

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



“Eine bunte Mischung aus Meinungen” – Blogvorstellung und Interview mit David May (Zockwork Orange)

André Eymann am Samstag, dem 10. Dezember 2016

Gegründet 2009 und als fester Bestandteil deutscher Gamingblogs nicht mehr wegzudenken: “Zockwork Orange” bietet News und Reviews rund um die Kultur der Videospiele.

Was mir dabei besonders gefällt ist der individuelle Schreibstil der Autoren. Hier wird nichts geschönt oder überstiegen dargestellt. Die Beiträge sind immer nah am Medium Videospiele. Dabei ist es egal, welchem Genre die Spiele zuzuordnen sind. Ob kleine oder große Werke, alles findet bei Zockwork Orange seinen Platz.

Als regelmäßiger Besucher und Leser des Blogs haben mich die Hintergründe des Projekts interessiert und ich freue mich euch heute ein Interview mit dem Mit-Gründer David May vorstellen zu können. Los geht's!

Interview mit David May

Das Interview wurde am 09.12.2016 geführt

Hallo David! Erzähle uns doch bitte etwas zur „Geburtsstunde“ von Zockwork Orange und zum Grundgedanken des Projekts.

Das Licht der Welt erblickte Zockwork Orange 2009 in Düsseldorf. Gott, ist das schon lange her... wir waren damals zu viert und hatten einfach Bock, was eigenes zu machen, fernab von üblichen Prozentwertungs-Reviews, von US-Seiten übersetzten News und schnell kopierten Pressemitteilungen. Einen Filmblog hatte ich damals auch, aber der hat nicht so lange überlebt, erstaunlich, wie lange es Zockwork – trotz natürlicher Hochs und Tiefs – ausgehalten hat.

Welche inhaltlichen Ziele verfolgt ZwO? Auf der Startseite fallen die Kategorien Reviews, Fundstücke, News und GameStories ins Auge. Wie verteilen sich hier die Schwerpunkte? Seid ihr eher ein Newsblog oder eher Essay-orientiert?



Mit-Gründer von ZwO. (Bild: David May)

Wir haben im letzten Redesign versucht, die Kategorien noch mal schlanker zu machen, deshalb finden sich oben so wenige Über-Kategorien. Das neue Magazin-Layout (im Gegensatz zum klassischen Blog-Layout, wo alle Artikel untereinander erscheinen) haben wir gewählt, um tatsächlich auch mal Kleinigkeiten wie News und Fundstücke posten zu können, ohne dass dadurch sofort der „wichtige“ Content aus dem Blickfeld rutscht.

Ein Newsblog sind wir aber nicht, wollen und können wir nicht sein. Bei uns schreibt jeder über das, was ihn persönlich interessiert, einen Anspruch auf Vollständigkeit (oder Objektivität) hatten wir nie. Uns liest man wegen der persönlichen Meinungen, wobei wir auch nicht so ganz Essay-orientiert sind, bei uns gibt es eher eine bunte Mischung aus Meinungen und Neuigkeiten zu interessanten Games.

Wieso eigentlich „Zockwork Orange“? Wie kam der Name zustande?

Achja, wie kommen Blog-Namen zustande? In meiner Zeit als Blogger hab ich schon so viele Stunden damit verbracht, Namen auszudenken... stundenlanges Brainstorming gefolgt von demokratischer Abstimmung. Sollte witzig sein, irgendeinen Bezug zu Games haben und im Kopf bleiben und tatsächlich gibt's da immer wieder Lob, wobei der Inhalt ja wichtiger sein sollte als der Name. Aber das passte einfach, das Orange kam dann nach dem Namen und ein passendes Logo war auch leicht und schnell gefunden.

