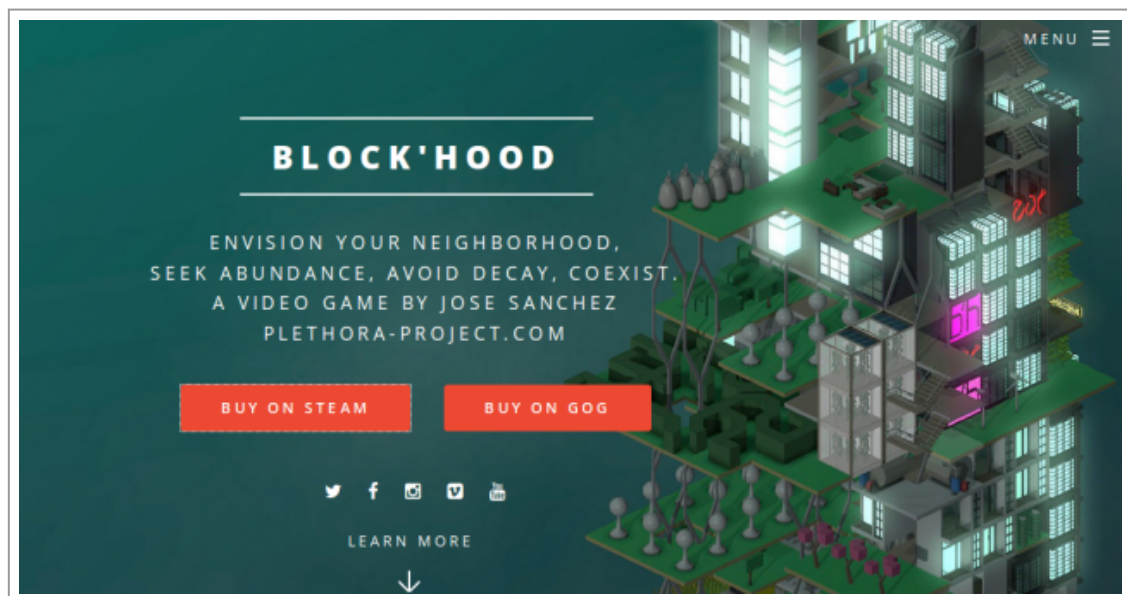




Spielerezeption: Block'hood – Nachhaltiger Wohnungsbau als Aufbaustrategiespiel

Thomas Kunze



Titel: Block'hood

Verlag: Plethora Project LLC

Vertrieb: Steam, Gog, online unter: <http://www.plethora-project.com/blockhood/>

Plattform: PC, Mac, Steamplay

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Gameplay

Stellen Sie sich folgende Situation vor. Die Bewohner ihrer Nachbarschaft wollen ihre lokale Energiegewinnung voll und ganz alleine in die Hand nehmen. Aber einerseits fehlt das Geld, andererseits ist der Platz begrenzt, den man zur Errichtung der notwendigen Gerätschaften benötigt. Zudem entsteht permanent Bioabfall durch die Wohn- und Gartenanlagen oder durch die Produktion von alkoholischen Getränken für den lokalen Biergarten und das Restaurant im Grünbereich der Anlage. Wie soll man ein solches Problem intelligent und nachhaltig lösen? Genau solche Aufgaben werden den SpielerInnen gestellt im Spiel Block'hood, der ersten Städtebausimulation auf Nachbarschaftsebene.

Nachhaltigkeit beim Städtebau, das ist das zentrale Thema der Simulation, die im Augenblick noch als Early-access-Titel erhältlich ist. So lernt man nicht nur, was man benötigt, um ein gewisses Element, wie Wohnungen oder Büroräumlichkeiten, in der eigenen Nachbarschaft zu errichten. Man wird sich auch damit auseinandersetzen müssen, was von dieser Einheit produziert wird, sowohl nützliche Ressourcen, vom Erholungswert bis zu Arbeitskraft, als auch problematische Stoffe, wie organischer Abfall oder Abwasser.

So ist es nur naheliegend, dass das zentrale Element im Spiel neben den vielen Baumöglichkeiten ein Statistikfenster ist, das permanent die Werte aller verwendeten und produzierten Stoffe darstellt, inklusive der Zu- oder Abnahme je Zeiteinheit. Klingt recht kompliziert, ist aber elegant und effizient umgesetzt. Das Statistikfenster listet in Echtzeit alle relevanten Informationen und sobald man mit dem Mauszeiger über die jeweiligen gebauten Einheiten des Wohnblockes fährt, erfährt man auch dort alle wichtigen Details.

Die grafische Umsetzung und die Atmosphäre des Spieles setzen auf Schlichtheit und Klarheit und die erzeugte Stimmung lädt dazu ein zu

verweilen, sich kontemplativ in der eigenen Wohnbauplanung zu vertiefen.

Die Aufgabenstellungen der jeweiligen Tutorials und Level drehen sich fast ausschließlich um nachhaltiges Wirtschaften, es geht darum, eine gewisse Menge eines Stoffes zu produzieren, ohne eine vorgegebene Höchstmenge an Problemstoffen zu überschreiten. Im Sandbox-Modus wird den SpielerInnen dann freie Hand gelassen, man darf bauen wie und was man möchte und darf seiner Kreativität freien Lauf lassen.

