

Text 5: Spielesammlung Gamescamp

Auf einem Gamescamp geht es selbstverständlich um Games. Die Teilnehmenden diskutieren in Sessions über die verschiedensten Themen, lernen Gleichgesinnte kennen und treten miteinander in Austausch. Doch nicht nur das. Auf einem Gamescamp wird natürlich auch viel gespielt - aber was eigentlich? Während vergangener Gamescamps haben sich so einige Lieblingsspiele bei den Teilnehmenden herauskristallisiert, die in den Pausen und Phasen des „Freien Spiels“ angeboten wurden. Diese sind hier übersichtlich zusammengefasst und als eine unverbindliche Empfehlung zu verstehen. Der Fokus liegt dabei auf digitalen Mehrspielertiteln, die gemeinsam oder gegeneinander gespielt werden können. Spaß ist schließlich am größten, wenn man ihn teilen kann.

Minecraft

Plattform: Microsoft Windows, Mac OS

Website: <https://minecraft.net/>

Link: Turmbau zu Babel

<https://onedrive.live.com/?cid=5fb483b68ce32dad&id=5FB483B68CE32DAD%21959653&ithint=folder,&authkey=!AMdrcMfnsH8Xf-c>

Minecraft bietet nicht nur für Solospieler*innen schier unendliche Möglichkeiten, der Fantasie freien Lauf zu lassen. Dank der Mod-Freundlichkeit ist es ebenso möglich, eigenständige Spielmodi in das Spiel zu integrieren. Ein Beispiel ist der auf dem Gamescamp oft eingesetzte „Turmbau zu Babel“. Das Ziel besteht hier einen möglichst hohen Turm zu errichten. Die Besonderheit ist, dass zwei Teams gegeneinander um die Wette bauen. Einzelkämpfer haben hier keine Chance, Teamwork ist unerlässlich. Dabei müssen die Spieler sich auf verschiedene Rollen festlegen:

Baumeister: Er ist für den Bau des Turms verantwortlich. Zudem kann nur er die dafür erforderlichen Sandblöcke sammeln. Ansonsten ist er aber wehrlos.

Mercenary: Er beschützt das eigene Team und greift das gegnerische Team an.

Saboteur: Mit TNT ausgestattet, kann er Blöcke des gegnerischen Turmes sprengen, und das Bauvorhaben damit entscheidend stören.

Für gewöhnlich wird diese Variante während der Welcome-LAN mit großer Begeisterung gespielt.

12 Orbits

Plattform: Android, iOS, Microsoft Windows, Mac OS

Website: <http://12orbits.com/>

12 Orbits besticht durch seine einfache Handhabung und unkomplizierte Steuerung - ganz nach dem Motto: Leicht zu erlernen, schwierig zu meistern. Die Besonderheit besteht in der Unterstützung von 2-12 Spieler*innen an ein und dem selben Gerät. Grundsätzlich geht es darum mehr kleine Kugeln mit der eigenen Farbe zu markieren als die Gegner*innen. Leichter gesagt als getan, denn die Spieler*innen müssen geschickt Schwung und Momentum ausnutzen. 12 Orbits hält vier verschiedene Spielmodi bereit.



FIFA

Plattform: PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows

Website: <https://easports.com/de/fifa/>

FIFA bietet als Fußballspiel den großen Vorteil, dass die Spielregeln den meisten Teilnehmenden bekannt sein dürften. Üblicherweise wird eine Multiplayer-Partie FIFA gemeinsam an einer Spielkonsole im Modus 2 gegen 2 gespielt. Diese Beschränkung ergibt sich meist aus der Maximalzahl an Controllern, die eine Konsole (in diesem Fall Xbox bzw. Playstation) problemlos verwalten kann.

SpaceTeam

Plattform: Android, iOS

Website: <http://spaceteam.ca/>

Dass es ganz schön kompliziert ist, ein Raumschiff zu steuern, beweist die App SpaceTeam. Hier schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle einer intergalaktischen Crew. Alle spielen dabei an einem eigenen Smartphone oder Tablet und sind damit für ganz unterschiedliche Schalter und Geräte zuständig. Die Spieler*innen müssen die eingeblendeten und ständig komplexer werdenden Anweisungen wie „Schuhkapsel auf 4“, „Grußkanal öffnen“ oder „Clipschleifen aktivieren“ ihren Mitspieler*innen zurufen, damit diese möglichst schnell umgesetzt werden können. Chaos und Geschrei sind damit vorprogrammiert und zudem ein nicht unerheblicher Teil des Spielspaßes.

