



# Digitale Kultur

By Asuras

05.04.2024

Rev. 1

# Inhaltsverzeichnis

I.	Der ungreifbare Äther .....	1
II.	Neue Dimensionen .....	3
III.	Eine Mystische Welt zum Erfahren .....	5
III.1	Halo.....	5
III.2	Homeworld .....	6
III.3	Borderlands.....	7
IV.	Die selbsterzählende Geschichte .....	8
IV.1	Stellaris .....	8
IV.2	Planetside 2.....	9
IV.3	Mass Effect.....	10
V.	Gefühle.....	11
V.1	Life is Strange - Before the Storm .....	11
V.2	Witcher – The Wild Hunt.....	12
VI.	Musikalische Atmosphäre, Keine Lieder .....	13
VI.1	Doom .....	13
VI.2	Borderlands.....	14
VII.	Immersion .....	15
VII.1	Deep Rock Galactic.....	15
VII.2	Helldivers 2 .....	15
VIII.	Persönlich Perfektion .....	17
VIII.1	Factorio .....	17

## I. Der ungreifbare Äther

Was nun genau diese Kultur ist, vermag ich nicht einmal zu beschreiben. Wikipedia hilft mir da schon einmal schnell aus der eigenen Misere: Die Kultur umfasse im Weiteren alles geistige Schaffen einer Zivilisation zu ihrer Lebzeiten. Wissenschaft, Handwerk und Philosophie sind doch damit letzten Endes nur Ausdruck einer Inspiration. Einer Inspiration gefallen auf einen Nährboden auf dem sie gedeihen kann.

Gleichzeitig scheint sie einem auch einem selber Inspiration zu liefern, etwas Neues zu erschaffen, da ich mit all meinem Wissen und Fähigkeiten sowohl Teil eben jenes Nährbodens bin. All dem ist die Kreativität, das geistige Schaffen, zu Eigen. Auch können andere unsere Ideen nachvollziehen und weiterentwickeln zu können, sobald wie sie ihnen vorstellen. Es scheint mir als schaffe unsere gemeinsame Kultur ein Referenzwerk mit dessen Hilfe wie jene Dinge teilen können die von ihrer Natur aus nicht zerteilbar sind.

Und dennoch scheint sich mir gleichzeitig die hiesige etablierte Kultur meines Verständnisses immer wieder zu entziehen. Irgendwie habe ich (leider) immer den Eindruck, dass die Kulturschaffenden in meiner Wahrnehmung in einer selbsterhaltenden Blase zu Leben scheinen. Sie ist selbstlobend und während ich einfach nicht zu verstehen scheine was mir eine Oper eigentlich vermitteln möchte, wird sie gleichzeitig vom eigenen Medium heraus für ihre Innovation gelobt. Aktuell wird seit Monaten mit der Restitution der Benimbronzen sich selber in der Scene so hart auf die eigene Schulter geklopft, wie fortschrittlich man doch sei, dass ich mittlerweile das Radio einfach abstelle. Ich verstehe wie aktuell darüber auf den verschiedenen Ebenen diskutiert wird. Aber zu diesem Zeitpunkt gibt es trotz der medialen Aufmerksamkeit seit Beginn keinen nennenswerten Fortschritt zu beobachten.

Und dann das! Musik und Film spiegeln für mich den modernen Teil der „etablierten Kultur“ wider mit dem ich mich auch eindeutig identifizieren kann. Beides transportiert Emotionen auf ihre ganz eigene Weise. Musik hört und versteht man. Dem Film kann man sehen und mit Bildern und verschiedenen Arten von Inszenierungen ein noch weiteres Spektrum an Ideen vermitteln während einem die Handlung durch die geschaffene Welt führt.

Wie wäre es jetzt wenn man den Fluss der Geschichte, die Geschwindigkeit des Erlebens, die Nuancen der Handlung und die eigene Moralvorstellung erkunden könnte? All dies bieten einem das Massenphänomen Computerspiele. Aus dem einfachen Zeitvertreib hat sich ein Gewerbe entwickelt von dem ich behaupten würde, dass das durchschnittliche Spiel mehr künstlerisches Schaffen enthält und mehr Reichweite in ein diversifizierteres Publikum erreichen kann als die durchschnittliche Oper oder Ballettaufführung.

Und dennoch wird dieser junge sprießende Zweig der Kunst von der Gesellschaft geschunden, sogar teilweise für so manche Fehlentwicklungen in unserer ihr verantwortlich gemacht. Ich kann diese Haltung einfach nicht verstehen. Für mich ist es ein Hobby, das mir die Möglichkeit gibt Aspekte des Lebens zu erkunden die mir aufgrund meiner Lebensgeschichte ansonsten verwehrt blieben.

