

BUZZWORD

Brexit



Sind Sie auch so genervt vom Brexit? Können Sie das Wort einfach nicht mehr hören? Keine Sorge – es geht hier überhaupt nicht um Politik; da wäre ja der Begriff Brexit eher ein Kandidat fürs Unwort des Jahres.

Es geht darum, dass der Brexit durchaus auch gute Seiten hat – sprichlich betrachtet. Denn er zeigt wieder einmal, wie kreativ Sprache ist und wie schnell sie sich wandelt. Das gilt besonders für den englischen Sprachraum. Denn dort ist der Brexit als Verbform in aller Munde.

Der Typ auf der Party, der überall die Runde gemacht hatte, um sich zu verabschieden, ist doch noch geblieben und steht ins Gespräch vertieft an der Bar. Auf die Frage „Was ist denn mit Boris, ich dachte, der wollte los?“ („What's up with Boris, I thought he was leaving?“) gibt's die Antwort „Anscheinend will er doch noch bleiben“. In aktuellem Englisch lautet die Antwort jetzt: „Apparently he's brexiting.“ Auch aktiv ist das Partizip laut „Urban Dictionary“ zu benutzen: „Joe hat lauthals verkündet, dass er gehen wolle, aber ist doch bis zum Ende der Party geblieben.“ Daraus wird auf Umgangssprache: „Joe yelled he was brexiting but still was there till the end of the party.“

Und nicht nur das: Auch das Substantiv Brexit hat im englischen Sprachraum Karriere in Sachen Innovation gemacht. Wenn jemand sich aus einer Gruppe in einer egozentrischen Form, die jegliche Kommunikation unterbricht, verabschiedet, heißt das jetzt: „I can't believe Olivia pulled such a brexit. Suddenly my birthday party was all about her.“ – „Unverständlich, dass Olivia so einen Abgang hingelegt hat. Plötzlich ging es auf meinem Geburtstag nur noch um sie.“

Nun muss man nicht alles gleich ins Deutsche übernehmen – Anglizismen sind schließlich ein Gräuel. Von der Kreativität des modernen Englisch jedoch könnten wir uns eine Scheibe abschneiden. Und dass ein Begriff wie der Brexit durch seinen Einzug in den englischen Alltags- und Jugendwortschatz ein wenig von seiner enervierenden Wirkung verliert, zeugt eben auch vom heilsamen Einfluss des angelsächsischen Humors. Möge er uns noch lange erhalten bleiben – auch in der Europäischen Union! Daniel Killy

APP & HACK

Sprachsteuerung einfach abschalten

„Nicht okay, Google“: Wer die Sprachsteuerung seines Android-Telefons gar nicht nutzen möchte, kann diese einfach deaktivieren. Dazu öffnet man die Google-App und tippt unten rechts auf „Mehr“. Unter „Einstellungen/Spracheingabe/Voice Match“ findet sich dann ein Schieber, der sich durch Antippen nach links bewegen lässt. Der vorher blaue Punkt auf dem Schieber graut aus – und signalisiert damit, dass die Funktion erfolgreich abgeschaltet wurde.

Eine schnelle App zur Erinnerung

Am Morgen hat man noch dran gedacht, am Abend ist es schon wieder vergessen: Ob Milch kaufen, Mama anrufen oder diese eine Rechnung zu bezahlen – für manche Dinge ist es zu umständlich, einen Termin im Kalender zu machen. Mit Three.do kann man ganz schnell Erinnerungen erstellen. Dazu nutzt die App einfache Kacheln. Mit ihnen legt man in drei Schritten fest, wer was wann machen soll, und Three.do schickt dann eine Erinnerung.

Info Die Android-App ist kostenlos.

Von Julius Heinrichs

Noch bleiben dem Osterhasen einige Tage, ehe er mit dem Verstecken seiner Eier beginnen muss. Trotzdem ist er schon jetzt höchst aktiv. Von Whatsapp-Account zu Whatsapp-Account huscht er – als 3-D-Animation mit knutschkugelrunden Augen –, um seine Grüße zu übermitteln. Mit einer Stimme, als inhalierte der Hase bereits zum Frühstück eine Flasche Helium, trällert er seine bedingungslos liebevollen Osterbotschaften. Fast jeder kennt das animierte Tierchen, denn fast jeder hat einen Verwandten, Bekannten, Freund oder Kollegen, der es verschickt. Wer aber hat es in die Welt gesetzt? Einen Hinweis darauf liefert ein kleiner, weißer Schriftzug oben rechts in jedem Video.

Zoobes Erbe

Zoobe steht dort. Zoobe war eine App, die ihrer Zeit voraus war. Gegründet 2008, als Smartphones noch nicht der Normalfall und Internetflattrates unbezahlbar waren. Wersie

nutzte, konnte eine Nachricht in sein Handy sprechen, und die App spuckte kurz darauf ein Filmchen aus, in dem eine animierte 3-D-Figur die eigenen Worte mit Quietschestimme aufsaugte, die Mundbewegungen passend zur Nachricht. Fast 100 Figuren stellte Zoobe zur Auswahl. Der Osterhase, der auf Whatsapp seit einigen Tagen wieder seine Kreise zieht, ist nur eine davon. Ebenfalls Teil der Auswahl waren animierte Politiker wie Angela Merkel und Donald Trump oder Kinohelden wie Bär Paddington. Die App war beliebt, vor allem bei Frauen mittleren Alters. Knapp 70 Prozent der Nutzer waren weiblich.

