

TITELTHEMA

14

PACK DIE BADEHÖSE EIN, DIE SINTEFLUT IST DA!

ZUR KOMMERZIALISIERUNG DER APOKALYPSE



Liebe Leserinnen und Leser, es heißt ja immer, man solle positiv denken. Das sei gut für die Nerven und einem langen Leben zuträglich. Insofern ließe sich sagen, dass die Situation der deut-

schen Spielebranche auf jeden Fall mal nicht so katastrophal verkorkst ist wie die Zustände, in denen sich unsere Spielfiguren in vielen Spielen wiederfinden – allen voran Sam Porter Bridges (alias Norman Reedus aus der Postapokalypse-Serie »The Walking Dead«) in »Death Stranding«, dem Titelspiel dieser Ausgabe. Nach einer monatelangen Zitterpartie, ob die eben erst eingeführte bundesweite Games-Förderung in Höhe von 50 Millionen nicht direkt eine Totgeburt ist, weil für die Folgejahre keine weitere Förderung bewilligt wird, kam im November 2019 nun die frohe Botschaft: Die Förderung ist für die nächsten Jahre gesichert! Das ist gut, nicht nur für die Planungssicherheit der Entwickler hierzulande, sondern auch für deren Nerven. Weniger gut steht es währenddessen um die Halbzeitbilanz der Bundesregierung zum Thema Games und Digitalisierung. Die ist eher durchwachsen. Da müssen wir drüber reden. Machen wir auch. Zum Beispiel in dieser Ausgabe. Einiges wurde erreicht. Allmählich kommt auch in der politischen Öffentlichkeit an, dass Spiele hinsichtlich ihres kulturellen und gesellschaftlichen Mehrwerts anerkannt werden müssen. Und da arbeiten wir schließlich alle darauf hin. Hier beim **GAIN** Magazin. Und draußen in den Studios. Lasst uns jetzt also alle mal positive Vibes pflegen: Es könnte schlimmer sein (siehe »Death Stranding«). Der Anfang ist gemacht. Und der Rest wird schon. Toi toi toi.

**Eure
Nora**



Herausgeber: Michal Hejzner GAIN Magazin, Birkbuschgarten 8, 12167 Berlin - Deutschland, Tel. 030 / 91 52 28 71, kontakt@gain-magazin.de **Redaktion:** Michal Hejzner, Ron Kretzschmar, Sebastian Werner, Sylvio Konkol, André Dantierre, Alessandro Saiko, Pascal Wagner, Nora Beyer, Markus Janssen, Christian Juhnke, Ivan Pavlovic, Maximilian Rose, Ingmar Böke, Sonja Schneider, Giacomo Maihofer, Arno Görgen. **Lektorat:** Pascal Wagner, Nora Beyer & Giacomo Maihofer. **Grafiken:** Michal Hejzner **Layout:** Michal Hejzner - www.michalhejzner.de **Fotos:** Publisher & Eigene. Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung. 15.12.2019.

TITELTHEMA

Death Stranding

Auf der Suche nach der verlorenen Zeit..... 08

Zur Kommerzialisierung der Apokalypse

Der Markt der 1000 Tode 14

Digitale Einsamkeit

Über das Alleinsein und die Leere in Videospiele... 20

KRITIKEN

Shenmue III..... 24

GreedFall 30

The Outer Worlds..... 36

Concrete Genie 40

Call of Duty: Modern Warfare 44

Disco Elysium 48

Capcom Home Arcade 50

Blacksad: Under the Skin 53

Manifold Garden 54

Interrogation: You will be deceived..... 55

ARTIKEL

Das Uncanny Valley in Film und Spiel

Von Menschen, Robotern und Zwischenwesen..... 56

Zwischen klarer Handschrift und

Free Speech-Dystopie

Wie die deutschsprachige Total War-Community mit politischen Diskussionen umgeht..... 64

Zur Situation der deutschen Spielebranche

Das Land der Spieler und Entwickler?..... 68

Lionheart: Legacy of the Crusader,

das vergessene CRPG

Ahne eines großen Erbes 72

Schnittästhetik und Tagträumerei

Film, Thriller, Drama oder doch Spiel? 76

eSports und die deutsche Politik

Die unverstandene Disziplin 82

The Hero's Journey

Die Transformation der Heldenreise in Videospiele..... 90

SPEZIAL

Interview mit Jesper Juul

Was Indie-Spiele mit Hipster-Ideen zu tun haben 86



EIN GENIESTREICH

40

Concrete Genie



VON MENSCHEN, ROBOTERN UND ZWISCHENWESEN

56

Das Uncanny
Valley in Film
und Spiel



WAS INDIE-
SPIELE MIT
HIPSTER-
IDEEN ZU
TUN HABEN

86

Jesper Juul
Interview



48

Disco Elysium



DIE UN-
VERSTANDENE
DISZIPLIN

82

eSports und die
deutsche Politik