

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Der individuelle Filter

Selmar am Samstag, dem 13. April 2019

Wenn ich mir jedes Spiel anschauen könnte, was heute veröffentlicht wird, hätte der Tag wahrscheinlich nicht genug Stunden. Wenn ich dann auf meine digitale Bibliothek schaue, dann brauche ich hier alleine wohl schon Wochen, um mir alle Spiele anzusehen.

Viele habe ich noch nie gespielt, weil sie irgendwie in einem Bundle dabei waren oder aber zu der Sorte gehörten, die ich mir mal anschauen wollte und die gerade im Angebot waren. Ich schaue dann auf diese riesige Liste, die sich auf Steam, Origin, uPlay, GOG, Discrod, Twitch und Humble verteilt und habe schon keine Lust mehr.

Was soll ich spielen?

Ich will aber auch nicht einfach eines herauspicken. Was, wenn es nicht gut ist? Ich nach einiger Zeit des Spielens erst feststelle, dass es nichts für mich ist? Dann habe ich die Zeit verschwendet. Also doch lieber ein Mainstream-Spiel, wo mir ja die Medien suggerieren, dass dieses wirklich gut ist und sich das spielen lohnt? Nein, eher auch nicht. Bei allen "Triple-Ähi"-Spielen habe ich immer dieses "Been there, done that" im Kopf. Dann bin ich nicht nur gelangweilt, sondern fühle mich auch noch beleidigt von den Entwicklern.



CGA Farbpalette

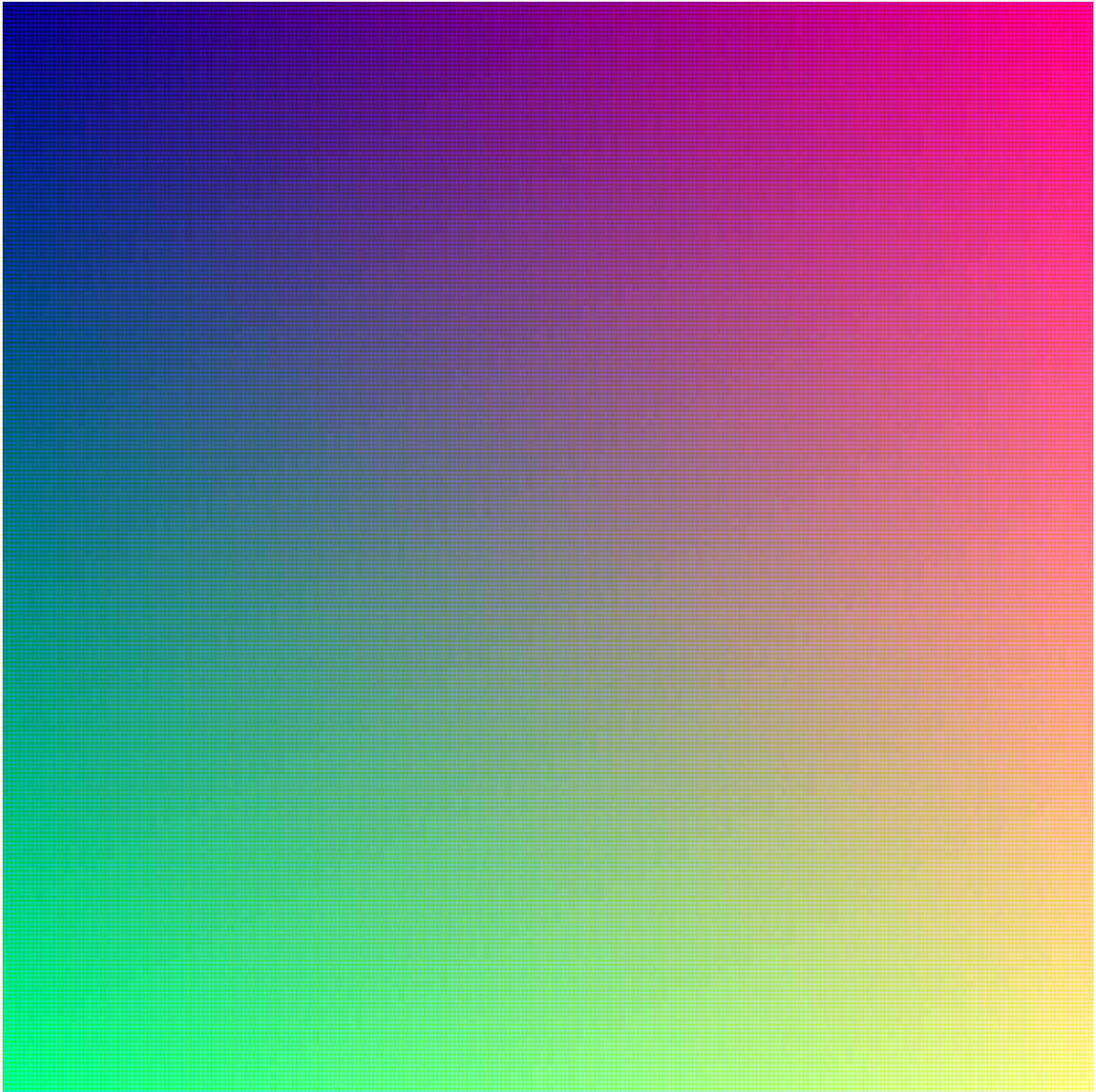
Also wieder zurück zu den Boxen von Spielen, die ich im Schrank stehen habe. Die Auswahl geht jedenfalls haptischer vonstatten. Aber auch hier stehe ich mit Boxen in der Hand vor dem Regal. EGA? VGA? Stelle dann alles wieder zurück und verbringe die restlichen 20 Minuten Freizeit damit, ein Serie zu schauen. Schade, wieder nichts gespielt. Für 20 Minuten lohnt es sich jetzt nun auch nicht mehr. Als ich auf den Play-Button drücke, erinnere ich mich daran, wie es früher™ war.