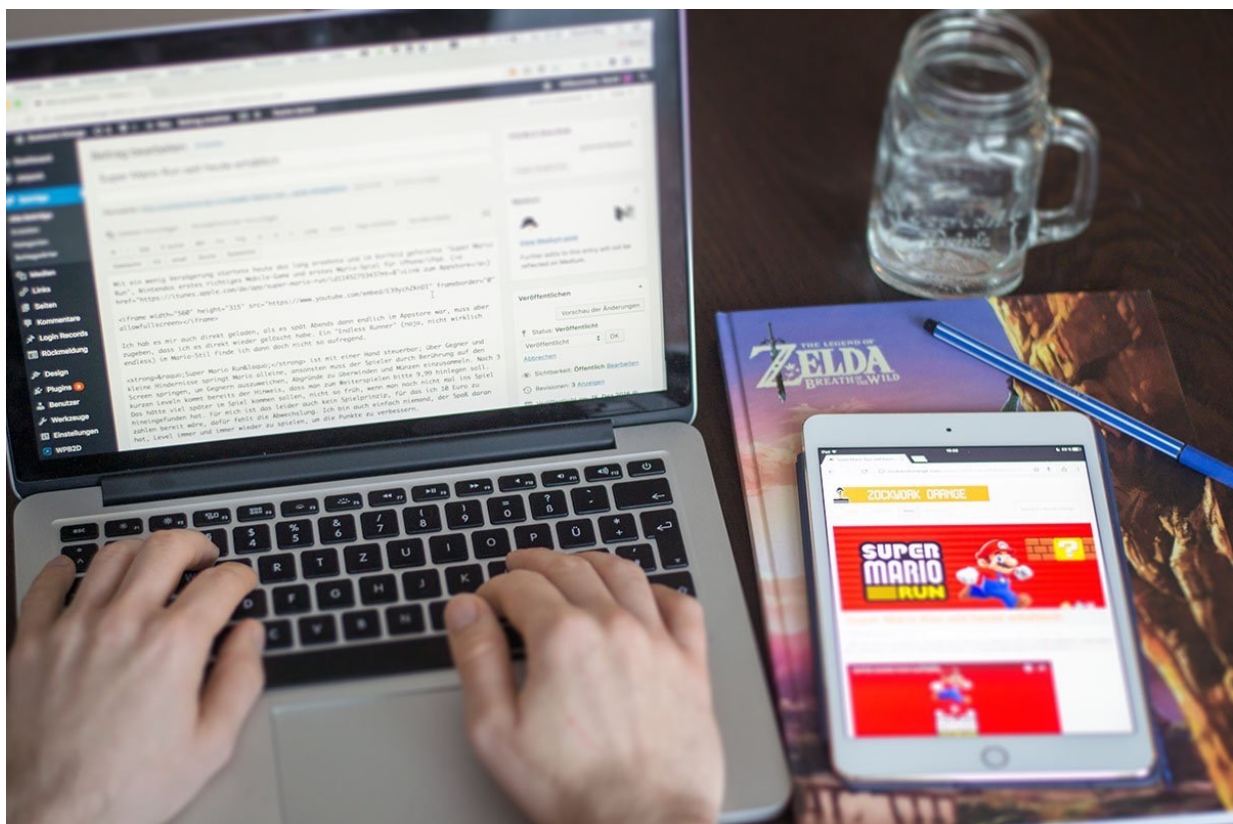
Nenne uns doch bitte Deine fünf prägendsten Spielerlebnisse, begonnen bei Stunde Null, mit einer kurzen Begründung.

Meine fünf prägendsten Videospielelebnisse sind:

- Tetris: ein Game, so simpel wie nur irgend möglich, und doch fesselte es einen

monatelang. Bis zu dem Punkt, dass man in Klötzchen träumte. Außerdem war es quasi mein erstes Videospiele und der Beginn einer langen Liebe für Games und einer langen Treue zu Nintendo.

