



computerspiele und botschaften

sepp - 29.12.2004 um 14:17

hallo zusammen,

irgendwo gab es mal eine diskussion zu michael moore und wie er die gesellschaft beeinflusst bzw. wie filme dies tun. ich glaube man vernachlässigt da einen bereich der noch viel mehr einfluss auf menschen ausüben kann und zwar spiele ☐.

nahezu alle kinder spielen gern am computer und viele erwachsene bleiben auch dabei.

was mich nun interessieren würde wäre:

1. wenn ihr die möglichkeit hättet selbst ein ganzes spiel zu machen wie würde es aussehen?
2. welche botschaften würdet ihr daran verpacken?
3. gibt es existierende spiele in die ihr gern eure botschaften integrieren würdet?

so nun seid mal kreativ ☐.

grüsse
sebastian

dian - 29.12.2004 um 23:15

Naja, ist erstmal die Frage, in wie weit die Spieler überhaupt auf die Botschaft des Games achten. Wenn sie nur in der Hintergrundstory zum Vorschein tritt, ist der Effekt vermutlich gleich null.

Ich hab damals auch gerne Panzer General gezockt, ohne deshalb in irgendeiner Weise die Deutsche Wehrmacht sympathisch zu finden. Genau, wie kein Spieler zum überzeugten Antifaschisten mutieren wird, nur weil er irgendwelche Spiele zockt, bei denen die Nazis die Bösen sind...

Wenn, dann müsste man schon tiefer gehen. Beispielsweise ist ein Spiel geplant (hab leider den Namen vergessen), bei dem man einen jungen Anarchisten spielt, der in einem Überwachungsstaat der Zukunft lebt und versuchen muss, möglichst viele Parolen und Tags an die Wände der Häuser zu spraysen, um gegen das System zu rebellieren. Klingt sehr interessant... allerdings werden selbst hier die meisten Kids das Game zocken, ohne sich davon irgendwie prägen zu lassen. Vielleicht finden sie Anarchisten dann mal kurzzeitig cool, aber auch diese Kids werden irgendwann erwachsen werden und dann Parteien wählen, die sich für mehr Polizei und mehr Überwachung aussprechen... schließlich ist man dann ja ein integriertes Mitglied der Gesellschaft und hat keinen Grund mehr, misstrauisch zu sein.

Zu deinen Fragen:

- 1.) Ich glaube, ich würde lieber erstmal Archon auf PS2 umsetzen, weil es eines der genialsten Spiele aller Zeiten ist, das heute leider keine Sau mehr kennt. Hat aber dummerweise keinerlei politische Aussage. Ok, aber wenn's was mit Aussage sein soll, würde ich ne Art GTA programmieren, das während der Nazizeit spielt. Man muss im Warschauer Ghetto rumlaufen, den Widerstand organisieren und hin und wieder ein paar Nazis killen. So könnte man die Kids dann auch auf die hässlichen Seiten der deutschen Geschichte aufmerksam machen, ohne es auf bloßes Ballern a la Medal of Honor zu beschränken, und ich könnte noch ein paar Charaktere aus meinem Roman mit einfließen lassen... Ähnlich wie bei Metal Gear Solid oder Final Fantasy würde ich das Augenmerk dabei auch mehr auf eine spannende, anspruchsvolle Story als auf die Action legen.

2.) Na, die üblichen eben. ☐

3.) GTA und Archon.

sepp - 30.12.2004 um 10:05

hallo dian,

mhm also was die botschaft in spielen angeht würde ich sagen das man aufpassen muss wie man sie verpackt. das der spieler in panzer general nicht wirklich eine emotionale bindung zu seinen truppen aufbaut ist klar. dafür ist die perspektive ja auch einfach die falsche.

die idee mit gta wäre schon besser. allerdings müsste man recht schlaue figuren haben (mehr als man sie heute machen könnte). vielleicht müsste man so eine art massive multiplayer online role playing game draus machen. so das auch die anderen figuren im ghetto oder in vice city (odre wo auch immer) von realen menschen gesteuert werden. die schwierigkeit dabei wäre dann allerdings eine story zu machen. man müsste die geschichte vielmehr indirekt über ereignisse steuern "z.b. ss marschier ins ghetto um leute zu deportieren".

hehe wer hat lust ein gta mod zu bauen? ☐

achja erzähl mal was von archon. ich habe mal bei google danach gesucht und es sieht voon den bildern her aus wie schach. worum gehts da?