## II. Neue Dimensionen

Manchmal wollen wir uns nur ablenken, manchmal ist der simple Wunsch nach einer einfachen Unterhaltung. Aber auch jeder von uns kennt seine Lieder, Rhythmen und Texte, die, welche Emotion sie auch immer widerspiegeln, befeuern. Ja manchmal sogar erst aus uns hervorbringen können.

Prinzipiell haben Filme und Serien auf mich ebenfalls die exakt gleiche Wirkung. Bringen sie doch eine weitere Dimensionen mit in denen sie sich entwickeln können. Die zu erzählende Geschichte bekommt im Falle einer Serie ungleich mehr Zeit um Handlungen zu gestalten und das Beziehungsgeflecht der Personen untereinander zu detaillieren. Mit einem durchgeplanten Filmsets, aufwendigen Special Effekts und bewusst definierten Blickwinkeln gelingt es zu dem eine sich geschlossene Welt zu erschaffen, die wir Sehen und Hören können. Wir brauchen sie uns nicht mehr vorstellen. Wir sehen eine fertige Interpretation ohne die Gefahr einem gesprochenen Wort die verkehrte Sinnhaftigkeit zuzuschreiben.

An dieser Stelle möchte ich einen kleinen Abstecher zu einer wie ich finde bis dato besten Serie aller Zeiten machen: „Battlestar Galactica“ von 2004. Um es in einen modernen Rahmen zu beschreiben, es war das „Game of Thrones“ seiner Zeit. Nur dass die letzten Staffeln Exzellent waren und im Gegensatz zu vielen modernen Serien ein richtiges Ende hat. Ronald de Moor hat es in seiner Neuauflage der einstigen Kultserie geschafft viele Unterstützende Elemente zu einem maßgeschneiderten Gesamtbild zusammen zu fügen. Moor ließ seinen persönlichen Glauben in die Geschichte mit einfließen was die Mythische Geschichte der Serie genauso gut unterstrich wie das Einsingen eines Teils der Titelmelodie mit dem Gayatri Mantra. Die Serie war ein Pionier darin die maßgebende Katastrophe der Handlung auch entsprechend zu verkörpern. Es ist eine Kampf ums Überleben. Alles ist eine Notlösung und die Tendenz zu harten Entscheidung ist unbestritten. Dies verkörpert in vielfältigen Handlungssträngen die kein Theaterstück oder Lied jemals genauso tiefgründig ergründen kann.

Spiele fügen diesem nun die Option hinzu. Die Möglichkeit sozusagen, den Zeitlichen Ablauf zu verändern, jene harten Entscheidungen selber zu treffen, die Auswirkungen in gewisser Weise selber zu Erfahren und dies dann mit der eigenen Moral abgleichen zu müssen.

Natürlich ist nicht jedes Spiel in jeder Disziplin herausragend. In Wahrheit ist die Community mittlerweile vorsichtig geworden, weil aktuell sogar viele gute Spieleserien aus unterschiedlichen Gründen mit atemberaubender Geschwindigkeit an die Wand gefahren werden. Doch hat die Zeit über viele Jahre Spiele herauskristallisiert die aufgrund Ihrer Qualitäten ganze Generationen inspirierten haben und noch heute für ihre Qualitäten geachtet werden.

Was mir die Computerspiele in meiner Jugend gegeben haben, ist die Möglichkeit ein unglaublich breites Spektrum an Ideen ergründen zu können. Ich konnte mir geschaffene Extremsituationen sammeln, die einen vor komplexe Fragen, ohne die eine richtige Antwort stellen. Und damit sind bei mir auch genau die Effekte eingetreten, die viele Wissenschaftliche Studien bereits herausgearbeitet haben: Ungewöhnlich gut in der Priorisierung in Problematischen Situationen verbunden mit einem soliden Ressourcenmanagement. Fähig mit allen Sinnen große Mengen an Informationen aufzunehmen und richtig einordnen zu können verbunden einer trainierten Fähigkeit flexible auf unerwartete Probleme reagieren zu können, macht manche Dinge einfacher.

Ich möchte hiervon einige mir persönlich gut bekannte Beispiele hervorheben und an ihren herausragenden Merkmalen zeigen, was sie mehr als nur ein Zeitvertreib sein lässt. Sie sind aus einer neuen Möglichkeit in unserer Kultur emporgekeimt und ich zähle sie nicht nur deshalb zu einer eigenen Form der Kunst.