Aller Anfang ist leicht in Computerspielen und Block'hood macht da keine Ausnahme. Schnell sind die ersten Blöcke gesetzt in der eng begrenzten Welt der Wohnblockplanung. Und das Statistikfenster klärt uns darüber auf, dass unsere Bäume Wasser benötigen und frische Luft und Erholung produzieren. Unsere Windräder kosten Geld und produzieren Energie, unsere Apartments benötigen Wasser, frische Luft, Elektrizität und Erholung und produzieren Arbeitskraft, Nachwuchs, Abwasser, organischen Abfall und Konsum. Werden Elemente des Wohnblocks nicht mit den richtigen Ressourcen versorgt, beginnen sie zu verfallen, da sie nicht mehr benutzt werden können. Der Platz für den Aufbau dieses Viertels ist begrenzt, deswegen findet Expansion schnell vertikal statt und die Stabilität und Statik des Gebäudes ist genauso von Bedeutung, wie die Erreichbarkeit einzelner Einheiten.

Man kann in einem Spiel wie Block'hood Levels gewinnen, alle Level absolvieren, aber ein ultimatives Spielziel wird man nicht finden. Es geht eher darum, immer wieder neu kreative Lösungen für die Anforderungen der eigenen Nachbarschaft zu finden. Somit reflektiert Block'hood auf anschauliche Weise die Bedingungen moderner Städteplanung und es liegt an den SpielerInnen immer wieder neue und andere Zugänge zu probieren und zu testen.

Bildungsrelevante Inhalte

Themen wie Stadtplanung und Nachhaltigkeit, das Leben in Ballungsräumen, wie Menschen leben und wirtschaften, Rohstoff- und

Energiegewinnung, oder die Gestaltung des Lebensraumes durch den Menschen finden sich in vielen verschiedenen Lehrplänen, insbesondere in Fächern wie Geografie oder Umweltbildung. Die UNESCO-Schulen formulieren Nachhaltigkeitserziehung als grundlegendes Element ihres Schulprofils und in der Umwelterziehung ist Nachhaltigkeit eines der wichtigsten Themen überhaupt.

Wer Block'hood spielt, lernt außerdem, wie Statistiken zu lesen sind und wie die Veränderung einzelner Aspekte in einem System zu vielfältigen Verschiebungen führen kann. Dieses Systemverständnis ist ein typisches Element von funktionierenden Game Based Learning Szenarien mit Spielsimulationen. Die Dokumentation aller Daten in Echtzeit lädt zum experimentieren und fachsimpeln ein und zeigt anschaulich, wie sich die Manipulation eines geschlossenen Systems auf die beobachteten Daten auswirkt. Gleichzeitig fühlt sich das Spielen und Probieren in Block'hood ein bisschen an, als säße man im Sandkasten und sei mit dem Bauen von Sandburgen beschäftigt. Es bleibt viel Platz für Kreativität und Einfallsreichtum und gefällt einem nicht, was man gebaut hat, kann man die Spielfeld mit einem Knopfdruck leeren und wieder von Neuem beginnen.

Wer spielt Block'hood

Block'hood ist nicht bunt, nicht laut und nicht schnell. Das bedeutet, dass die Faszination in diesem Spiel erst zu entdecken ist, wenn man tiefer gräbt und das Spielen selbst etwas Kontemplatives hat. Block'hood ist komplex, aber nicht so abstrakt, dass Jugendliche ab 12 Jahren es nicht schon spielen könnten. Dennoch richtet sich das Spiel meines Erachtens nach eher an ein erwachseneres Publikum, denn es verzichtet auf jegliche Effekthascherei und wirkt schlicht und fast minimalistisch in seiner Darstellung.

Aufgrund seiner Schlichtheit und Klarheit ist Block'hood prädestiniert für einen Einsatz im Kontext von Game Based Learning Szenarien. Die typische Spielerschaft dürfte wohl aus Leuten bestehen, die ein Interesse

an Städtebausimulationen wie SimCity oder Cities:Skylines haben oder sich gerne beschäftigen mit Wirtschaftssimulationen wie den Spielen aus der Anno-Reihe oder Tropico.

Auch ein Publikum, das eher computerspielfern einzuschätzen ist, kann an der Auseinandersetzung mit dem Spiel Block'hood Gefallen finden, denn es verzichtet auf viele Elemente, die in manchen Spielen scheinbar nicht fehlen dürfen, wie laute und aufwändige Spezialeffekte, Gewaltdarstellungen oder allzu buntes und aufdringliches Artwork. Block'hood ist eben vor allem Simulation und die Atmosphäre wie gesagt unaufgeregt und immer entspannt.

Es ist keine aufregende und kurzweilige Unterhaltung, sondern eine ernstgemeinte Simulation, die über das gewöhnliche Spielen hinauszielt. Nicht umsonst besteht das Entwicklerteam aus ehemaligen Architekten.

Besonders spannend ist ein internationales Projekt, namens Block by Block, bei dem die Spielehersteller Mojang, Paradox Interactive und Plethora Project mit ihren Spielen Minecraft, Cities:Skylines und eben Block'hood gemeinsam mit dem UN-Habitat Programm der Vereinten Nationen Bewohner von Großstädten in Entwicklungsländern dazu eingeladen haben, mit Hilfe dieser Spiele an der eigenen Stadtplanung mitzuwirken. Das Projekt läuft seit 2012 und hat bis zum Ende des Jahres 2015 bereits an 17 verschiedenen Orten in der ganzen Welt stattgefunden. Die Filmagentur Luckyday aus Schweden portraitiert dieses Projekt in ihrer Dokumentation My Urban Playground, die Ende 2016 erscheinen soll, deren Finanzierung aber eher schwierig zu realisieren scheint.

Weiterführende Links:

www.plethora-project.com/blockhood/

www.blockbyblock.org

www.luckyday.se

<https://www.kickstarter.com/projects/862266888/my-urban-playground>

<http://www.thecrowdfundingcenter.com/?page=project&id=FX861C>

(letzter Zugriff jeweils 31.08.16)