grüsse
sebastian

dian - 30.12.2004 um 12:21

Also ich wüsste da schon was, um den Spieler emotional zu binden. Anfangen würde ich ganz harmlos... vielleicht so, dass man einen der Charaktere von Unity 2 steuert. Erster Auftrag: Man muss aus dem Internat ins nahe Dorf schleichen, um eine Flasche Schnaps zu organisieren. Dabei muss man auf die patroillierenden Lehrer achten, die einen nicht entdecken dürfen. So macht man sich schonmal mit der grundlegenden Steuerung vertraut. Zweiter Auftrag: Eine harmlose Prügelei auf dem Schulhof überstehen. So sammelt man die erste Kampferfahrung. Als nächstes folgen ein paar Zwischensequenzen, die emotional schildern, wie die Hauptdarsteller (die man abwechselnd steuern kann) sich miteinander anfreunden. Vielleicht anschließend noch ein paar harmlose "Bringe Gegenstand A nach B"-Aufgaben, bzw. "begleite den verletzten Kai zum Doktor, ohne dass euch unterwegs einer der umherstreunenden, hungrigen Wölfe anfällt"... Dann kommen die Nazis, und man mus zunächst noch waffenlos durch die Gänge der Schule rennen, und versuchen, die Soldaten zu überwältigen bzw. ihnen auszuweichen, um seinen Freund zu befreien. Wenn dies gelungen ist, taucht Major von Stahl auf (den man später natürlich auch selbst steuern darf), und erklärt dem Spieler, wie man Schusswaffen benutzt. Und danach geht es gleich in die erste große Schlacht, bei der man es selbst in der Hand hat, welche der Hauptdarsteller für den weiteren Fortgang des Spiels überleben und welche nicht. hmm ja, ich hätte da schon ne ganze Menge Ideen im Kopf. Aber erstmal muss ich mich vermutlich um die Verfilmung kümmern, dann gib'ts die Versoftung... :D

Archon (zumindest der erste Teil) erinnert tatsächlich sehr stark an Schach. Wichtigster Unterschied ist der, dass beim Aufeinandertreffen zweier Figuren eine Actionsequenz startet, in der die Spieler ihre Figuren selbst steuern können. Bauern haben z.B. nur ne Keule, mit der sie schlagen können, und sind daher leichte Beute für die anderen Figuren, die größtenteils über Fernkampfwaffen oder Magie verfügen. Im Gegensatz zu Schach geht es übrigens nicht darum, den gegnerischen könig zu killen, sondern fünf sogenannte Powerpoints in seinen Besitz zu bringen, die sich am Rand und in der Mitte des Spielfelds befinden. Was jetzt genau die Faszination des Spiels ausmacht, ist schwierig zu erklären. Die Grafik sicherlich nicht (C64 halt...). Aber ich könnte es stundenlang spielen (einen fähigen menschlichen Gegner vorausgesetzt) Vielleicht, weil es von den Programmierern einfach perfekt ausbalanciert wurde, was die unterschiedlichen Figuren und ihre Fähigkeiten angeht... und weil das jede Runde die Farbe verändernde, ansonsten aber unbewegliche Spielfeld eine leicht hypnotische Wirkung hat. (nach der ersten Stunde noch nicht... aber dann.) Ist eben eins der Spiele wie zum Beispiel auch Bomberman, die ein gewisses Suchtpotential entfalten. Zumindest war das damals so.

... - 30.12.2004 um 12:44

Hört sich alles interessant an, kann man die Spiele auch irgendwo runterladen? Werde ich aber eh´erst von zuhause aus alles machen können, dann ziehe ich mir auch mal den Roman rein. Ich weiß leider überhaupt nicht, wie gut welche Spiele kommerziell laufen. Ich könnte mir pädagogisch gut was vorstellen, was in der Jetztzeit läuft und wo der einzelne Spieler erstmal die Möglichkeiten hat, verschiedene Charaktere zu wählen. Es muß dann so programmiert sein, daß ziemlich viel schief läuft, wenn er sich einen sogenannten Lemming - Charakter raussucht, weil dem immer irgendwas passieren muß, womit er in seiner primitiven Lebensplanung nicht

klarkommt (z.B. gerade aktuell: Wer auf Luxus macht und dann irgendwo Sexurlaub in Thailand macht, wird mit ´nem kleinen Erdbeben wieder mal auf den Boden der Realität gebracht). Nur der echte Individualist gewinnt bei dem Spiel am Ende. Derjenige, der auf braver Malocher machen will, wird entlassen (und könnte dann wieder als Individuum beginnen oder in Depression verfallen). Dem Politiker werden dauernd irgendwelche Intrigen angehängt, wenn er auf dem Höhepunkt seiner Laufbahn ist, dem braven Muttchen werden die Kinder vergewaltigt und ermordet bzw.noch besser, die Kinder entwickeln sich zu einem preversen Triebtäter etc.etc.
Ich hab`leider keine Ahnung, wie man das programmiert. Irgendwelche Ballerszenen muß man wahrscheinlich auch einbauen, damit es angenommen wird. Da fehlt mir gerade aber auch ein kreativer Gedanke.