### **III. Eine Mystische Welt zum Erfahren**

Einige Spiele zeichnen sich dadurch aus, dass sie einem in eine unglaublich tiefgründige Spielwelt entlassen. Sei es durch die eigentliche erzählte Hauptgeschichte, die durch Musik und mit Graphikstilen untermalte Spielwelt oder die vielen kleinen Informationshappen „nebenbei“. Sobald ein Spiel oder eine Serie zu einem gewissen Erfolg gefunden hat wird in der heutigen Gangart das Universum durch Bücher, Filme, Serien, Prequels oder Sequels weiter ausgebaut.

#### **III.1 Halo**

Vermutlich hat für mich mit diesem Titel vieles in Sachen meiner Spielerkarriere angefangen: Halo. Dieses Spiel hat nicht nur eine, oder zwei, sondern mittlerweile drei Trilogien hervorgebracht. Dazu kommen weitere erfolgreiche Spieleableger, Filme, Bücher und eine Serie ist mittlerweile auch in Produktion. Selbst die Musik direkt aus den Spielen erfreut sich so großer Beliebtheit, dass Jugendliche die ursprüngliche Titelmelodie spontan in Chören wegen der dazu gehörigen Echo-Atmosphäre singend auf Schultoiletten rezitiert. Typisch Halo sind die seichten Streichinstrumente welche sich zusammen mit lang ausklingenden Klaviereinlagen und einen unverkennbaren Trommelrhythmus eine harmonische Symbiose eingehen. Gelegentlich begleitet durch eine hallenden Chor erkunden wir Schicksale der Vergangenheit, deren Schatten noch heute auf uns liegen.

Nach einer unsanften Bruchlandung findet man sich auf einem garantierten Nicht-Planeten wieder. Nun ist alles ruhig und das einzige was man hört ist seine Umwelt; den Wald. Man sieht und hört gelegentlich Dinge ästhetischer Formen und Lichter deren Ursprung einen neugierig machen und allmählich die Geschichte Fahrt aufnimmt während wir den Master Chief in seinem Kampf ums Überleben der Menschheit begleiten. Im Laufe der Geschichte entfaltet sich die liebevoll detaillierte Geschichte des Universums um einen herum.

Nach dem großartigen Erfolg des ersten Spiels begann natürlich die Arbeit an einem Zweiten Teil der Geschichte mit vielen ambitionierten Ideen. Die Geschichte hinter der Entwicklung mit all seinen Problemen und Rückschlägen füllt mittlerweile eine eigene Dokumentation. Unterm Strich hat sich für die Entwicklung des Dritten Teils

der ersten Trilogie herauskristallisiert, vor Beginn der eigentlichen Arbeit eine Phase der künstlerischen Findung zu absolvieren. Letzten Endes war es jeden einzelnen Tag wert zu warten. Nicht nur bekamen wir eine überaus interessante und gut umgesetzte Geschichte. Diese wurde auch hervorragend von dem eigenen Soundtrack untermalt. Es ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Kunstwerk geworden dessen zur Schau Stellung keines Museums bedarf. Will man es Betrachten wird man automatisch ein Teil hiervon, die Community. Jene Begeisterten, welche sich für die Geschichte jenes Universums interessieren, die sich auf Servern zu gegenseitigen Matches treffen. Oder so wie ich in der Storyline viele interessante Aspekte und Gedanken finden.

### **III.2 Homeworld**

Mittlerweile eine eigene kleine Spielereihe deren Titel sich über einen Zeitraum von 2 Jahrzehnten erschienen. Die grundlegende Storyline ist dabei recht schnell zusammengefasst; immer auf der Suche nach der verlorenen Heimat der Vorfahren. Im Setting der Welt in Sachen Namensgebung haben sich die Entwickler von einer modernen wüstengeborenen Stammesgesellschaft inspirieren lassen.

Am Anfang des Spiels ist man als Spieler fast genauso planlos wie die eigenen Protagonisten zu Beginn der Geschichte. Im Verlauf der Serie hat sich immer mehr die Praxis zwischen den Missionen etabliert ein Briefing zu bekommen, welches noch einmal einen tieferen Einblick in der Geschichte der Welt und unserer eigenen Storyline gibt.

Im aktuell neuesten Teil der Serie hat man dieses Konzept mit der ganz neuen Technologie einer animierten Cutscene (Scherz) weiter verfeinert. Anstatt aber einfach nur ein anderes Bild auf die Mattscheibe zu werfen, ist die Cutscene ein Abbild eben jenes Briefing in dem man seine Ansprechpartner wieder wahrnimmt.

