

NEULAND

„Wir haben mehr Platz für die wirklich wichtigen Informationen“



Julia Perkowski, über die Möglichkeiten der Abkürz...

Shortlink

Es gab Zeiten, da waren die Zeichen bei Twitter strikt beschränkt – 140 Buchstaben, Punkte, Kommata. Dort noch einen Link für eine Seite mit gefühlt 300 Zeichen unterbringen – man muss nicht Albert Einstein sein um zu wissen: Das funktioniert nicht! So wurde quasi der Shortlink geboren.

Für das „Shorten“ gibt es viele verschiedene Anbieter. Jeder von ihnen gibt dem Original-Link eine kurze Version, also den Shortlink. Wie man diese Anbieter findet? Gibt man Shortlink bei Google ein, erscheinen unzählige Anbieter, mit denen der Link kurz gemacht werden kann. Einfach den Originallink in das entsprechende Feld eingeben, und der Anbieter macht daraus mit einem Klick einen kurzen Link, der trotzdem zur gewünschten Seite führt. In den meisten Fällen kostet das „Shorten“ nichts.

Von den Shortlinks profitieren auch Sie. Journalisten arbeiten mit kurzen Varianten gefühlt ewig langer Links – damit Sie die Internetadressen aus der Zeitung schneller auf ihrem Handy oder ihrem PC eingeben können. Und wir haben mehr Platz für die wirklich wichtigen Informationen in den entsprechenden Artikeln. Keine schlechte Erfindung, oder?

APP DER WOCHE



Elfyoursell macht aus der besinnlichen Weihnachtsrunde tanzende Elfen.

Da können auch Weihnachtsmuffel grinsen. Mit der App „Elfyoursell“ lassen sich lustige Video-Weihnachtsgrüße erstellen. Ein Foto machen, vorzugsweise erst nach ein paar Gläsern Glühwein, und dann in die App laden. In der App kann der Nutzer ein Weihnachtslied aussuchen, zu dem getanzt wird. In der kostenlosen Version sind nur ein paar Lieder enthalten, die anderen müssen dazu gekauft werden. Überraschend realistisch werden dann die Gesichter aus den Fotos auf Elf-Körper gesetzt, die in einem Video wackeln, tanzen und zapeln. Heute noch kein Elf gewesen? Na dann los.

goe

Die App „Elfyoursell“ gibt es für Android und iOS kostenlos.

Spielen wie im Fernsehen

Geschenktipps zu Weihnachten: Brettspiele orientieren sich an Serien wie „Game of Thrones“ und Videospelen.

Von Hendrik Breuer

Serien wie „Game of Thrones“ und „Breaking Bad“, die Geschichten teils über lange Zeit hinweg erzählen, haben das Fernsehen revolutioniert und das Phänomen des „Binge watching“ hervorgebracht. Fans schauen stunden- und tagelang eine Serie, weil sie einfach wissen müssen, wie es weitergeht. Dank Anbietern wie Netflix, aber auch dank DVD-Sammlungen ändert sich das Sehverhalten. Und es ist möglich, dass demnächst der Begriff „Binge playing“ Einzug in unseren Sprachgebrauch hält. Er beschreibt, dass man nicht mehr aufhören kann, ein bestimmtes Gesellschaftsspiel zu zocken, bis man ganz genau weiß, wie es ausgeht. Die digitale Welt, auch die von Videospelen, bestimmt nun auch die analoge des Brettspiels. Es folgen einige Tipps für Spiele, die auch als Weihnachtsgeschenk gut ankommen könnten.

Rob Daviau, einer der Vordenker bei den Gesellschaftsspielen, ist einer der Spieleautoren, die sich Entwicklungen im TV- und im Videospiele-Bereich genau angeschaut und Aspekte auf ihren Bereich übertragen haben. Er sagt dazu: „Ich bin großer Fan von episodischen Geschichten in Comics und im Fernsehen. Solche Geschichten wollte ich auch in meinen Spielen erzählen.“ Traditionell seien Spiele aber anders, eher wie die Komödie „Und täglich grüßt das Murmeltier“, in der Bill Murray immer wieder den gleichen Tag durchlebt. „Man spielt eine Partie, stellt das Spiel weg und wenn man es wieder rausholt, geht's von vorne los“, sagt Daviau. Jahrelang habe er über der Frage gebrütet, wie man Spiele spannender machen könne. Dann erfand er das Legacy-System.

