



## Spielerezeption: Epistory – Typing Chronicles, mit der Macht der Worte die Elemente entfesseln

Thomas Kunze



Titel: Epistory – Typing Chronicles  
Verlag: Fishing Cactus, Plug In Digital  
Vertrieb: Steam, epistorygame.com  
Plattform: PC, Mac, Linux  
Altersempfehlung: ab 12 Jahren

## 1. Gameplay

"Epistory ist ein visuell ansprechendes 3D Action Adventure, bei dem man im Kampf schnell Wörter tippen muss. Es erzählt die Geschichte einer Autorin, die aufgrund fehlender Inspiration ihre Muse bittet, ihr bei ihrem neuen Buch zu helfen." (vom Autor übersetzte Version des Presstextes zum Spiel auf [epistorygame.com](http://epistorygame.com))

Das Spiel entfaltet seine Landschaft wunderschön "origamiartig" aus beschriebenem Papier. In diesem rollenspielartigen Abenteuerspiel wird die Entdeckung einer Fantasiewelt mit einer besonderen Kampfmechanik verbunden, bei der ausschließlich die Tastatur verwendet wird.

Die Protagonistin des Spiels reitet auf einem dreischwänzigen Fuchs durch eine Welt aus Papier. Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten können weitere Teile dieser Welt entfaltet und besondere Fähigkeiten und anspruchsvollere Kämpfe freigeschaltet werden. Die Steuerung der Hauptfigur funktioniert "traditionell" mit den Tasten WASD, oder, mehr an der Kampfsteuerung orientiert mit den Tasten E, F, J und I. So liegen die Hände bereits passend für das Zehnfinger-Tippsystem auf der Tastatur.

Die Heldin des Spiels wird von einer Stimme geleitet, die ihr hilft, sich auf diese unbekannte, fremde Welt einen Reim zu machen. Sie trifft schon bald auf erste ihr feindlich gesinnte Kreaturen. Mit der Leertaste kann man in den Kampfmodus schalten und nun gilt es, die über den Gegnern auftauchenden Worte möglichst schnell und fehlerfrei einzutippen. Mit jedem besiegtten Gegner gewinnt unsere Heldin Erfahrungspunkte. Im Lauf des Spiels tauchen Hindernisse und Gegner auf, die nur mit einem von vier verschiedenen Elementzaubern bezwungen werden können. Diese Zauber findet man an besonderen Orten, an denen eine Vielzahl von Gegnern mit immer schwierigeren Wörtern auf die Heldin warten.

Das Spiel lässt sich vollständig in mehreren Sprachen spielen, neben Deutsch und Englisch auch zum Beispiel in Französisch oder Russisch und es werden zahlreiche verschiedene Tastaturformate unterstützt. Es ist also vor Beginn des Spiels darauf zu achten, dass man die richtige

Tastatur verwendet und es spielt ebenso eine Rolle, dass unterschiedliche Sprachen verschieden viele Buchstaben zum Teil mit Sonderzeichen im Alphabet haben und diese somit auch in den geforderten Wörtern vorkommen. Im direkten Vergleich erschien (dem ungeübten Autor) die englische Fassung etwas leichter als die deutsche, weil insgesamt weniger Buchstaben zum Einsatz kommen. Allerdings sind längere Wörter im Englischen oft schwieriger zu tippen oder zu lesen, da es sich hierbei um so genannte 'hard words' handelt, die meist aus dem Lateinischen und Griechischen abgeleitet sind und untypischere Buchstabenfolgen beinhalten.

Epistory bietet einen recht leichten Einstieg, der Schwierigkeitsgrad steigt allerdings bald beträchtlich an. Es ist jedoch auch für Anfänger geeignet, denn es bietet einen adaptiven Schwierigkeitsgrad und passt sich laufend an die Fähigkeiten der SpielerIn an.

Sollte man den Story-Modus des Spiels absolviert haben, oder ist man einfach an einer kompetitiveren Variante des Spiels interessiert, bietet sich der Arena-Modus an, bei dem auf mehreren wählbaren Karten zeitlich unbegrenzte Kämpfe gegen eine potentiell unendliche Anzahl von Gegnern bestritten werden können. Hier empfiehlt es sich allerdings, etwas fortgeschrittenere Fähigkeiten beim Tippen von Wörtern mitzubringen, denn der Schwierigkeitsgrad in diesem Spielmodus steigt noch schneller an. Hier kann man sich dann messen, bezüglich der gespielten Zeit, bezüglich der erzielten Punktzahl und weiterer Statistiken, denn das Spiel zeichnet all diese Werte auf und präsentiert sie dem Spieler nach Ende der Runde. Mit diesen Werten kann man sich dann lokal oder global in die Punkteränge eintragen.