Was mir ebenfalls sehr positiv auf die Atmosphäre auswirkt, sind die weiteren „Soundeffekte“ abseits der Musik und die Audio-Untermalung seine visuellen Effekte. Man muss hierzu wissen, dass in Computerspielen das Gehör ein sehr wichtiger Bestandteil der Wahrnehmung von allem ist was aktuell vor sich geht. Somit gibt es in „Homeland“ für so ziemlich alles irgendeine Statusmeldung. Und anders als einfach die Information widerzugeben, sind wir direkt in den Funkverkehr eingebunden. Stellt euch dies vor; ein Schlachtschiff, seit Stunden an vorderster Frontlinie, permanent

am Durchführen von Ausweichmanövern und am abzuwehren der feindlichen Angriffe, gibt seinen letzten Funkspruch durch: „Reactor breached. This is it...“. Alles was darauf folgt ist der eindeutige Verlust der Einheit. Dieser Funkspruch ist mir in Erinnerung geblieben. Die eigenen Einheiten sind einem nicht egal gewesen nachdem man auch eigentlich unwichtige Dinge erfahren hat, als sie über ruhigere Zeiten, über Ihre Familie oder das Wetter berichtet haben.

Ich verbinde mit Homeland eine Serie mit einer äußerst immersiven Welt, die mit Bild, Musik und Soundeffekten mich immer sehr tief in seinen Bann gezogen hat. Es sind die vielen kleinen Details, die die eigentliche Geschichte interessant machen. Nach jeder Mission wollte ich mehr erfahren. Wie geht es weiter? Welche Schicksale liegen in der Vergangenheit verborgen? Warum sind wir auf einem Planeten der uns immer deutlicher sagt, dass wir nicht von hier stammen können?

### **III.3 Borderlands**

Hat die Borderlands Serie einen detaillierten Hintergrund? Definitiv nicht. Brauch man aber auch nicht unbedingt wenn man mit einem Antagonisten eine richtig gut erzählte Geschichte liefern kann: Mit Handsome Jack.

Und der einzige Grund warum ich dieses schöne Juwel hier noch ein weiteres Mal nennen werde, ist einzig allein, dass neben der Musik in der Art und Weise der Geschichtenerzählung bis hin zu ihrer Ausführung richtig gut gelungen ist.

Ich kann noch immer über einige der schrägen Witze lachen, mich für die Shogun-Zwerge freudschämen, die Handlung witzig finden oder bei den Gräueltaten schwer schlucken.

Die Story und ihre Quests sind der richtig abgedrehte Shit und sorgt definitiv für einige unterhaltsame Abende.

## **IV. Die selbsterzählende Geschichte**

Mansche Spiele erzählen einem jeden Tag eine neune interessante Geschichte wenn man sie lässt. Sie haben dabei eigentlich keine eigene Storyline zu eigen, regen aber durch viele Ereignisse aus der eigenen Handlung heraus die Fantasy der spielenden an. Erst hier entsteht die eigentliche Geschichte.

### **IV.1 Stellaris**

Der riesige interplanetarische Sandkasten der über die Spielweise, Handlungen und Events nie eine direkte Geschichte erzählt. Sie entsteht stattdessen in der eigenen Phantasie. Die vielen zufälligen Events, Diplomatie und Kriege mit Taktiken, verlorenen Schlachten und erfolgreichen Operationen geben einem reichlich Kontext einem die eigentliche Geschichte sich selber auszumalen. Eine solche habe ich nach meiner letzten Runde einmal direkt aufgeschrieben. Auch wenn ich laut Spielmechanik verloren habe, war es für mich eine der interessantesten Durchläufe:

Wir waren einst ein stolzes Volk. Als die Hüter von Ave´Bon gedieh unter unserem Schutz die Zivilisation und der Fortschritt. Die wenigen kriegerischen Handlungen in unserer Nachbarschaft waren nur von kurzer Dauer und letzten Endes wuchsen wir zu einer wahrhaftigen galaktischen Gemeinschaft zusammen. Gemeinsam fanden wir Frieden, die Kultur und Wissenschaft gedieh unter der Schirmherrschaft unserer Freundschaft. Auch wenn alles gut zu sein schien, brodelte es mitten unter uns. Ohne jede Vorwarnung wurden unsere Grenzregionen überfallen und vollkommen zerstört bevor wir überhaupt realisieren konnten was gerade geschah oder auch nur unsere Truppen hätten mobilisieren können. Zunächst gelang es unseren Flotten die erste Angriffswelle nach mehreren Monaten abzuwehren. Es gelang uns sogar mit neuen Schiffen und besseren Strategien etwas Boden wieder zurück zu gewinnen. Letztendlich fanden wir in einem angrenzenden System den Grund allen Übels. Eine gewaltige Maschine war im Inbegriff das Fundament unseres Universums zu zerschmettern. Mit dieser Nachricht drang der Feind ebenfalls in unsere Kernsektoren ein. Die lokale Verteidigung hatte keine Chance. Planet für Planet, System für System, Cluster für Cluster verschlangen die Handlanger der Weltuntergangsmaschine unsere einstiges Zuhause. Selbst wer fliehen konnte hatte alles verloren. Jeder der konnte schloss sich in der Hoffnung den Verteidigern an einen Unterschied machen zu können.