In einem solchen Spiel treffen die Spieler Entscheidungen, die den Verlauf dauerhaft beeinflussen und für alle künftigen Partien relevant sind. Die Spieler dürfen entscheiden, welche Teile des Spielbretts mit Aufklebern beklebt, welche Karten zerrissen (!) und durch neue ersetzt oder welche speziellen Regeln zum Spiel

„Ich bin Fan von episodischen Geschichten in Comics und im Fernsehen. Solche Geschichten wollte ich auch in Spielen erzählen.“

Rob Daviau, Erfinder des Spiels „Pandemic Legacy“



Die Fantasy-Serie „Game of Thrones“ mit Figuren wie Daenerys Targaryen (Emilia Clarke) begeistert viele Zuschauer. Der Erfolg solcher Serien inspirierte nun auch Spieleentwickler.



Friedemann Friese inspirierte Videospiele zu „504“.



Bei „Pandemic Legacy“ wird das Spielbrett beklebt, Karten werden zerrissen – die Online-Community „BoardGameGeek“ feiert es dafür.

hinzugefügt werden. Nachdem Daviau vor ein paar Jahren eine Legacy-Version zum Klassiker „Risiko“ erfand, ist ihm 2015 der große Wurf gelungen. „Pandemic Legacy“ heißt das Spiel, das in kürzester Zeit im Ranking der Online-Community „BoardGameGeek“ auf den ersten Rang geschossen ist. Zur Einordnung: Die Webseite hat über eine Million Nutzer aus vielen Ländern.

„Pandemic Legacy“ basiert auf dem kooperativen und doch traditionellen Spiel „Pandemie“, bei dem alle Spieler gemeinsam versuchen, tödliche Seuchen einzudämmen und so die Welt zu retten. In der Legacy-Version kämpfen immer noch alle gemeinsam ums Überleben. Allerdings trifft man in jeder Partie folgenschwere Entscheidungen. Zudem kommen ständig neue Elemente hinzu, die eine übergeordnete Geschichte vorantreiben. Mehr sei nicht verraten, denn genau wie im Fernsehen darf einem bei diesen neuartigen Spielen kein so genannter Spoiler rausrutschen, der zu viel verrät. Die Überraschung ist Teil des Spaßes. Die neuen Elemente sind so verpackt, dass Spieler sie erst sehen, wenn sie Aufkleber ablösen, Schächtelchen öffnen oder Kartendecks aufreißen.

Kleiner Nachteil: „Pandemic Legacy“ ist so konstruiert, dass es

ein Ende gibt. Je nach Spielverlauf ist man nach 16 bis 20 Partien durch und weiß, wie die Geschichte endet. Danach kann man das Spiel zwar nicht mehr spielen, hat aber – so zumindest die Meinung dieses Rezensenten – ein Abenteuer erlebt, das es so nirgendwo sonst gibt. Eine Partie „Pandemic Legacy“ dauert etwa eine Stunde. In der Schachtel befinden sich daher, ähnlich wie in einer DVD-Box, eine Menge spannende Abende.

Inspiziert von Escape Rooms

„Binge playing“ hin oder her: Manchmal hat man einfach nicht genug Zeit für ein 20 Stunden langes Erlebnis, selbst wenn es über mehrere Wochen abläuft. Da kommt ein anderes Spiel recht: Bei „T.I.M.E. Stories“ lösen die Spielenden im Team einen ausgeklügelten Kriminalfall. Dabei wird die Gruppe in ein Szenario verfrachtet – etwa in eine US-Kleinstadt im Jahr 1982, in der junge Mädchen entführt worden sind. Dort kann sich die Gruppe frei umsehen, Orte besuchen und mit Anwohnern sprechen. Der Clou ist, dass die Spieler jeweils eigene Nachforschungen anstellen und die Ergebnisse zusammentragen. Alle Spieler sind gleich wichtig. Das Prinzip ist ähnlich wie in einem der populären „Live Escap-



