



Alte Liebe Diablo (2)

Ein wunderschöner Bericht! Es ist immer wieder interessant, Sichtweisen über Spiele und Spielweisen von früher zu lesen, so als Millenniumskind. Vielen Dank für diesen Dauergrinsauslöser!

CrazyL3opold

Da kann ich Sascha nur zustimmen. Die Musik in Diablo 1 und 2 ist auch in meinen Ohren wirklich mit das Beste, was es im Videospielbereich je gegeben hat. Man muss schon weit zurück und zu den ganz großen Titeln gehen, um was ähnlich Gutes zu finden. Doom vielleicht, die alten Zelda-Teile, Super Mario oder Tetris. Aber sonst?

|||||

Gut zu lesen und beim Abschnitt über D1 konnte ich mir auch das ein oder andere Erlebnis in Erinnerung rufen. Diablo 2 dagegen war für mich eine große Enttäuschung. Grafisch hässlicher (meine Ansicht) als Teil 1, viel zu umständliche und ausufernde Talentbäume zum regelmäßigen Verskillen, dumme Gegnernamen, keine sofortige Trankwirkung mehr, blöder Jungle-Level mit den nervigsten Gegnern, die mir je in einem Spiel den Spaß verdorben haben und viel zu sehr in die Länge gestreckt. Lichtblick war dann am Ende noch die Szene mit Tyrael.

WILDSCHWEIN

Sind Videospiele Kunst?

Ich fand den rechtlichen Part des Artikels interessant! Über diese Ebene habe ich nie nachgedacht. Aber ansonsten muss ich sagen, dass mich diese Frage langsam nervt. Filme, Bücher, Spiele, Gemälde, Skulpturen usw. können allesamt Kunst sein; es gibt aber auch totalen Müll. Wenn ich einfach nur ein paar Striche aufmale, ist es keine Kunst. Wenn ich jedoch handwerklich etwas schaffe und dahinter noch eine Intention steckt (obwohl das nicht einmal nötig ist, wie ich finde), dann ist es Kunst. Wieso soll-

te man bei Games solche Gedanken einfach ausklammern? Es ist schon richtig, dass die Definition von Kunst sicherlich nicht einfach ist, aber die Frage, ob Spiele Kunst sein können, ist doch irgendwie unnötig. Spannender wäre vielmehr abzugrenzen, ab wann etwas überhaupt als künstlerisch gilt. Und auf einer sozialwissenschaftlichen Ebene könnte man sich auch mal fragen, wieso wir uns das eigentlich fragen müssen.

Hermes27

Erst einmal möchte ich sagen, wie gut ich diesen Artikel finde. Die Darstellung der Debatte um den Kunstbegriff in Bezug auf das Kulturgut Videospiele ist hier ganz hervorragend gelungen, und das Lesen war ein Genuss. Zum Thema selbst sind mir zwei Gedanken gekommen. Zunächst wird aus den verschiedenen Positionen deutlich, dass das eigentliche Problem die Uneinigkeit über den Kunstbegriff selbst ist. Dieser kann meiner Meinung nach nicht abschließend definiert werden, auch wenn der Versuch dies zu tun, ständig unternommen wird. Eine abschließende Definition wäre meiner Ansicht nach nur dann möglich, wenn ein Werk aus sich selbst heraus, also aufgrund einer ihm inhärenten Eigenschaft Kunst wäre. Dies ist aber meiner Meinung nach ausgeschlossen. Somit komme ich zu dem Schluss, der auch im Artikel an einigen Stellen angedeutet wurde: Alles kann Kunst sein, aber nichts ist Kunst aus sich selbst heraus. Nicht jedes Videospiel ist Kunst, aber es gibt Videospiele, die Kunst sind. Ebenfalls auf der begrifflichen Ebene ist meiner Meinung nach ein Unterschied zwischen Kunst und Kulturgut zu machen, der mir im Artikel selbst nicht trennscharf genug war. Deutlich wird das im Zitat von Felix Falk, der in seiner Aussage das Wort Kunst nicht verwendet, sondern von einem Kulturmedium spricht. Jedes Videospiel ist aus meiner Sicht ein Kulturmedium, da jedes Videospiel eine Aussage im kulturellen Diskurs darstellt. Videospiele sind Kultur, zitieren Kultur, kommentieren Kultur und produzieren so selbst auch Kultur. Wie schon gesagt, ist aber nicht jedes Videospiel auch Kunst.

Mr_Aufziehvogel

Ich fände es interessant, wie viele Mitarbeiter an Computerspielen sich selbst in einer Position als Kunst-Schaffende sehen – und auch die Meinungen von Künstlerinnen und Künstlern, die dann natürlich auch wieder nicht repräsentativ sein werden, aber das

hier gezeichnete Bild noch abrunden könnten. Ein weites Feld.

lokaste

Making of Counter-Strike

Danke, absolut toller Artikel! Ich habe gut 30 Minuten oder so gelesen, viel erfahren und mich gerne an die Zeit erinnert. CS ist und war geil – nur schade, dass man die Cheater heutzutage nichtmehr inkl. PC aus der Halle werfen kann (im wahrsten Sinne des Wortes). Geht ja keiner mehr auf LANs.

gnadenixx

Ich find's klasse, dass man auf dem Screenshot zu CS 1.0 noch im Ingame-Chat die Anweisung für den Screenshot erkennen kann: »Neben mich ballern.«
Das wäre mir gar nicht aufgefallen, ich lache Tränen. Danke für den Hinweis. [AOL]Willkommen! war übrigens ich, im Visier Sukram – also Markus. Der Mensch auf der Kiste? Hm, Ex-Kollege Walter? Ex-Kollege Patrick? AOL – das stand für Advanced Online Losers und nicht für America Online. Das muss ich noch klarstellen.

Petra Schmitz

Sehr interessanter Bericht, vor allem sieht man mal, wie zwei schlechte Entscheidungen so ein Leben verändern können. Zum einen hatte er für CS keine Umsatzbeteiligung ausgehandelt, und dann verlässt er Valve, als die so richtig Geld verdienen und verliert seinen Millionenbonus. Ganz so als würde man in einer Woche seinen Lottoschein nicht abgeben und genau dann werden die Zahlen gezogen – zwei Mal.

madalina

Danke für den tollen Bericht. Counter-Strike war für mich etwas Besonderes. Ich habe mit 15 angefangen eine CS-Beta zu spielen und habe bis zum Beginn meines Studiums 2004 all mein Herzblut in meine »CS-Karriere« gesteckt. Für die ESL Pro Series hat es nie gereicht, aber die erste ESL Amateur Series und ein paar Podiumsplätze auf LANs waren schon drin. War eine absolut geile Zeit, die ich dann für World of Warcraft beendet habe, weil ich dachte, dass sich WoW eher mit einem Studium verträgt. Haha! Hinterher ist man immer schlauer.

matssa

Danke für die spannende Aufbereitung mit all den Hintergrundinfos, ich bin schwer beeindruckt! Und habe jetzt immerhin 30-45 Minuten gelesen.

Wisdoom