Drei Millionen Mal wurde Zoobe



”

Der Alltag ist dominiert von Automatisierung. Wo bleibt der Mensch, das Gefühl?

Lenard Fritz Krawinkel, Regisseur und Unternehmer

Süß oder nervig? Der digitale Osterhase von Zoobe hat vor allem weibliche Fans in der mittleren Altersklasse. FOTOS: ZOOBE



heruntergeladen, eine Million Menschen nutzten die App monatlich. Trotzdem ging Zoobe Anfang 2017 offline. Die Nutzerzahlen reichten nicht aus, um mit ihnen Gewinne erzielen zu können. Doch mit Zoobes Tod gingen dessen Filmchen nicht unter. 250 Millionen davon sind zwischen Gründung und Einstellung angeblich entstanden. Viele von ihnen sind noch immer in Umlauf, einige als jene Ostergrüße, die derzeit das Land verzücken. Auch Weihnachtsgrüße, gesprochen von Weihnachtsmann, Weihnachtshase und Weihnachtsrentier, sowie Grüße für einen guten Start in den Tag verbreiten sich weiterhin. Kurzum: Zoobes bunt animierte 3-D-Kitschtruppe befindet sich trotz Unternehmenseinsatzes noch immer im Dauereinsatz.

Neue Form der Kommunikation

Sie ist das Erbe des gebürtigen Hannoveraners Lenard Fritz Krawinkel. Nach seinem Regiestudium in München führte er in acht Filmen Regie und schrieb für fünf Filme das Drehbuch. Im Jahr 2000 gründete Krawinkel das erste deutsche Studio für 3-D-Animationen in Hannover, in dem sein wohl größter Leinwandenerfolg entstand: „Back to Gaya“ ging 2004 an den Start.

2007 sollte Krawinkel für das kalifornische Produktionsunternehmen Dreamworks nach Indien. Doch der Deal platzte. Krawinkel zog mit seiner Frau nach Berlin, wo er sich an die Gründung von Zoobe machte. Den Start finanzierte er selbst. Mit Zoobe, sagte Krawinkel dem Onlinemagazin „Gründerzene“, wollte er eine „neue Kom-

munikation im digitalen Raum“ schaffen. Und: „Der Alltag ist dominiert von Automatisierung. Wo bleibt der Mensch, das Gefühl?“ Für ihn konnte ein Osterhase mit Piepstimme dieses Gefühl offenbar zum Ausdruck bringen.

Der Erfinder lebt zurückgezogen

Und heute? Nach dem Ende von Zoobe ist es still geworden um Krawinkel. Präsent ist er immerhin noch im Internet mit Profilen auf Facebook, Twitter, Xing und LinkedIn. Doch auf Interviewanfragen der Redaktion reagierte er nicht.

Eine Erklärung für seine Zurückgezogenheit liefert vielleicht seine Frau, Claudia Wiesmann-Krawinkel. Ende letzten Jahres warb sie in einem Horoskopbeitrag im „Icon“-Magazin für mehr Achtsamkeit im Alltag. Möglicherweise lebt also auch ihr Mann jetzt das Leben eines zurückgezogenen Achtsamen. Sein dritter unternehmerischer Neustart spricht dafür: Mit anderen bietet Krawinkel unter dem Label As Far As wohl eine Art Besinnungsfahrten für Unternehmer an.

In einem Interview Anfang 2015 wurde Krawinkel gefragt, in welche Epoche er gerne einmal reisen würde. „Fünf Jahre nach vorne, dann könnte ich sehen, wie sich meine Innovationen umgesetzt haben“, sagte er damals. Bald sind diese fünf Jahre vorbei. Zoobe existiert nicht mehr, Zoobe Filme indes sind präsent wie eh und je. Auch Krawinkels Idee erlebt eine Wiedergeburt. So bietet das iPhone X seit 2017 ein Standardfeature an, das animierte und personalisierte Emojis ermöglicht. Animojis heißen sie jetzt. Andere Anbieter entwickelten ähnliche Konzepte: So können beispielsweise ein Nutzer der App iGab Sprachnachrichten von animierten Wesen auftragen lassen – allerdings ohne dass die eigene Stimme dabei einer Heliumaufbereitung unterzogen wird. iGaber heißen die kleinen 3-D-Tierchen in der App. Zur Auswahl stehen etwa Mack, der Hai, Ruby, der Drache oder Jaz, der Grashüpfer. Entwickelt wurden sie ebenfalls in Deutschland.

