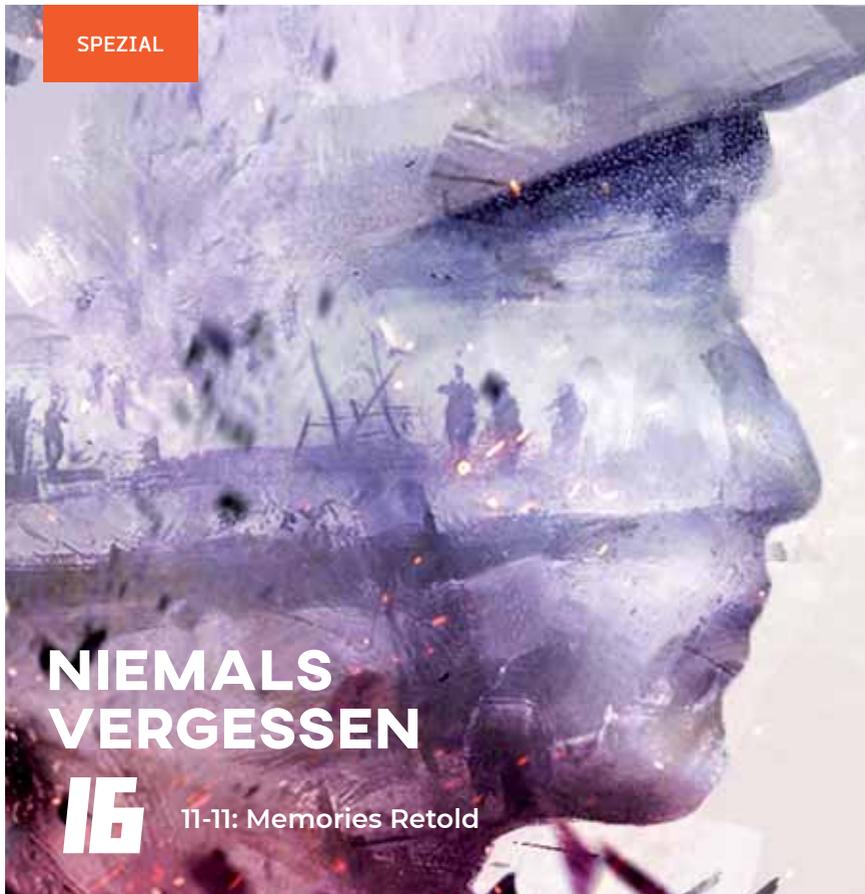


SPEZIAL

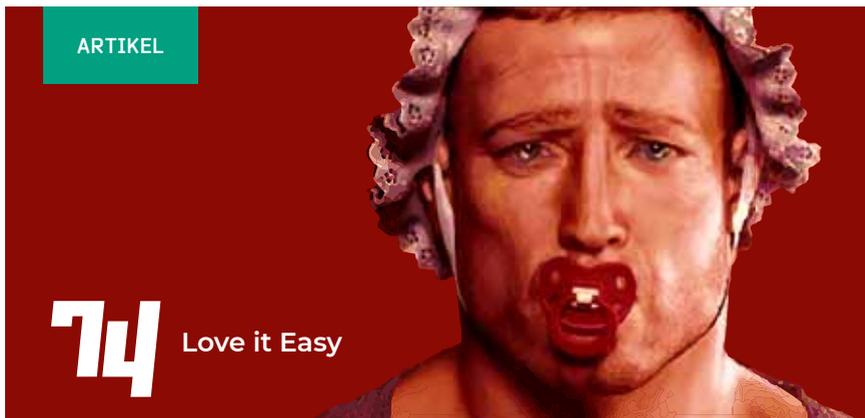


NIEMALS VERGESSEN

16

11-11: Memories Retold

ARTIKEL



74

Love it Easy



Liebe Leserinnen und Leser,
»GAIN«, das steht für »Games Inside«. Doch was bedeutet das eigentlich? Ein Erklärungsversuch anhand unseres Leit-

