollywood-und-musikbranche/>

<https://8bit-museum.de/videospiele/stage-1-die-steinzeit/level-1-bits-aus-der-anfangsphase/>

<https://www.paysafecard.com/de-de/news/detail/enhance-your-skills-in-real-life/>

<https://www.giga.de/spiele/starcraft-2-wings-of-liberty/specials/wissenschaftlich-bewiesen-7-gruende-warum-videospiele-gut-fuer-uns-sind/page/8/>

<https://www.goethe.de/de/spr/mag/20426904.html>

<https://karrierebibel.de/computerspielen/>

<https://www.br.de/br-fernsehen/sendungen/gesundheit/computer-pc-video-spielsucht-148.html>

<https://www.bundespruefstelle.de/bpjm/wegweiser/spiele>

<https://www.spektrum.de/news/sind-lootboxen-gluecksspiel/1572346>

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/plattformen/>

<https://www.trendsderzukunft.de/videospiele-foerdern-hand-auge-koordination/>

<https://www.sport1.de/esports/2019/10/die-top10-der-esports-titel-mit-dem-hoechsten-insgesamt-ausgeschuetteten-preisgeld#id=11C8618D-09F0-472E-AF6C-696D6BAEC2A5>

Game One & Game Two & Rocketbeans.tv

Bildquellen:

https://de.wikipedia.org/wiki/Skee_ball#/media/Datei:Skee_Ball.JPG

<https://www.pinterest.de/pin/555279829025558861/>

<https://www.pinterest.de/pin/473511348300972594/>

Von Celcom, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1563280>

Von On-Line Systems, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=450443>

<https://dailygame.at/myst-das-meisterverkauftespcspiel-losangeles-usa/>

<https://www.gamepro.de/artikel/mario-sonic-bei-den-olympischen-winterspielen-sotschi-2014-im-test-lasst-uns-kalt.3032383.html>

<https://www.giga.de/extra/die-besten-spiele-aller-zeiten/gallery/die-besten-platformer-spiele-fuer-eure-sprungsucht>

www.gameskinny.com

<https://www.nintendo.de/Spiele/Wii/Donkey-Kong-Country>Returns-280968.html>

<https://www.gamestop.de/Wii/Games/21501>

<https://apkpure.com/de/dan-the-man-action-platformer/com.halfbrick.dantheman>

<https://www.start-vr.net/author/startVR/>

<https://www.nintendo.de/News/2018/Januar/Nintendo-Labo-Bauen-Spielen-und-Entdecken-mit-Nintendo-Switch-1328999.html>

<https://cdn.instructables.com/FIM/PM06/FBVHDX7J/FIMPM06FBVHDX7J.RECT2100.jpg>

www.playstation.de

www.xbox.de

www.nintendo.de

www.heiße.de

www.gameplorer.de

www.Gameswelt.de