## 2. Bildungsrelevante Inhalte

Natürlich ist bei Epistory ein Inhalt, beziehungsweise eine Spielmechanik, offensichtlich und vorherrschend, nämlich das Einüben des Zehnfingersystems. Aufgrund des Umfangs des Spiels mit circa 10–15 Stunden Storymodus plus Arena-Modus und des adaptiven

Schwierigkeitsgrades können sowohl absolute AnfängerInnen als auch Fortgeschrittene mit dem Spiel üben und ihre Fertigkeiten verbessern. Auch Profis im Tippen mit zehn Fingern werden im Arena-Modus und den dazugehörigen Bestenlisten eine entsprechende Herausforderung finden. Hinzu kommt die Vielzahl der Sprachen und Tastaturtypen, die unterstützt werden. Dadurch ist auch das Tippen in einer fremden Sprache oder mit anderen Tastaturen als Übungsform naheliegend. Die Verbindung der Spielmechanik mit einer visuell und emotional ansprechenden Geschichte und die adaptive Steigerung des Schwierigkeitsgrades versprechen dabei meiner Meinung nach ein weitaus motivierenderes Lernsetting als vergleichbare Übungsprogramme zum Zehnfingersystem. Allerdings müssen dem "Lieferumfang" des Spiels entsprechend Materialien bei einem Projekt ergänzt werden, wie zum Beispiel die Grundhaltung oder die Darstellung der Griffwege und der Orientierungstasten.

Außerdem bietet Epistory eine interessante Vorlage, wenn es zum Beispiel im Deutschunterricht um Aspekte des Erzählens allgemein oder speziell um Storytelling in digitalen Medien geht. Es wäre zum Beispiel denkbar, Elemente des Storytellings aus Literatur, Film und Spiel nebeneinander zu stellen und zu kontrastieren. Man könnte ebenso die Heldin mit anderen literarischen Figuren vergleichen, wie z.B. der Heldin aus Alice im Wunderland, Meggie aus der Tintenherz-Trilogie oder Katniss aus den Tributen von Panem. Die Auswahl dieser Werke hängt natürlich vom entsprechenden Zielpublikum ab.

Ein weiterer möglicher Zugang zum Spiel könnte eher produktionsorientiert gehalten sein und ausgehend von der künstlerischen Gestaltung und vom Artwork des Spiels eine ähnliche Szenerie aus Papier oder sogar im Origami-Stil entwickeln und herstellen lassen. So kann die Geschichte der Heldin des Spiels an einen 'realen' Ort verlegt und als Raum nachvollzogen werden. Diese Übersetzung aus dem Medium heraus in ein anderes Medium scheint ebenfalls ein vielversprechender Zugang zur Bearbeitung des Spiels im pädagogischen Kontext.

### 3. Wer spielt Epistory?

Das Genre Action Adventure mit Rollenspielelementen spricht grundsätzlich ein breites Publikum an. Männliche und weibliche Spieler können sich für solche Spiele begeistern und in anderen Spielen des gleichen Genres ist das Publikum auch gemischt. Die Spielmechanik, die eine gewisse Technik, nämlich das geübte Schreiben auf Tastaturen einübt oder voraussetzt, zeigt sich allerdings für manche als große Hürde, um in das Spiel einzutauchen. Wer also noch nicht oft mit der Tastatur zum Erstellen von Texten gearbeitet hat, wird möglicherweise schnell überfordert sein. Allerdings entwickelt die Art und Weise, wie die Geschichte erzählt wird und wie sich die Welt buchstäblich vor der SpielerIn entfaltet, durchaus einen motivierenden Kontext, um sich in das Spiel trotz des Schwierigkeitsgrades zu vertiefen. Es ist nicht einfach, eine Altersempfehlung für das Spiel Epistory – Typing Chronicles zu formulieren. Man braucht gewisse Mindestanforderungen bezüglich feinmotorischer Fähigkeiten und es wird wahrscheinlich auch sinnvoll sein, ein Zielpublikum zu wählen, das sich mit dem Schreiben auf Tastaturen beschäftigen soll. Dennoch kann man auch schon mit neun oder zehn Jahren Gefallen an der Geschichte oder Spielmechanik des Spiels finden und sich intensiv mit dem Spiel auseinander setzen. Grundsätzlich kann man Epistory - Typing Chronicles ohne Bedenken einem jüngeren Zielpublikum empfehlen, denn es gibt nur sehr stilisierte Kämpfe und es wird keine echte Gewalt gezeigt, die Webseite [www.commonensemedia.org](http://www.commonensemedia.org), die pädagogische Empfehlungen für Apps und Spiele herausgibt, empfiehlt ein Mindestalter von acht Jahren. Auch für Erwachsene scheint das Spiel geeignet, denn die erzählte Geschichte und die dargestellte Welt sind nicht explizit für ein jugendliches Publikum gestaltet.

Interessant ist sicher zu beobachten, inwiefern sich die Tatsache, dass es ausschließlich eine weibliche Protagonistin im Spiel gibt, auf das Spielerlebnis von SpielerInnen beider Geschlechter auswirkt. Die starke

Frauenfigur, die hier abgebildet ist, kann oder sollte sicherlich ebenfalls Thema in einem Projekt zu diesem Spiel sein.

<http://epistorygame.com> (letzter Zugriff: 20.09.2016)

<https://www.commonsemmedia.org/game-reviews/epistory-typing-chronicles> (letzter Zugriff: 20.09.2016)