



## *Metagame – the videogame edition*

# Pädagogische Verwendungsmöglichkeiten

Was ist Metagame – The videogame Edition?

Von Kelvin Autenrieth

Metagame ist weniger ein Spiel mit fest vorgegebenen Regeln, sondern vielmehr eine Ansammlung von 150 Karten. Dabei sind auf 100 Karten die verschiedensten Titel abgebildet, die nahezu alle relevanten Genres, Sub-Genres und Meilensteine der Videospiegelgeschichte abdecken. Neben der (Artworks-)Illustration sind Erscheinungsjahr, Publisher, Developer und Plattform vermerkt. Wer glaubt, das Spielprinzip sei auf das Erraten dieser Informationen ausgelegt oder es wäre quartet'esk, der irrt. Denn zusätzlich zu den Spielkarten gibt es 50 sogenannte „Comparison-Cards“. Diese beinhalten Fragen die auf die Games abzielen: Welches Game hat eine bessere Story? Welches Game ist frustrierender zu spielen? Welches Game hat einen größeren Einfluss gehabt? Neben diesen standardmäßig angehauchten Fragen finden sich zahlreiche unkonventionelle wieder: Welchen Game ist sexier? Welches Game wird mit der Zeit besser?



## Wie wird Metagame gespielt?

Wie angedeutet gibt es keinen festen Regelapparat, sondern lediglich ein paar Vorschläge der Entwickler. Metagame ist als „Game debate Game“ ausgelegt. Die Spieler erhalten eine Hand mit den Spielkarten, sortieren einige davon aus und behalten den Rest. Der „Judge“ zieht zwei Comparison Cards, wählt davon eine aus und spielt sie aus. Nun müssen die Spieler eine ihrer Karten legen und haben 10 (oder mehr) Sekunden Zeit, um ihre Wahl zu begründen. Der Judge wählt anschließend das beste Argument aus, der entsprechende Spieler bekommt einen Punkt.

## Was ist so faszinierend an Metagame?

Bereits nach wenigen Runden offenbaren sich viele sehr interessante Aspekte des Spiels, die zahlreiche pädagogische Möglichkeiten aufzeigen. Einige davon:

Standpunkte vertreten – Wie lässt sich die eigene Überzeugung nachvollziehbar kommunizieren?

Die Hauptaufgabe des Spielers besteht darin, seine Meinung nachvollziehbar zu begründen (sonst wäre es ja kein gutes Argument). „Na Donkey Kong war eins der ersten Spiele, also ist es besonders einflussreich“. Hier fehlt etwas. An dieser Stelle kann mit dem Impact argumentiert werden, denn Donkey Kong sei ein wichtiger Faktor bei der Entwicklung der Arcade-Automaten, und damit auch in Bezug auf die Spielkultur. Ebenso kann auf die zahlreichen Nachfolger verwiesen werden, die erkennen lassen, dass das (abgewandelte) Spielprinzip auch noch 30 Jahre später zu finden ist und die Charaktere des Spiels finden sich in allen möglichen Games wieder. Auch hier wird es besonders spannend, wenn Comparison-Card und Spielkarte nicht wirklich zueinander passen. Wie könnte ein Argument aussehen, das Asteroids bescheinigt eine gute Buchvorlage sein?

Über Begriffe streiten – Was heißt eigentlich „hardcore“ oder „ästhetisch“?

Ja was heißt es denn eigentlich? Ist „hardcore“ einfach nur „schwierig“? Ist ein Spiel mit einer komplizierten Steuerung „hardcore“? Ist ein unglaublich schwer zu meisterndes Spiel „hardcore“? Bezieht sich „ästhetisch“ ausschließlich auf die äußere Erscheinungsform? Kann eine Spielstruktur ästhetisch sein? Kann ein strategischer Spielzug ästhetisch sein? „Any Kinect Game“ vs. „Counter Strike“, welches Spiel ist mehr wie ein Sport? Hier wird man sich unweigerlich mit der Frage auseinandersetzen, was „Sport“ überhaupt bedeutet. Ist ein bisschen rumhampeln Sport? Ist jeglicher Wettbewerb Sport? Fragen über Fragen die viel Raum für Diskussionen bieten.

