

Hallo und herzlich willkommen zum Young Germany Podcast. In diesem Podcast hörst Du ein Interview mit Rainer. Für Rainer gehört das Computer Spielen zum Leben fast so wie Essen, Trinken und Schlafen. Mit elf Jahren bekam er sein erstes Videospiel. Seit 1990 ist Computer Spielen – neben Lesen und ins Kino Gehen – eines seiner liebsten Hobbys. Höre jetzt, was Rainer darüber erzählt. Viel Spaß beim Zuhören!

Young Germany (YG): Rainer, was hat Dich an Deinem ersten Computerspiel besonders begeistert?

Rainer (R): Das war die Freiheit beim Spielen, die...die man hatte. Ich hatte als, ähm, Teenager Videospiele – Atari war das – und da ging eben alles ganz klar, ganz stringent von vorne nach hinten, ein paar Minuten und dann war das Spiel zu Ende. Es gab keine Möglichkeit, links, rechts zu laufen; man konnte nur gradaus (>ugs. für „geradeaus“). Das ist bei dem Computerspiel ganz anders: Man kann sich frei bewegen (bei den meisten zumindest), kann selbst überlegen, was man machen will, kann verschiedene Taktiken ausprobieren, Strategien – und der Computer reagiert auf das, was man tut. Wie so 'ne Art ähm Mitspieler, wenn man so will.

YG: Das heißt, man kann jedes Computerspiel auf mehrere verschiedene Arten spielen.

R: Ja, bei vielen geht das. Wenn man jetzt grad (> ugs. für „gerade“) ´n Rollenspiel nimmt, da hat man sehr viel selber in der Hand. Man kann da wirklich viel justieren, da gibt es Tausende, Hunderttausende Möglichkeiten vorzugehen, ´ne Figur zu komponieren, wie auch immer..... Also da kann man wirklich ganz einmalige Sachen schaffen, die man wirklich nur auf einem Rechner liegen hat und die so nicht noch mal auftauchen. Das gibt's schon.

YG: Ähm, es gibt ja verschiedene Arten von Computerspielen. Welche Computerspiele spielst Du heute am liebsten und warum?

R: Das sind Flugsimulatoren meistens, ähm, Strategiespiele, Taktikspiele und ähm Rollenspiele. Und warum? Ganz einfach, weil es äh Genre sind, die sehr vielfältig sind, da gibt's sehr, sehr viele verschiedene Arten von Spielen: lange, kurze, sehr opulente, sehr einfache, sehr schwere – was man will. Und das sind allesamt Spielarten, die viele Freiheiten lassen beim Spielen. Das ist mir immer sehr wichtig.

YG: Hast Du denn bis jetzt jedes Spiel zu Ende gespielt?

R: Nein, es gibt einige, die hab' ich auch liegen lassen oder auch wieder gelöscht nach ´n paar Stunden spielen, oder auch einfach nach, äh, nach ´n paar Wochen spielen, auch das gibt's. Weil die einfach entweder dann doch zu langweilig, zu eintönig sind, oder einfach zu groß und zu ähm zu gering klare Story haben. Also, wo man nicht weiß nach Wochen: Wo führt das Ganze hin? Und wie endet das Ganze? Was wird überhaupt verlangt? Was muss ich machen, um das Spiel zu beenden?

YG: Worauf legst Du denn bei Computerspielen besonders viel Wert? Auf die Grafik oder auf den Handlungsstrang, auf die Story?

R: Also, einen Punkt würd' ich da jetzt gar nicht ´rausziehen, sondern ich würde sagen: Die...die Mischung macht's! Es muss alles irgendwie zusammen passen. Die beste Grafik nutzt nichts, wenn die Story langweilt, und äh die schönste Story nutzt nichts, wenn...wenn's mies aussieht und man mag gar nicht auf den Bildschirm gucken. Da wird inzwischen aber auch relativ viel Wert drauf gelegt. Also, es wird jetzt mehr Geld in die Hand genommen, um mal wirklich opulent auch mal Drehbuchschreiber, die normalerweise ähm Kinofilme schreiben, für Spiele zu gewinnen, Buchautoren....Ähm, was man auch daran merkt, dass inzwischen wiederum viele Spiele verfilmt werden. Also, der Weg geht auch wieder zurück. Oder sogar eben Buchserien aufgrund von Spielen entstehen - auch das gibt's. Also, der Markt befruchtet sich jetzt in alle Richtungen und nicht nur in eine Richtung.

YG: Welche Vor- und Nachteile haben Deiner Meinung nach Computerspiele?

R: Ähm, Vorteile mehrere: Zum einen fördern die Computerspiele auf jeden Fall die.. die Konzentration. Wer sich nicht konzentriert und nicht dabei ist, wenn er spielt, der wird nicht lange Spaß dran haben. Ähm, es fördert die Neugier, sich mit neuen Sachen auseinanderzusetzen. Spannend ist auch, was...was mich interessiert, sind äh historische Themen. Da kriegt man, glaub` ich, über Computerspiele einen Einblick - wie vielleicht im Kino, wenn man jetzt Filme betrachtet, die historische Themen behandeln - die können dazu animieren, einfach sich mehr damit zu beschäftigen, dass man doch mal noch mal ´n Thema vertieft, über ´n Buch oder ähm über Diskussionen, wie auch immer. Da können Computerspiele über spielerische Art und Weise viele Leute, denk' ich mal, ´ranführen. An Themen, die sonst untergehen.

Zum anderen, die Nachteile: Da seh´ ich relativ wenige. Klar, man kann viel Zeit verplempern, das ist keine Frage. Ähm, da muss man schon ein bisschen aufpassen, aber das ist ´ne Frage des Alters vielleicht. Und ähm ausdrücklich nicht teile ich diese Meinung, dass jetzt Ego-Shooter oder was auch immer Gewalt fördernd sind. Das ist Quatsch. Also, ich weiß ja noch, als ich noch jünger war, Teenager war, da hieß es ähm Actionfilme und Horrorfilme bringen Teenager dazu, durchzudrehen. Da redet heut` kein Mensch mehr davon. Dann gab's Diskussionen über bestimmte Bücher, die Leute animieren, Dinge zu tun, die sie lieber bleiben lassen sollten. Und jetzt sind's halt die Computerspiele als neuestes Medium. Also, wer durchgeknallt ist, der ist durchgeknallt, egal, ob er jetzt äh Computerspiele spielt oder nicht. Oder ob er jetzt ´n Buch liest oder nicht. Das ist dann auch egal.

YG: Jetzt hätt` ich noch eine letzte Frage an Dich: Wenn Du selbst ein Computerspiel entwickeln könntest, was für ein Thema würde Dich besonders reizen?

R: Wenn ich das tun könnte, dann wäre das garantiert ´ne Mischung aus äh Strategie und ähm Simulation. Hm, was aber sicherlich schwierig ist umzusetzen, weil es einfach sehr viel Rechnerleistung verbrauchen würde, die...die heute zum Teil schon da ist, aber einfach zu teuer ist. Aber das wäre sicher spannend, dass man einfach

die Genres mischt. Dass man nicht nur Simulator spielt und nicht nur ´n Strategiespiel macht, sondern einfach springen kann innerhalb eines Spieles. Dass man Entscheidungen, die man trifft auf der strategischen Ebene ´ne halbe Stunde später irgendwie direkt umsetzen kann, als Spielfigur oder wie auch immer. Das ware sicher spannend.

YG: O.K. Vielen Dank, Rainer, fur das Interview, dass Du Dir die Zeit dafur genommen hast, und – ja – viel Erfolg und Spa mit den Spielen weiterhin.

R: Vielen Dank.