Und doch wir mussten realisieren, dass es für uns keine Zukunft mehr geben wird. Das Herz unserer Zivilisation war bereits verloren als wir die Nachricht von der neuen Front erhielten. Unsere einst mächtige Flotte war das Einzige was von unserer einzigen Macht übrig geblieben war. Mit letzter Kraft, mit allem Aufgeboten was wir noch unser nannten, sollte unser Untergang nicht der der Anderen sein. Eine letzte Schlacht in der es keine Gewinner gab. Ein Sieg nicht für uns. Nachdem die Überreste unserer einst mächtigen Flotte die Verteidigung gebrochen hatte stürmte der Rest unseres Volkes in den Schlund unserer Peiniger.

Wir sind nicht mehr, nichts ist übrig geblieben was uns wieder aufbauen könnte. Niemand ist am Leben der es hätte noch wieder aufbauen können. Doch das Universum hat gewonnen als wir alles verloren. In dem Wissen, dass aus der Asche unseres Niedergangs neue Leben empor steigen wird, könnt ihr dank unserer Opfers leben. Vielleicht findet ihr irgendwann eines der unseren Überreste versprengt zwischen den Sternen. Dann werden wir nicht vergessen sein.

## **IV.2 Planetside 2**

Etwas Hintergrundgeschichte. Ein Planet. Drei Fraktionen in einem endlosen Krieg. Vielmehr braucht man über den MMO-Shooter „Planetside 2“ nicht zu wissen.

Seine Besonderheit liegt in seiner Eigenschaft möglichst viele Spieler gleichzeitig in eine einzige Schlacht zu werfen die über Stunden in ganzen Landstrichen andauern kann. Natürlich gibt es unter den Spielern die obligatorischen Squads und Outfits in denen sich die Spieler organisieren.

Doch das wahre exzellente Erlebnis ist der eine Moment indem aus dem absoluten Chaos die Initiative eines einzelnen Spielers oder Spielerin hervorbricht und innerhalb weniger Minuten mehr und mehr Leute diese unterstützen. Und ehe ich realisieren konnte war ich Anführer einer riesigen Fahrzeugkolonne, die nicht nur unserer eigenen Stützpunkte von der Belagerung erlösen, sondern auf dem Weg zu unseren Angreifern so ziemlich alles aufgegeben haben was uns im Weg war.

Das war eine großartige Runde gemeinsamer Stärke. Völlig spontan endstanden und nur aus der gemeinsamen Erfahrung genähert.

### **IV.3 Mass Effect**

Die Saga um Commander Shepard, einer hoch angesehenen, zuletzt aber auch kontrovers diskutierten Meisterwerk vom Entwicklerstudio „Bioware“. Während im Gegensatz zu einem „Planetside 2“ die Geschichte nicht aus dem reinen Chaos heraus entwickelt, werden in dieser Trilogie den Spielern ein breiter Fächer an Entscheidungen geboten, aus denen man sich nach eigenen Vorlieben eine eigene Saga erzählen kann. Egal ob Vorbildlicher Held, Teufels Advokat oder in den fast unendlich vielen Facetten dazwischen, haben diese Spiele es geschafft die Bedeutung des Wortes „Konsequenzen“ einer ganzen Generation von Spielern zu vermitteln.

## **V. Gefühle**

In diesem Kapitel liegt die Messlatte von dem was ich Gut nennen würde mit Abstand am höchsten. Natürlich gibt es auch abseits von meinen genannten Beispielen noch andere sehr gute Titel, welche mich in Ihren Bann gezogen haben. Die Neuauflage der Tomb Raider Reihe finde ich beispielsweise in Ihrer Geschichte und Umsetzung nicht weniger als Exzellent. Doch fehlt dieses letzte Bisschen, der letzte Kick der mich nachts nicht schlafen ließ, das schlechte Gewissen oder Schuldgefühle mich dazu verleitet haben meinen Tag abzurechnen und meine gemachten Fehler zu korrigieren.