Keep Talking And Nobody Explodes

Plattform: PlayStation 4, Android, Windows, Mac

Website: <http://keeptalkinggame.com/>

Der Name ist Programm: Ein/e Spieler*in muss eine virtuelle Bombe entschärfen, die übrigen müssen ihn/sie dabei unterstützen. Das Problem: Den Helfer*innen steht lediglich ein umfangreiches Handbuch zur Verfügung, die Bombe sieht einzig und allein die Bombenspezialist*in. Es muss also eine möglichst genaue Beschreibung der Bombe an die Helfer*innen durchgesagt werden, die dann im Gegenzug per Handbuch herausfinden, wie die Bombe entschärft werden könnte, um dann möglichst genaue und hoffentlich richtige Anweisungen an die Bombenentschärfer*in zurückzugeben. Besonders immersiv und reizvoll wird es, wenn eine VR-Brille wie die Oculus Rift oder HTC Vive zur Verfügung steht. „Keep Talking And Nobody Explodes“ ist derzeit leider nur auf Englisch verfügbar und ist damit möglicherweise nicht für jede/n Teilnehmer*in geeignet.

Johann Sebastian Joust (im Bundle Sportsfriends)

Plattform: PlayStation 3 & 4, Windows, Mac OS (bis zu acht Playstation Move Controller werden außerdem benötigt)

Website: <http://sportsfriendsgame.com/>

Johann Sebastian Joust verzichtet komplett auf einen Bildschirm. Jede/r Spieler*in wird mit einem Playstation Move Controller ausgestattet, der gleichzeitig auch als „Lebensbalken“ fungiert. Zu klassischer Musik müssen sich die Spieler*innen nun möglichst passend bewegend, denn je langsamer die Musik läuft, desto empfindlicher werden die Move-Controller und ihr Licht erlischt schon bei der kleinsten unachtsamen Bewegung. Beschleunigt die Musik, sind ausschweifendere Bewegungen möglich. Ziel ist es, die anderen Spieler*innen so sehr aus dem Rhythmus zu bringen, dass die Lichter ihrer Controller erlöschen. Dabei ist so ziemlich alles erlaubt. Die Bereitstellung von Johann Sebastian Joust kann durch die Erfordernis mehrerer Playstation Move Controller recht schwierig sein. Dafür handelt es sich aber im Gegenzug um ein sehr zugängliches Spiel, welches sowohl auf Sprache als auch fortgeschrittene Fähigkeiten am Controller verzichtet und sich somit auch bestens für einen interkulturellen Kontext eignet.

Lovers In Dangerous Spacetime

Plattform: PlayStation 4, Xbox One, Steam

Website: <http://loversinadangerousspacetime.com/>

In diesem kooperativen Spiel müssen bis zu vier Spieler*innen gemeinsam ein Raumschiff durch mehrere Level steuern und unterwegs möglichst viele gestrandete Space-Tierchen einsammeln. Problem: Das Raumschiff ist chronisch unterbesetzt, sodass die Spieler*innen je nach Situation immer wieder verschiedene Stationen wie Laserkanonen, Schilde oder die Navigationssysteme bemannen müssen. Das kann durchaus hektisch, zugleich aber auch äußerst unterhaltsam und komplex sein.

Ultimate Chicken Horse

Plattform: Microsoft Windows, Mac OS

Website: <https://cleverendeavourgames.com/ultimate-chicken-horse/>

Ultimate Chicken Horse ist eine Mischung aus Jump'n'Run und Leveleditor. Die Spieler*innen spielen und gestalten die Level gemeinsam. Nach jeder Runde dürfen alle Spieler*innen neue Objekte wie Fallen oder Trampoline platzieren. Das Ziel besteht darin, dass man das Level für die anderen Mitspieler*innen gerade schwer genug macht, damit sie es nicht ins Ziel schaffen, man dabei aber selber nicht auf der Strecke bleibt. Denn kommen alle Spieler*innen ins Ziel, war es zu einfach niemand erhält Punkte. Ultimate Chicken Horse erfordert neben Geschick also auch eine gute Portion an (hinterhältiger) Kreativität.

