

Spielregel-Podcasts

# Regellernen als Erlebnisfernsehen?

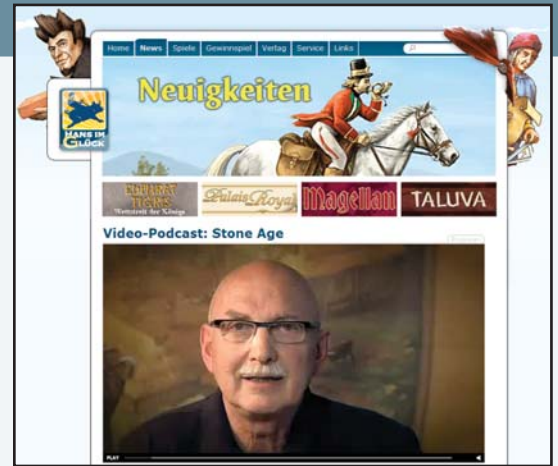
War das herrlich früher, wenn Ur-Opä mit den Enkeln spielte! Auf dem Tisch lag ein lustiger Spielplan mit bunten Bildern. Es war klar, dass die Figuren auf dem Startfeld aufgestellt und mit Hilfe eines Würfels ins Ziel gebracht werden mussten, fast alles erklärte sich von selbst. Und wenn unterwegs etwas Besonderes passierte, dann war das entweder auf die Ereignisfelder gedruckt, oder ein Beipackzettel lieferte die nötigen Erklärungen. Das Drama mit den Spielregeln begann, als den Leuten diese einfachen Spiele nicht mehr ausreichten.

Nicola Balkenhol hat bereits in spielbox 1/08 über die Problematik, verständliche Spielanleitungen zu schreiben, berichtet. Immer wieder, wenn auch nur vereinzelt, suchten Verlage nach neuen Wegen, die Gebrauchsanweisungen für ihre Spiele attraktiv zu verpacken. Sechs Jahre, nachdem es „Spiel des Jahres“ geworden war,

Seit etwa drei Jahren wird das Internet überschwemmt von Audio- und Video-Podcasts, akustischen und visuellen Präsentationen von Spielen. Nachdem man dieses Feld lange Zeit Privatleuten überlassen hat, ist die Spielebranche in diesem Jahr endlich aktiv geworden. Dabei wird allerdings nicht immer deutlich, ob die Videos nun die Spielregeln ersetzen oder ergänzen sollen oder ob einfach nur die Spielidee präsentiert werden soll.

## Redakteure als Hauptdarsteller

Den Anfang machte im Mai Schmidt Spiele aus Berlin. In Eigenregie produzierten die Redakteure Thorsten Gimmler und Mario Coopmann Videos, um die Easy Play-Serie des Verlages auf den Bildschirm zu bringen. Nun lässt der Begriff Easy Play nicht gerade auf anspruchsvolles und komplexes Spielwerk schließen, sodass die Anleitungen ohnehin leicht zu verstehen sind. Tatsächlich werden die Podcasts auch als „Gameplay Videos“ deklariert, was nicht unbedingt als 1:1-Umsetzung der Spielregeln zu verstehen ist. So hat man beispielsweise die Vorbereitung ausgespart und startet mit dem fertig aufgebauten Material. Aus technischer Sicht sieht man den Filmen an, dass sie nicht von Profis produziert wurden. Bei den Nahaufnahmen gibt es störende Lichtreflexe, die



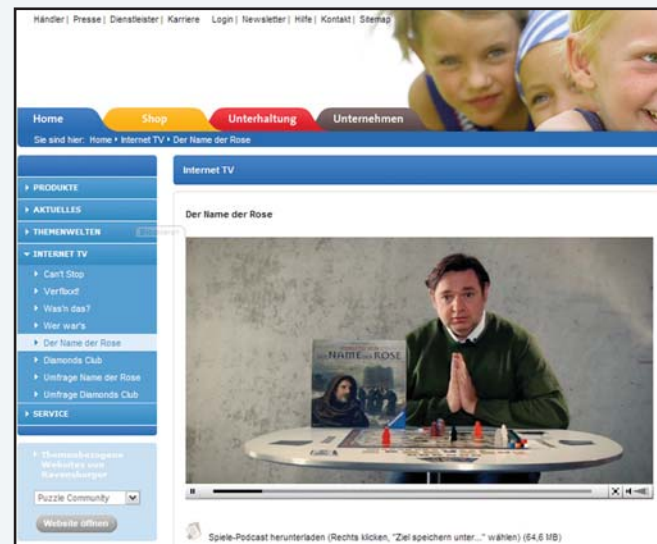
Bildqualität ist eher unterdurchschnittlich und so unscharf, dass dem Betrachter selbst im Vollbildmodus manches Detail verborgen bleibt. Der Ton aber ist gut verständlich.