Ich hatte nur ein paar Spiele zur Auswahl.

Sicher, alle hatten ihre Fehler, keines war ohne Frust und oft habe ich mich gefragt, warum ich es überhaupt spiele. Klar, damals™ war alles neu, unverbraucht und fantastisch, aber war es nicht auch alternativlos? Heute kann ich mir natürlich genau die *Farbe* aussuchen, **die** mir gefällt.

Aber so ist die nächste Farbe auch nur einen kleinen Sprung weiter entfernt. Vielleicht gefällt die mir ja einen Bruchteil besser?

Oft zitiere ich Robert Browning mit *Less is more* und wie so oft passt es auch hier sehr gut. Was, wenn ich nun hingehe und künstlich diese riesige Menge an Möglichkeiten beschränke? Mich dazu verdonnere, mich nicht ablenken zu lassen? Nicht nach links und rechts oder unten und oben zu schauen. Mein Ziel im Auge behalte. Sicher, die fantastischen Welten eines Sechsjährigen werde ich nie mehr sehen, aber ich könnte vielleicht durch diese Beschränkung das Wesentliche wiederfinden. Das, was mich an dem Medium Videospiele so begeistert hat.



Die berühmten 16,7 Millionen Farben aus der SVGA-Werbung

Der Spielspaß: die Lösung?

In einem kleinen Selbstexperiment beginne ich. Verflixt, es ist schwerer, als gedacht, nicht gleich die Flinte ins Korn zu werfen. Ich muss mich kontrollieren oder vielleicht noch besser, mich kontrollieren lassen. Ich beginne, einem Freund von meinen Spielerlebnissen zu berichten. Dann kommt uns die Idee, wir nehmen das Ganze auf und laden es irgendwo hoch. Er ist dabei und unserer kleiner YT-Kanal entsteht.

Wie filtere ich die Spiele raus, die ich gern spielen möchte? Ich nehme mir vor, nicht zwei vom gleichen Genre hintereinander zu spielen. Ich nehme mir vor, nicht zwei Action- oder Strategie-Titel hintereinander zu spielen. Ich nehme mir vor, alle Spiele zumindest solange zu spielen, bis ich sicher bin, dass ich das Spielprinzip verstanden habe. Nur so habe ich dann die Möglichkeit, mich zu entscheiden, ob es Spaß macht oder nicht.

Erfolg?

Jein, zum Teil. Ich muss gestehen, dass ich diesen Zwang des Weiterspielens wirklich gut finde. Ich weiß, dass ich jetzt ein Video hochladen will und dass ich nicht lustlos einfach

dahinspielen will. Vor einer Aufnahme besinne ich mich darauf, was ich hier erreichen will. Klar, wenn ich keine Lust auf das Spiel hätte, hilft mir das auch nicht, aber das war bis jetzt noch nie wirklich der Fall. Ich habe schon Spiele abgebrochen, aber dies erst nach einiger Zeit. Nie hatte ich eine Aufnahme, vor der ich dachte:

“boah, darauf habe ich jetzt mal so gar keine Lust.”