### **V.1 Life is Strange - Before the Storm**

Ohne zu viel Spoilern zu wollen handelt diese Spieleserie von dem Jugenddrama, dass ich, vielleicht Gott sei Dank, nie hatte. Gleichzeitig behandelt es aber auch die schönen Seiten der Jugend.

Der erste Teil ist mir gerade wegen des hervorragenden Plot Twists aus seiner eigenen Kernmechanik heraus, der mich als Spieler exzellent vorgeführt hat, in Erinnerung geblieben. Für mich ein echter denkwürdiger Moment die Spielekultur.

Doch der zweite Teil, „Before the Storm“, hat es geschafft mich wirklich fertig zu machen. So sehr, dass ich den Titel für ein halbes Jahr nicht mehr anrühren wollte. Es war der simple Moment in dem die treue kindliche Seele mit dem vermeintlichen Verrat des Vaters an seiner Familie konfrontiert wird. In dieser Scene hatte einfach alles gepasst. Das Erlebnis war nicht flach erzählt worden, sondern jedes Element leistete seinen Beitrag zum Gesamterlebnis. Die Steuerung lieferte ein Feedback zum Verhalten der Protagonisten, während die eigentliche Erzählung wie der eigene Glaube ins Stocken gerät. Die Musik setzt ein und entfaltet zusammen mit einer perfekt gesetzten Überblendung die volle Ladung der allgegenwärtigen Emotionen.

Ich war von dem Erlebnis genauso Fertig wie Überrascht worden. Und genau wie die Protagonisten wollte ich von der kompletten Situation einfach nichts mehr wissen wollen. Sie am liebsten einfach alles vergessen.

Allein schon wegen der Perfekten dieses Titels auf der emotionalen Ebene sind die Spiele mehr als empfehlenswert!

## V.2 Witcher – The Wild Hunt

Die Spiele der Witcher Serie bauen auf der gleichnamigen Bücherserie auf und haben sich über die Zeit zu einem wahren Meisterwerk entwickelt. Von den Fans gefeiert, von Spielern geliebt, wurde eine Kopie dieses Titels auch schon als Willkommensgeschenk an Politiker gegeben.

Doch eine Geschichte in dieser Komposition steht über allem. Die Familienprobleme des Philipp Strenger, alias dem „Blutigen Baron“, führen in der Welt des Monsterjägers und Hexers Geralt von Rivia gleich zu einer ganzen Reihe von schwierigen Situationen. In dem Versuch irgendwie das kleinere Übel zu finden verschlingen einem die gravierenden Konsequenzen um die Charaktere die man in der Zwischenzeit zu verstehen oder gar lieb gewonnen hat, da ihr Leben und Entscheidungen nur zu glaubwürdig klingt.

Da sitzt man also nun Ende dieser außergewöhnlichen Questreihe und kommt ins Grübeln, was man diesen Leuten mit den eigenen Entscheidungen alles angetan hat. Egal ob sie es vielleicht im Sinne von Karma verdient hätten oder nicht, schien es einfach nicht fair ihnen gegenüber gewesen zu sein.

Ich tat das, was jeder Gamer und jede Gamerin in dieser Situation nun einmal tut. Ich beendete den Tag an der Uni möglichst schnell, um meine Fehler von gestern Nacht endlich beheben zu können. Nach einem Aufwand von über 4h war es endlich soweit, dass ich einen Weg gefunden hatte, der für mich irgendwie wieder akzeptabel war.

Um zu verdeutlichen wie Eindrucksvoll dieses gesamte Spiel auch nach neuesten Maßstäben ist, möchte ich sagen, dass ich Ihre Namen nie vergessen habe. Gleichzeitig hat mir dieses Spiel für lange Zeit jede Möglichkeit genommen andere Rollenspiele genießen zu können. Sie könnten sich einfach nicht mit der Kunstfertigkeit in diesem Titel messen...

## **VI. Musikalische Atmosphäre, Keine Lieder**

Sie untermalt die Atmosphäre, verstärkt die emotionale Ebene oder hilft dabei das Spielgeschehen zu erläutern. Man sagt ihr nach die Konzentration ebenso zu fördern, wie sie die Spielenden in Ihre eigene Welt zu ziehen vermag.

### **VI.1 Doom**

Die Neuauflage dieses Spielerklassikers aus dem Jahre 2016 ist im wahrsten Sinne des Wortes eingeschlagen wie eine Bombe. Er erschien für mich absolut unerwartet und machte seinem Namen alle Ehre und erfüllte die Erwartungen seiner Fangemeinde, die noch aus einer Zeit stammte, als der deutsche „Index“ der verbotenen Computerspiele als Qualitätsmerkmal angesehen wurde.