„T.I.M.E. Stories“ orientiert sich am Prinzip der Escape Rooms – eine Gruppe muss gemeinsam Aufgaben lösen.

pe Games“ oder „Escape Rooms“, bei denen eine Gruppe gemeinsam entkommen muss. Auch in diesem Spiel steht die Gruppe vor Logikrätseln und Puzzles, die nur durch Diskussionen gelöst werden können. Die Spiele verlaufen unterschiedlich, je nachdem welche Entscheidungen die Gruppe trifft. Leute verhören oder vermöbeln, ihnen folgen oder nicht – und alles ändert sich ...

Einen Fall komplett durchzuspielen, dauert etwa drei bis vier Stunden. Jedes „T.I.M.E.-Stories“-Szenario besteht aus einem aufwändig gestalteten Satz von über 100 Karten, die ins Grundspiel eingelegt werden können. Alle drei Monate erscheint Nachschub. Dem vierteljährlichen „Binge playing“ während der „Game of Thrones“-Pause steht also nichts mehr im Wege

504: Die Brettspiel-Playstation

„504“ besteht aus neun Elementen, von denen sich je drei zu einem Spiel kombinieren lassen. Es gibt demnach 504 unterschiedliche Kombinationen (9 mal 8 mal 7). Die Macher sprechen von 504 „Welten“, die besucht werden. Selbst wenn kein Szenario wiederholt wird, haben Spielende damit auf Jahre hinaus neue „Welten“ in der Schachtel. „504“ könnte man deshalb durchaus als Brettspiel-

Playstation bezeichnen, in die man unbegrenzt viele Spiele einlegen kann – auch wenn der Aufbau jedes Szenarios weitaus mehr Zeit in Anspruch nimmt als das Einlegen eines Videospils.

Erfinder Friedemann Friese versteht „504“ als Meta-Spiel. Spielende können sich herauspielen, was besonders reizvoll erscheint: etwa „Militär“, „Wettrennen“ und „Aktienmarkt“. Friese, der jahrelang an „504“ gewerkelt hat, ist hauptberuflich Spieleautor und eine Szenegröße. Dank seines selbstverlegten Bestsellers „Funkenschlag“ kann er es sich leisten, ungewöhnliche Spiele wie „504“ zu erfinden.

DIE SPIELE

Pandemic Legacy von Rob Daviau u. Matt Leacock, Z-Man Games/Asmodee kostet knapp 50 Euro

„T.I.M.E. Stories“ von Manuel Rozoy, SpaceCowboys/Asmodee: Die einzelnen Folgen sind unterschiedlich teuer, ab knapp über 30 Euro bis 50 Euro.

„504“ von Friedemann Friese, 2F-Spiele, kostet etwa 60 Euro

Helfer für das Weihnachtessen

DREI APPS HELFEN IN DER KÜCHE

So gelingt der große Schmaus zum Fest.



Der „Vivino-Wein-Scanner“ gibt Tipps bei der Weinauswahl. Wer ratlos im Supermarkt steht, kann jetzt in der Datenbank der kostenlosen App von rund 10 Millionen Weinen suchen. Fix das Etikett fotografieren, hochladen und die Bewertungen der Nutzer nachlesen. Dann weiß man auch, wo es den Wein vom Lieblings-Italiener zu kaufen gibt.



Die App „Niedergaren“ ist nichts für Vegetarier. Wer beim Weihnachtessen gerne ein großes Stück Fleisch auf dem Teller hat, aber noch ungeübt in der Zubereitung ist, kann sich an die kostenlose App vom Dorfmetzger Buchs aus Aargau in der Schweiz wenden. Für rund 30 Fleischstücke berechnet die Rezept-App die richtige Garzeit.



„Plätzchen backen“ ist eine kostenlose App und hat in der Adventszeit Hochsaison. Auf übersichtlichen Tafeln präsentiert sie die Klassiker wie Zimtsterne, Vanillekipferl und Kokosmakronen. Wer nach dem Braten also noch an selbst gebackenen Keksen knabbern will, findet ihr die passenden Anleitungen. Die Rezepte können auch geteilt werden.

goe