Es hat mir immer Spaß gemacht, mich länger mit einem Spiel zu befassen. Auch über mehrere Jahre hinweg spiele ich immer noch einige Spiele wieder und wieder.

Was kann das für euch bedeuten? Das müsst ihr natürlich selbst für euch entscheiden. Ihr sollt jetzt keinen YT-Kanal aufmachen oder Freunde dazu zwingen, euch bei eurem Spielkonsum zu kontrollieren, aber vielleicht habt ihr genau das gleiche Problem und schaut dann doch lieber TV oder eine Serie. Vielleicht habt ihr auch immer Ausreden, weil das Setup des Spiels so kompliziert ist, der Emulator rumzickt, das Gamepad nicht so gut ist oder oder oder. Dann versucht es doch vielleicht mal mit meinem Ansatz.

Ich habe hier ein paar Filterparameter, mit denen sich die Menge zumindest recht schnell auf eine überschaubare Zahl an Spielen reduzieren ließe. Diese Parameter müsst ihr natürlich mit Mobygames oder eurer eigenen Spieleliste abgleichen. Ihr nutzt die Filtertypen dann in einer Kombination, bis ihr das gewünschte Ergebnis bekommt. Ihr könnt auch mehrere Filter aus einem Filtertyp verwenden.

Basis-Filter

- Genre
- Erscheinungsjahr
- System
- Entwickler
- Publisher
- Sprache
- etc.

Modifikations-Filter

- Coop-Spiel
- Hardware (Soundkarte, Auflösung, etc.)
- Thema (Unterwasser, Raumschiffe, Tiere, etc.)
- Bewertungen (Mobygames, Metacritic, etc.)
- Cover-Art

Mithilfe dieser Filter solltet ihr eure Auswahl eigentlich sehr schnell eingrenzen können. Gerade die Modifikations-Filter sind leider schwer zu quantifizieren, da diese, wenn, meist nur ungenau, in online-Datenbanken erfasst werden. Ihr müsst hier häufig selbst Hand anlegen, aber da helfen oft schon Screenshots.

Beispiel: Basis-Filter: MS-DOS Spiele aus dem Jahr 1988 vom Entwickler Mircoprose mit dem Thema Raumschiff und in VGA.

The screenshot shows the MobyGames website interface. At the top, there is a search bar with the text 'Search games, credits, companies...' and a magnifying glass icon. To the right of the search bar are 'Sign in' and 'Register' buttons. Below the search bar, there are navigation links for 'Games', 'Forums', 'Updates', and 'Contribute'. A green banner below the navigation links says 'Join our Discord to chat with fellow friendly gamers and our knowledgeable contributors!'. The main content area is titled 'Game Browser > MicroProse Software, Inc. > 1988 > DOS (3 games)'. It features a 'Genre' section with 'Action' and 'Simulation', a 'Themes' section with 'Shooter' and 'Vehicular Combat Simulat...', and a 'Tech-Info' section with various technical specifications. On the right, there is a 'Game List' section with the text 'The list below includes all 3 games within the currently selected categories.' and a list of three games: 'Airborne Ranger', 'F-19 Stealth Fighter', and 'Gunship'.

Mobygames.com-Beispiel

Die Anfrage bei Mobygames ergibt, dass ich mit dem Thema Raumschiffe schlechte Karten habe, aber Airborne Ranger habe ich schon lange im Schrank stehen und noch nie gespielt. Das schaue ich mir mal an.

So oder so ähnlich ist die Selektion bei mir. Sicher, das mit der Kontrolle ist wie beim, Sport, Abnehmen, Lernen oder auch Spielen. Ich muss mich da selbst disziplinieren, wer damit Probleme hat, dem kann ich z. B. den Dos Game Club (<https://www.dosgameclub.com/>) empfehlen. Hier werden die Spiele vorausgewählt. Ihr habt einen bestimmten Zeitraum, in dem ihr spielen müsst, und es gibt Leute, mit denen ihr eure Erfahrungen austauschen könnt.

Ihr dürft natürlich auch gern uns auf www.prettyoldpixel.de oder www.youtube.com/prettyoldpixel besuchen und mit uns gemeinsam spielen. Wir freuen uns über jeden, bei dem wir die Begeisterung für ein längst vergessenes Spiel wecken können.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 13. April 2019 um 09:43 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>