Man muss bedenken dass seine Erscheinung in eine Zeit fiel, als man mal wieder, völlig unnötiger Weise, in den etablierten Medien darüber diskutiert wurde ob die Band „Rammstein“ schon zu Gewalttätig sei und in der Begriff „Hate Speach“ inflationär Verwendung fand. In dieser Zeit erschien dieses Spiel, das im Prinzip nur von einem einzigen riesigen Amoklauf des Spielers handelt dessen Brutalität sogar die Dämonen der Hölle fürchten. Ein Spiel dessen ersten Titel im Soundtrack „Rip & Tear“ heißt. Ein Spiel dessen Protagonist nur noch „Slayer“ genannt wird. Es gibt nicht zu diskutieren. Das Spiel ist brutal, blutig und es wurde noch nicht einmal versucht irgendwas hiervon zu verstecken. Es ist genau das, was die Spieler erwartet von einem „Doom“ erwarten.

Wofür dieses Spiel heute noch immer hoch angesehen wird ist allerdings seine Musik, wenn man sie denn so nennen kann. Mick Gordon komponierte für das Spiel nicht einfach nur einen Soundtrack, der dann im Hintergrund abgespielt wird. Tatsächlich kann man kein einziges Stück aus dem Album im Spiel selber finden, es gibt nur Vergleichbares zu hören.

Ein Grundproblem in der Spieleentwicklung ist, dass sich die Handlungen der Spiele garantiert nicht an Zeitabschnitte eines starren Liedes halten werden. Als etablierte Lösung für diese Art der Probleme hat sich ein Stückwerk von wenigen Liedern etabliert in denen i.d.R ein Teil in Schleife beliebig oft wiederholen kann, wenn man so wie ich mal wieder irgendwo in der Gegend herumstrolcht.

Der angesehene Komponist schaffte stattdessen für die verschiedenen Level eine einfache Grundmelodie auf der alles aufaddiert wird was aktuell auf dem Bildschirm passiert. Gegner spawnen in der Nähe? Füge Melodie ein. Waffenfeuer, Attacken, Ausweichmanöver? Hier die Soundeffekte. Storytime? Passe Filter an. Kampf mit dem finalen Bossgegner? Und die Gitarristen und Schlagzeuger legen nun erst richtig los. Dadurch wird nicht nur die Musik für jeden Spieler und Spielerinnen aufgrund ihrer persönlicher Vorzüge und Taktiken einzigartig. Sondern sie passt sich gleichzeitig dynamisch und in Echtzeit an das Spielgeschehen an.

Das Ergebnis ist ein technisch audioelles Kunstwerk, dass seines Gleichen sucht.

## **VI.2 Borderlands**

Und noch einmal möchte ich hier die Borderlands Serie hervorheben. Eine erstaunliche Entwicklung über die diversen Titel wurde definitiv in der musikalischen Begleitung erreicht.

Während der erste Titel besonders zu Beginn noch recht träge in der Erfahrung war, wurde bereits im zweiten Teil und dessen Erweiterungen die audioelle Untermalung zu einem elementaren Bestandteil der Gesamterfahrung weiterentwickelt. Im dritten Teil konnte man nun den Trend so erfolgreich fortsetzen, dass sie sogar die im Vergleich schwächere Storyline substituieren vermag.

Bei mir ging es soweit, dass ich in die Einstellungen gegangen bin um die Musik vor allem in den Vordergrund zu stellen. Einfach ganz entspannt im Flow und Beat durch die Gegend streifen, Beute looten und nur gelegentlich der eigentlichen Story folgen.

## VII. Immersion

Es gibt auch Spiele die erschaffen nicht nur eine Welt erschaffen, damit die Spieler sie im Laufe der Storyline erfahren können. Sondern es gibt auch die, die einem in ihre Welt ziehen und auf eigene Faust erkunden lassen.

### VII.1 Deep Rock Galactic

Vier bis an die Zähne bewaffnete Bergzwerge mit vielen markigen Sprüchen. Ein Alien verseuchter Planet voller Rohstoffe. Erfüllt man seine Quote kommt man auch vielleicht in den Genuss einer Rückkehr, aber erst nachdem alle abgebauten Rohstoffe auf dem sicheren Weg zurück sind. Denn alles was für das Management zählt ist das nächste Quartalsergebnis der „Deep Rock Galactic“.

Eines der vielen Dinge die das gleichnamige Spiel richtig macht ist es seine allgegenwärtige Corporate Identity in jedem Element eine führende Rolle zu geben. Die dadurch erzeugte Immersion ist überwältigend.