Käufer der Ravensburger Herbstneuheiten DIAMONDS CLUB und DER NAME DER ROSE werden durch einen Aufkleber darauf aufmerksam gemacht, dass im Internet Videos zur Spielregel zu finden sind. Navigieren sie dann über die Produktsuche zum entsprechenden Spiel, suchen sie allerdings vergeblich nach einem Video. Das verbirgt sich auf der Startseite hinter dem Stichwort „Internet TV“.

Das Konzept für die Ravensburger Videos entwickelte André Maack, die Details überließ er Frieder Arndt, der die Spiele aus dem Stegreif erklärte. Besucher der Nürnberger Spielwarenmesse kennen Arndt seit vielen Jahren, wo er temperamentvoll und launig überwiegend Kinderspiele erklärt. Sein komödiantisches Temperament hat er auf den Videos leider gezügelt, und der Spot zu DER NAME DER ROSE könnte – passend zum Thema – auch als Wort zum Sonntag über den Bildschirm gehen. Bild- und Tonqualität sind indes erstklassig, kein Wunder, denn die Ravensburger holten sich Profis ins



packte der Ravensburger Spieleverlag eine Compactcassette in die HASE UND IGGEL-Schachteln, um das Spiel, dessen Regeln vielen Leuten zu kompliziert erschienen, akustisch zu erklären. Ebenfalls sechs Jahre nach Erhalt der Auszeichnung stellte Klaus Teuber seine erste interaktive Prof. Easy Einführung für DIE SIEDLER VON CATAN online. Bis heute wurde das Tutorial mehr als 86.000 Mal genutzt, was heißt, wirklich bis zum Ende durchgeblättert. Dass Teuber damit die Regel-Podcasts von heute vorwegnahm, konnte er nicht wissen, denn das Wort gab es 2001 noch nicht.



Haus. Kleines Manko: Wer den Spot im Vollbildmodus sehen möchte, muss ihn sich herunterladen, die entsprechende Funktion auf der Webseite führt zu einer Fehlermeldung.

Das jeweilige Spiel wird von Arndt akribisch beschrieben. Wer aufmerksam zuhört, sollte anschließend in der Lage sein, es seinen Mitspielern zu erklären. Ganz ohne Blick in die gedruckte Spielanleitung geht es allerdings nicht, weil einige Details im Film fehlen. Wie die Podcasts beim Publikum ankommen, versucht der Verlag gerade mit einer kleinen Umfrage herauszufinden, deren Ausgang darüber entscheiden wird, ob und in welchem Umfang diese Form der Spielepräsentation auch in Zukunft angeboten wird.

## Filmmusik vom Profi

Drei Tage vor Redaktionsschluss dieser spielbox ging Hans im Glück mit seinem ersten Video online. Der Chef persönlich präsentiert *STONE AGE* und hat dafür sein gesamtes Team zum öffentlichen Mitspielen verpflichtet. Den weiblichen Part übernahm Jasmin, Tochter unseres spielbox-Kollegen Jo Weigand. Entstanden ist dabei ein veritabler Dokumentarfilm, technisch perfekt, gut geschnitten und sogar mit spannender Filmmusik unterlegt, für die Moritz Eggert verantwortlich zeichnet, hauptberuflich Komponist, nebenberuflich Podcaster bei den Westpark-Gamern (ein Interview mit Moritz Eggert war in *spielbox* 2/08 zu finden).

Es macht Spaß, sich den 9-Minuten Film anzusehen. Originell der Spielaufbau mit der Verteilung des Spielmaterials in Stop-Motion Technik, originell auch der Verlauf der Partie im schneller werdenden Zeitraffer. Die Qualität ist besonders bemerkenswert, wenn man weiß, dass zwar ein Profi hinter der Kamera stand, der Löwenanteil der Arbeit aber von Moritz, dem Sohn von Bernd Brunnhofer erledigt wurde, der sich das Schneiden und Vertonen nach dem Prinzip „learning by doing“ selbst beibrachte. Kein Wunder, dass vom Drehtag bis zur Veröffentlichung 19 Wochen vergingen.

