



SPEZIAL

DER ZU- STAND DES GEISTES

08 State of Mind



ARTIKEL

72 Umweltdarstellungen in
Videospiele



Liebe Leserinnen und Leser, es ist 2018 und Mensch und Maschine sind immer noch nicht eins geworden.

Ganz anders als in Daedalics

»State of Mind«, wo diese Grenze fließend geworden ist. Aber selbst mit einem unzuverlässigen Menschenhirn kann man immerhin in dieser Ausgabe erfahren, wie das deutsche Entwicklerstudio diese Thematik mit begrenztem Budget auf eine künstlerisch anspruchsvolle Weise verarbeitet hat. Wir widmen dem Werk und seinen Themen eine ganze Titelstory. Damit ist dann auch die wichtigste Änderung in dieser Ausgabe schon angesprochen: Wir haben die Struktur des Magazins angepasst, indem wir einzelnen Spielen in jeder Ausgabe noch deutlich mehr Raum zur Beleuchtung ihrer Besonderheiten geben wollen. In diesem Falle hat es uns das Thema Transhumanismus wie auch der reduzierte Polygon-Look in »State of Mind« angetan. Abseits dieser Titelstory haben wir den Anteil an Meinungen, Reportagen und Essays noch einmal deutlich angehoben. Unser Chefdesigner bemühte sich derweil unserer Nominierung für den German Design Award 2019 mit dieser Ausgabe erneut gerecht zu werden. Wir wünschen euch also viel Spaß beim Lesen, Schauen und natürlich Spielen!

**Euer,
André**

Herausgeber: Michal Hejzner GAIN Magazin, Birkbuschgarten 8, 12167 Berlin - Deutschland, Tel. 030 / 91 52 28 71, kontakt@gain-magazin.de **Redaktion:** Michal Hejzner (MH), Ron Kretzschmar (RK), Sebastian Werner (SW), Sylvio Konkol (SK), André Olbrich (AO), Josephine Hohberg (JH), Alessandro Saiko (AS), Pascal Wagner (PW), Markus Janssen (MJ) **Lektorat:** Ronja Schäle & Pascal Wagner **Grafiken:** Michal Hejzner **Layout:** Michal Hejzner - www.michalhejzner.de & Simon Emge - www.simonemge.de **Fotos:** Publisher & Eigene. Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung. 31.08.2018

INHALT

KRITIKEN

State of Mind.....	08
Detroit: Become Human.....	22
Jurassic World Evolution	26
Octopath Traveler.....	30
Vampyr	34
PixelJunk Monsters 2.....	42
Runner3	46
Yoku's Island Express.....	48
Hollow Knight.....	50

ARTIKEL

Grafik als Ausdruck der Seele

Wie Spiele ihre Psyche erklären	14
---------------------------------------	----

A Garden of Forking Minds

Mentaler Transhumanismus in Videospielen	18
--	----

Cyberpunk 2077

Cyberware als neuer Lifestyle.....	54
------------------------------------	----

Battle Royale Games

Fluch oder Segen?	58
-------------------------	----

Wie Kinder durch Games lernen können

Der Bereich der Medienpädagogik.....	62
--------------------------------------	----

Die zweite Heldenreise

Das Spiel mit der Wahrheit.....	66
---------------------------------	----

Mensch, Natur und Technik

Umweltdarstellungen in Videospielen.....	72
--	----

Vielfalt und Diversität

Sind mehr als nur ein Motto	84
-----------------------------------	----

Walk the Line

Selbstreferentialität und Grenzüberschreitung.....	88
--	----

SPEZIAL

FragLens

Ein gesunder Blick auf Spiele	52
-------------------------------------	----

C64 Mini

Der Legendäre Heimcomputer	38
----------------------------------	----

Interview

Dylan Cuthbert	78
----------------------	----



EINE FUTURISTISCHE GESCHICHTE

22

Detroit: Become Human



VERGESSENE WELT

26

Jurassic World Evolution



78

Dylan Cuthbert
Im Interview



62

Wie Kinder
durch Games
lernen können



58

Battle Royale
Games