Spiele erläutern – Wie erklärt man jemandem ein Spiel welches man nur selber kennt?

Hin und wieder werden Spielkarten von Games gelegt, die nicht alle kennen. Hier muss der Spieler möglichst knapp und präzise das Game beschreiben. Wie erklärt man Deus Ex, Civilization oder Minecraft in einem Satz? Schwierig und spannend.

## Subjektives Erleben – Wie argumentiert man für persönliche Erfahrungen?

Häufig sind es persönliche Erfahrungen, die in die Argumentation eingebracht werden. Hier reflektieren die Spieler ihre Erlebnisse mit den Games. Die in der Jugend durchgemachten Nächte, in denen man zu dritt wie gebannt vor dem Bildschirm saß um Monkey Island durchzuspielen. Die Nachmittage, an denen man mit seinen Freunden Tekken spielte und für jede Session neue Moves lernte um der Beste zu sein. Die ersten Wochenenden mit Counter Strike LANs inklusive Pizza- und Colavergiftungen. Hier haben die Spieler Gelegenheit, ihrer Spielerbiographie Ausdruck zu verleihen.

## Kontra geben – Wie können gegnerische Argumente entkräftet werden?

Nicht immer ist man einer Meinung. In diesem Fall müssen gegnerische Argumente entkräftet werden. Wieso ist Gran Turismo eine bessere Simulation als Sim City? Wieso ist Plants vs. Zombies lustiger als Portal? Wieso ist Starcraft strategischer als Angry Birds? Was in vielen Fällen noch einfach klingt wird bei besonders merkwürdigen Konstellationen eine ziemliche Herausforderung: Wieso ist Mortal Kombat mehr wie ein Film als Lemminge? Wieso ist Minecraft unvorhersehbarer als Arkanoid? Wieso ist Pac-Man realistischer als Tetris?

## Konsens Aushandeln – Wie lassen sich gemeinsame Standpunkte festigen?

Insbesondere bei der Analyse der verschiedenen Argumente bietet sich die Möglichkeit des Aushandelns von Standpunkten. Das ist z.B. der Fall, wenn Begriffe unterschiedlich gedeutet werden oder die Argumente unterschiedliche Strukturen besitzen. „Ah, du hast den Begriff also so aufgefasst, ok da hast du natürlich auch recht. Ich habe ihn anders interpretiert“. „Na gut, dein Argument zielt auf die Spielmechanik ab, ich habe mich mehr auf das Game Play bezogen.“. Dies veranschaulicht recht schön, dass auch scheinbar konträre Argumente durchaus vereinbar sind.

## Spielregeln festlegen – Was lässt sich mit Metagame sonst noch so alles anstellen?

Wie eingangs beschrieben gibt es nicht DAS Regelwerk zu den Karten. Hier bestehen viele Möglichkeiten, die angedachten Regeln zu modifizieren. So kann z.B. überlegt werden, wie das Bewertungssystem verändert werden kann, damit es beispielsweise ohne den Judge spielbar wird und somit ein subjektives Bewertungselement verliert. Weiterhin ist viel Spielraum für ganz andere kreative Verwendungsmöglichkeiten. Kann aus den Karten ein Memory gemacht werden? Können Rätsel entwickelt werden? Kann eine Art kompetitives Strategiespiel konstruiert werden? Möglichkeiten über Möglichkeiten...

## Wo kann Metagame erworben werden?

Das Metagame ist für nicht ganz günstige 20\$ plus 15\$ zu beziehen bei <http://www.metaga.me/2011-game/>

Neben der Standardversionen werden im Laufe der Zeit zunehmend Erweiterungen produziert. Außerdem gibt es das Spiel noch in der *culture edition*.