Und der Nutzwert? Der Film ist kein Reglersatz, will es auch nicht sein. Aber er gibt einen umfassenden Überblick über den Spielablauf und fängt dabei auch sehr gut die Spielatmosphäre ein.

## Homeshopping-TV

Seit August ist mit der Spiele-Offensive auch ein Versandhandel aktiv und bietet seinen Kunden, wenn sie ein Spiel bei ihm gekauft haben, kostenlos das dazu passende Regelvideo an. Wer nicht kauft, kann sich das Video trotzdem gegen eine Gebühr von 4 EUR ansehen.

Als Schnupperangebot wird kostenlos *TRANSAMERICA* erklärt. Nun ist dieses Spiel, wie auch die Easy Play-Reihe von Schmidt, nicht gerade hochkompliziert und bedarf eigentlich keines Podcasts zur Erklärung. Wir haben uns deshalb aus dem ständig wachsenden Angebot an Regel-Podcasts (derzeit sind es 70!) ein anderes Spiel herausgesucht: *JUNTA*. Was gleich beim Start auffällt: Der Podcast ist in einzelne Abschnitte unterteilt – wobei diese Einteilung von Spiel zu Spiel angepasst wird. Bei *JUNTA* wird nach Einleitung und Spielaufbau zunächst die politische Phase des Spielablaufs, dann die Putschphase erläutert. Es folgen noch spezielle Spielregeln und schließlich eine ausführlich kommentierte Musterpartie, in der der Moderator die Rollen aller sieben Spieler übernimmt. Alles in allem dauert dieser Podcast gut 60 Minuten.

Die Rolle des Erklärjärs spielt Björn Hübner, und er beherrscht die Rolle perfekt. Er erklärt das Spiel genau so, wie er es am Spieltisch erklären würde, lässt keine Details aus, erklärt auch Hintergründe zu Spielaktionen, und das alles aus dem Stegreif. Der Betrachter merkt: Hübner weiß, wovon er spricht, und das Spiel macht ihm offensichtlich Spaß. *JUNTA* ist kein Einzelfall, zum Vergleich haben wir uns auch *AGE OF EMPIRES III* erklären lassen. Auch hier gilt: ein perfektes Regelvideo, wenn – ja, wenn die Bildqualität nicht so lausig schlecht wäre. Und das gilt leider für alle Videos der Spiele-Offensive, die wir uns angesehen haben. Wenn bei-

spielsweise die speziellen Figuren von *AGE OF EMPIRES III* erklärt werden, sind sie auf dem Bildschirm nicht zu erkennen. Schade, dass ausgerechnet die besten Regelerklärungen mit dem schlechtesten Bild geliefert werden.

Noch kann ein Podcast die gedruckte Spielanleitung nicht ersetzen. Bei Rückfragen hilft ein Blick ins Regelheft schneller als die Suche im Regelvideo, jedenfalls



nach dem gegenwärtigen technischen Stand. Doch die Filmchen können einen guten Überblick über das Spielgeschehen liefern und auch deutlich machen: „Schau mal, so schwer ist das doch gar nicht.“

In technischer Hinsicht hat der Hans im Glück Verlag Maßstäbe gesetzt. Inhaltlich gebührt diese Ehre dem Zoch-Verlag, als er bereits im Frühjahr 2005 *MANILA* die „erste interaktive Spielregel mit echten Videospielszenen“ auf CD beilegte. In elf Abschnitte unterteilt wurde der Ablauf minutiös erklärt, die Erklärungen konnten jederzeit unterbrochen oder zurückgespult werden. Eine Beispielrunde machte noch einmal die Zusammenhänge deutlich, auch sie hatte Navigationsschaltflächen, die wie bei einem DVD-Player funktionierten.

Bedauerlicherweise haperte es auch hier an der Technik. Auf zahlreichen Rechnern verfiel das CD-Laufwerk in hektische Aktivitäten, aber der Bildschirm blieb minutenlang schwarz. Nur wer sich die Mühe machte und die komplette CD mit immerhin 555 MB auf die Festplatte kopierte, konnte die interaktiven Regeln wirklich wie gedacht genießen. Aber da hatten viele schon aufgegeben und wieder zur gedruckten Spielanleitung gegriffen.

KMW