themas, »11-11: Memories Retold«. Es brilliert nicht so sehr auf spielerischer, doch dafür umso mehr auf künstlerischer, erzählerischer und vor allem emotionaler Ebene. Erzählt es doch eine berührende Geschichte über Freundschaft, Liebe und Verlust vor dem Hintergrund der Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts, dem Ersten Weltkrieg. Dabei geht es mit der sensiblen Thematik respektvoll um, ohne diese in »Battlefield«-Manier mit möglichst viel Brimborium zu trivialisieren. Ganz nebenbei lehrt uns das Spiel sogar einiges über reale Ereignisse und Begebenheiten rund um den Ersten Weltkrieg. In diesem Kontext möchte ich George Santayana (1863-1952) zitieren: »Wer sich nicht an die Vergangenheit erinnern kann, ist dazu verurteilt, sie zu wiederholen«. Wir halten »11-11: Memories Retold« für einen bemerkenswerten, wertvollen Beitrag zur Spielekultur. Macht es also Sinn, das Spiel in ellenlangen Tabellen nach bester »Stiftung Warentest«-Manier ins kleinste Detail zu analysieren? Wohl kaum, denn wir sehen Videospiele als Kulturgut, als bedeutenden Teil unseres Lebens und sehen in ihnen so viel mehr als nur plumpe Unterhaltung. Wir blicken hinter die Fassade und beleuchten Aspekte wie Gesellschaftskritik, politische Aussagen oder künstlerischen Ausdruck. Das ist unsere Interpretation für »Games Inside«. »GAIN« ist für all jene, welche die Dinge differenzierter betrachten, tief unter die Oberfläche blicken möchten und gerne den Status Quo hinterfragen.

**Euer
Alessandro**

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 Kretschmar (RK), Sebastian Werner (SW), Sylvio Konkol (SK), André Olbrich (AO), Josephine Hohberg (JH), Alessandro Saiko (AS), Pascal Wagner (PW), Nora Beyer (NB), 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. 03.12.2018

INHALT

KRITIKEN

11:11 Memories Retold	16
Red Dead Redemption 2	30
Assassin's Creed Odyssey	36
Marvel's Spider-Man	42
Shadow of the Tomb Raider	46
INSOMNIA: The Ark	50
Little Dragons Cafe	54
Transference	56
Starlink: Battle for Atlas	60
TORN	62
The Long Dark	64
The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories	66

ARTIKEL

Der Erste Weltkrieg in Videospielen Pixel-Nervengas und Polygon-Stacheldraht	10
Geschichte authentisch »erinnern«? Narrative Adventures über den Ersten Weltkrieg	22
Gedanken zur Ethik historisierender Spiele Die Geister die ich spiel	26
Love it Easy Einstellungssache Schwierigkeitsgrad	74
Ist eSport denn Sport? Eine Anfrage an die Bundesregierung	78
Was sind eigentlich Game Studies? Von denen, die auszogen, das Spiel zu erforschen ...	82
Wunderland Oase und Feuertaufe	86
Innenansichten Raum und Ort in Life Is Strange und Captain Spirit ..	90

SPEZIAL

Interview Ben Dowie	58
Interview Hidetaka »Swery« Suehiro	68





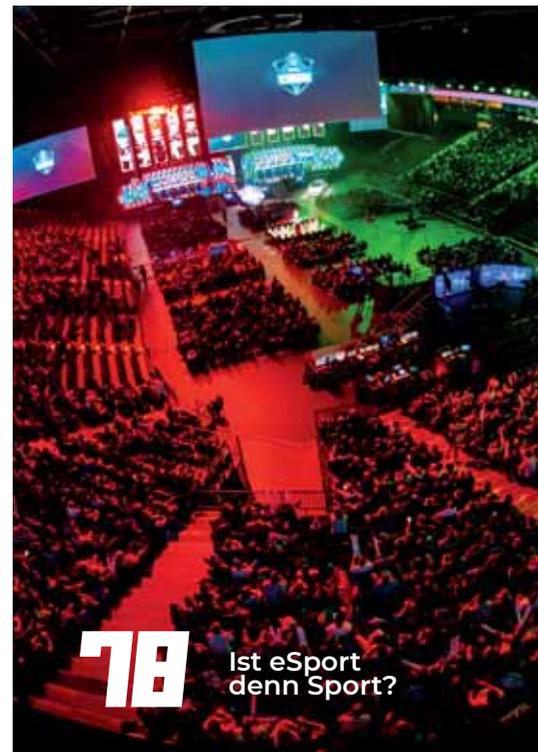
68

Hidetaka »Swery« Suehiro
Im Interview



10

Der Erste Weltkrieg
in Videospiele



78

Ist eSport
denn Sport?