- **Zelda: A Link to the Past:** wohl das erste Spiel, das eine echte Story hatte, die mich absolut in ihren Bann gezogen hat. Ich weiß nicht mehr, wie oft ich das gespielt habe, ich verbinde aber sehr viele persönliche Erinnerungen mit diesem Spiel bzw. um dieses Spiel herum.
- **Secret of Mana:** es gab für mich nur sehr wenige Games, die man zu zweit spielen konnte, Secret of Mana konnte man zu dritt spielen. Videospiele zusammen mit anderen Menschen als soziale Interaktion – man trifft sich und spielt zusammen an einem Spiel. Nicht gegeneinander, nicht abwechselnd, sondern wirklich zusammen. Großartig
- **Super Mario 64:** Wow, es gibt eine dritte Dimension und Videospiele können sie darstellen? Für mich stellte Super Mario 64 eine Revolution dar. Die PC-Spieler wohl schon vor mir erlebt haben, aber ich war total baff und habe hunderte Stunden in dieses Spiel gesteckt, um wirklich alles zu entdecken. SM64 hat mich sehr lange nicht mehr losgelassen.
- **Assassin's Creed II:** mit diesem Game habe ich den Sprung weg von Nintendo gewagt bzw. es war eigentlich – nach einer kleinen Pause, wo ich nur ab und zu mal was auf der Wii oder dem DS spielte – das erste, umfangreiche Spiel auf einer "neuen" Konsole, das erste auf einer Nicht-Nintendo-Konsole. Das ist gelogen, ein paar kleinere und Fable 2 kamen da noch davor, aber AC2 hat meine Liebe zu Assassin's Creed entfacht, die leicht gemindert bis heute noch anhält, deshalb gebührt diesem Titel ein Platz in dieser Liste.



In der ZWO-Schreibstube. Hier entstehen die Artikel von David und dem Team. (Bild: David May)

In Deiner Bio schreibst Du "und vorher ein paar C64-Sachen, die nicht zählen". Hattest Du vor Tetris und/oder Nintendo keinen Kontakt zu Videospiele, die für

Dich relevant waren?

Tatsächlich kann ich mich an die zeitliche Abfolge nicht genau erinnern. War der vom Onkel ausgemusterte C64 zuerst da oder der Game Boy mit Tetris? Ich weiß es wirklich nicht, ist „Tetris“ nicht früh genug? Aber ja, vor Nintendo hatte ich in dem Sinne keinen Kontakt zu Videogames und das hat sich bis zur Gründung von Zockwork auch kaum geändert. Ich hab zwar mal ein Sim City oder Monkey Island 3 auf dem PC gespielt, war aber seit jeher immer den Konsolen verfallen und ja, bis 2009 waren das ausschließlich Konsolen von Nintendo.

Was steckt hinter „52 Games“?

Das Projekt „52 Games“ ist 2012 entstanden. Ein befreundeter, musikbegeisterter Blogger hatte das Projekt „52 Songs“ erdacht (sein Blog gibt es leider nicht mehr) und wir fanden das eine tolle Idee für eine Reihe. 52 Wochen, 52 Themen – recht simpel eigentlich, aber alle hatten immer viel Spaß dabei – oft will man bloggen und hat keine Idee, da kommt einem sowas immer gelegen – also haben wir das Projekt wieder aufleben lassen. Das war Monis Idee und sie hat da auch grad die ganze Arbeit, also: danke Moni!

Was ist für die Zukunft von ZwO geplant? Wie sollte sich das Projekt idealerweise entwickeln?

Das ist eine gemeine Frage. Ich müsste jetzt sowas antworten wie „Weltherrschaft“ oder „den Gamesjournalismus revolutionieren“, aber die Wahrheit ist, wir sind einfach nur ein paar Leute, die gerne über ihr Hobby schreiben. Als wir anfangen, waren 75% von uns Studenten, später wurden es sogar noch mehr. Damals haben wir teilweise 20-30 Stunden die Woche ins Blog gesteckt.

Mittlerweile studiert von uns keiner mehr und wir versuchen eigentlich hauptsächlich eine vernünftige work-blog-balance einzuhalten. Wenn mehr bei uns kommentiert und aktiv diskutiert wird, sind wir schon froh und ich denke, Projekte wie „52 Games“ oder auch [SYLGB](#) sind perfekt dafür und viel mehr haben wir auch nicht geplant. Spiele spielen, drüber schreiben und Spaß haben.

Vielen Dank David und alles Gute weiterhin für Dein Projekt!

Weiterführende Links

- [Webseite](#) von Zockwork Orange
- [Twitter-Account](#)
- [YouTube-Account](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 10. Dezember 2016 um 08:22 Uhr in der Kategorie: [Literatur & Medien](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>