Und was ist die Reaktion einer unterdrückten Arbeiterschaft? Sie organisiert sich und schließt die eigenen Reihen. Ein kleines Detail, dessen nahtloser Übergang in die gute Kommunikation zwischen den Entwicklern und der Community übergeht, welche im Spiel selber passender weise mit der „Union“ beworben wird. Andererseits, passt es hervorragend in die Spielmechaniken. Jeder Zwerg stellt eine Spezialisierte Klasse dar, die in guter Zusammenarbeit mit den anderen Klassen definitiv einen Mehrwert schaffen. Das Objekt ist also größer als die Summe seiner Teile sozusagen. Gepaart mit überaus angenehmen Community wird freudig massiger Gebrauch des Buttons zum Grüßen gemacht.

### VII.2 Helldivers 2

Ähnlich, wie die Rock Rock Galactic, auch ein Koop-Shooter hat die zweite Auflage von Helldivers einen Nerv in der Community getroffen, der zuvor immer häufiger von den etablierten Studios vernachlässigt wurde.

Mit einer gelungenen Mischung aus Starship Troopers, Halo und einem kräftigen Schuss Warhammer 40K bietet dieses Spiel trotz aller Bugs, ha Kontextwitz, ein überaus guter Shooter, der in kürzester Zeit Insider wie „Space Vietnam“ und duzen-

de Memes hervorgebracht hat. Und auch wenn es inhaltlich weniger Neuerungen bietet und stattdessen auch viele Bekannte Inhalte in sich perfektioniert, liegt das eigentliche Können des Studios in einem ganz anderen Bereich.

Wöchentlich und beinahe täglich entdecken die Spielerinnen und Spieler neue Details, die in bester Manier des Wahrheitsministeriums auf allen Kommunikationskanälen konsequent verleugnet werden, nur um sie doch in kurzfristigen Events mit sogenannten Einsatzbefehlen im Kontext eingeführt werden. Das Besondere dieser Kommunikation ist, dass sie zu weiten Teilen außerhalb des eigentlichen Spiels stattfindet und trotzdem von der Community und den Entwicklern weiterhin in Form aus der Spielewelt in den neuen Medien fortgeführt wird. Dies ist der Bereich, in dem *Helldivers II* wirklich hervorsticht und alles bis dahin Existierende in den Schatten stellt.

Es geht sogar so weit, dass ich nunmehr 3 Wochen nach Veröffentlichung des Spiels die Berichterstattung und fanmade Memes und Videos lieber folge als selbst das eigentliche Spiel zu spielen.

## **VIII.      Persönlich Perfektion**

Es gibt auch Spiele, die sind wie ein wunderschöner Sandkasten. Sie geben eine Schaufel und Harke an die Hand und sagen einem im groben, wie die Sandburg aussehen soll. Danach lassen sie einem einfach machen, Dinge auszuprobieren und für sich selber eine Lösung zu finden.

Die richtig guten Spiele dieser Fraktion geben einem auch mehr Möglichkeiten und lassen einem auch Wege offen, die so nie angedacht waren. Das Eigentliche Ziel gibt dann auch einem nicht mehr das Spie vor, sondern man folgt einfach nur noch seiner eigenen Vorstellungskraft

### **VIII.1 Factorio**

Factorio, die Fabrik muss wachsen. Und wenn ich die Fabrik fertig ist, dann habe ich gemerkt, dass ich sie zu klein gebaut habe. Das Spielprinzip ist dabei denkbar simpel. Man baut Ressourcen ab und automatisiert die Veredelung und Forschung immer weiter. Irgendwo dazwischen kickt dann auch die der persönliche Ansporn rein, aus den ersten kruden Entwürfen immer bessere, schnellere und effizientere Blaupausen für seine Fabrik zu entwickeln, angetrieben durch immer neue Techniken und Möglichkeiten.

Diese immer wieder kleinen Erfolge machen einfach süchtig. Und weil alle diese Prozesse keine schnelle Reaktionszeit, sondern Denkvermögen brauchen, ist das auch eine ziemlich entspannte Sache.

Es gibt folglich in der Community also einerseits den inneren Drang dieses Spiel auch in entspannten Zeiten und exotischen Orten zu zocken und zu genießen. Und es in den Foren mittlerweile auch die niedergeschriebene Regel existiert davon doch bitte keine Bilder mehr zu posten. Es macht einen einfach zu neidisch, dass aber auch zu Recht, es macht einfach irre viel Spaß!

06.09.2022

Ich persönlich glaube hier meine selbstdiagnostizierte Hochempfindlichkeit entsprechend Trainieren zu können.