Portal Knights

Plattform: PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Microsoft Windows

Website: <http://portalknights.com/de/>

Portal Knights erinnert in seinen Grundzügen an Minecraft. Allerdings können die Spieler*innen hier aus rollenspieltypischen Klassen wie Krieger, Magier oder Waldläufer wählen und Abenteuer bestreiten. Wie in Minecraft kann gemeinsam gebaut und erkundet werden. Zwar reicht Portal Knights nicht an die Komplexität von Minecraft heran, kann dafür aber mit einem charmanten Grafikstil und einem weitaus zugänglicheren Spielprinzip aufwarten.

World of Padman

Plattform: Linux, Microsoft Windows, Mac OS

Website: <https://worldofpadman.net/>

Bei World of Padman handelt es sich um einen Multiplayer-Shooter. Ursprünglich als Modifikation für Quake 3 erschienen, ist World of Padman aber deutlich farbenfroher und kommt gänzlich ohne exzessive Gewaltdarstellung aus. Das Spielprinzip ähnelt dem Vorbild jedoch in Grundzügen. Hier müssen die anderen Spieler*innen mit teils sehr ungewöhnlichen „Waffen“ wie einem Kaugummigewehr oder einer Klebepistole ausgeschaltet werden. Aber auch andere Spielmodi sind enthalten, die gänzlich auf das Abschießen verzichten, sondern Punkte beispielsweise für an Wände gesprühte Logos gewähren.

Quiplash

Plattform: PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Microsoft Windows, Mac OS, Fire OS

Website: <http://jackboxgames.com/project/quiplash/>

Quiplash ist ein simples Partyspiel für bis zu acht Spieler*innen und ein quasi unbegrenzt großes Publikum. Den Teilnehmer*innen werden verschiedene Fragen gestellt, bei deren Beantwortung es weniger auf Wissen als auf Witz, Kreativität und Cleverness ankommt. Nachdem alle Spieler ihre Antwort eingeloggt haben, besteht die Möglichkeit (auch für das Publikum per Smartphone oder Tablet) die beste/passendste/witzigste unter diesen zu bestimmen. Quiplash ist standardmäßig nur auf Englisch spielbar und setzt somit eine gewisse Sprachfertigkeit voraus. Es existiert aber eine inoffizielle Modifikation, mit der das Spielgeschehen ins Deutsche übersetzt wird.

Mario Kart

Plattform: Wii, WiiU, Nintendo Switch

Der Klassiker unter den Fun-Racern erfreut sich auch heute noch großer Beliebtheit. Auch hier gilt das Motto „*Leicht zu erlernen, schwierig zu meistern*“. Das Erspielen der perfekten Rundenzeit steht bei Mario Kart nicht unbedingt im Vordergrund. Stattdessen der quietschbunte Grafikstil, die vielen unterschiedlichen Items und das kurzweilige Spielgeschehen. Idealerweise treten die Spieler*Innen vor demselben Bildschirm gegeneinander an. Dabei unterstützt Mario Kart in der Regel sowohl Versus als auch Team-Modi.

Über den Autor:

Sven Keil studierte in Dresden Soziologie und Kommunikationswissenschaften und befasste sich in seiner Abschlussarbeit mit Urban Gaming. Seitdem wirkt er als freier Mitarbeiter an verschiedenen medienpädagogischen Projekten mit dem Schwerpunkt Games mit.

Dieser Text entstand im Rahmen des Projekts Gamescamp United. Veranstaltet wurde das Gamescamp United von einem Verbund aus medienpädagogischen Institutionen und Initiativen (in alphabetischer Reihenfolge): Initiative Creative Gaming, Institut Spielraum/TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Mediale Pfade, medien+bildung.com, Medienkulturzentrum Dresden, Medienzentrum Rheinland des LVR, Spawnpoint – Institut für Computerspiel, Spielbar.de, Spieleratgeber NRW/Computerprojekt Köln e.V., Stadtjugendausschuss e. V. Karlsruhe. Die Koordination für die Herausgabe der OER-Materialien übernahm das Medienkulturzentrum Dresden. (Download Link: <http://www.medienkulturzentrum.de/seminar/gamescamp-united-spielen-verbindet/>)

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