Wer statt Computerwesen lieber sein eigenes Haustier mit Quietschestimme hören möchte, kann diesen Zauber mit der App My Talking Pet vollführen. Das Programm Dubface hingegen hält es menschlich: Seine Nutzer können hier mit einem Selfie eine 3-D-Figur erstellen, die durch Videos tanzen, skateboarden und schwimmen kann. Ähnlich funktionieren Apps wie Zmoji oder Emoji Me Face Maker. Mit ihnen lassen sich digitale Doppelgänger als Sticker und animierte Bilder erstellen.

All diesen Angeboten ist eines gemein: Sie teilen die krawinkelsche Idee, Nachrichten zu personalisieren. Ob dadurch nun eine neue Kommunikationsform entsteht, ist fraglich. Trotzdem: Seine App, so scheint es, war eine gute Idee zur falschen Zeit, die fortbesteht. Ebenso wie die Zoobe-Filme – mit jedem neu verschickten Gruß. Frohe Ostern!

100

Figuren umfasste das Portfolio der mittlerweile offline gegangenen App Zoobe ursprünglich. Der Osterhase, der auf Whatsapp seit einigen Tagen wieder seine Kreise zieht, ist nur eine davon.

250

Millionen Filmchen sind seit der Gründung von Zoobe entstanden. Drei Millionen Mal wurde Zoobe heruntergeladen, eine Million Menschen nutzten die App monatlich. Trotzdem ging Zoobe Anfang 2017 offline.

IM TEST

Schöne alte Welt

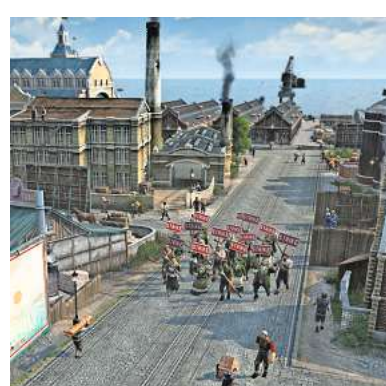
„Anno 1800“: Neues Aufbauspiel besticht durch makellose Grafik und eine genau abgestimmte Menüauswahl

Von Jan Bojaryn

Von oben ist alles besser zu ertragen. Rauchende Ruinen, qualmende Schlote, sogar die wütend marschierenden Arbeiterhorden – sie wirken versöhnlicher, fast niedlich, wenn sie nur klein sind und weit genug weg. Das passt, denn der Mob marschiert durch „Anno 1800“, die neueste Fortsetzung einer Reihe gemüthlicher Aufbauspiele. In dem alterwürdigen Genre blicken Spieler von oben auf Länder, Städte oder Inseln und klicken sich ihre Traum-siedlungen zusammen. Die Mainzer „Anno“-Serie ist inzwischen stolze zwanzig Jahre alt und vor allem in Deutschland eine Institution. Sie gilt als idyllisch und detailverliebt; so etwas spielen Menschen mit Geduld und Spaß an stillen Freuden.

Ein bisschen Konflikt gehört ins Programm. Die Bürger sind auch mal unzufrieden, ab und zu werden sogar Kriege geführt. Aber im Schwerpunkt bleibt Anno eine Serie mit viel Zeit und mit wenig Druck. Spieler errichten Bauernhäuser, platzieren Fischerhütten, Sägewerke und Kapellen. Sie gestalten ein langsames, stetiges Wachstum. Zuerst müssen die Grundbedürfnisse der eigenen Bürger gestillt werden, dann beginnt der Handel mit Nachbarinseln und der langsame Aufbau des Handwerks. Mit der Zeit werden Häuser aufgerüstet, und die Abhängigkeiten zwischen dem Abbau der Ressourcen und ihrer Verarbeitung, zwischen Handel, Diplomatie und Kriegsführung wird komplexer.

Nach diesem Prinzip funktionierten bisher alle „Anno“-Spiele. Jede



Im Spiel „Anno 1800“ sieht selbst Luftverschmutzung kunstvoll aus.

FOTO: UBISOFT

Fortsetzung findet in einer neuen Epoche statt. Von 1404 bis 2205 reichen die Szenarien, und immer wurden neue Akzente gesetzt. Je nach

Jahrhundert konnten Kreuzzüge oder der Klimawandel neue Herausforderungen liefern. Und natürlich sah die hübsche Modellbaustadt mit jeder Fortsetzung wieder aus.

Das neue Spiel findet noch eine Lücke: das neunzehnte Jahrhundert. Creative Director Dirk Riegert erklärt die kreative Entscheidung. „Das Zeitalter der industriellen Revolution ist sehr interessant“, sagt er, und das Setting sei bei der Serie immer entscheidend. Dass 1800 kein Datum von der Resterampe sei, betont auch Community-Developer Bastian Thun. Er weiß, dass sich die Fans schon lange diese Epoche gewünscht haben. Und sein Team hat gelernt, das engagierte Publikum als Chance zu begreifen. „Wir haben uns konstant Feedback von den Spielern eingeholt“, sagt Thun.

Das Ergebnis wirkt zumindest anfangs sehr glatt. Nicht nur die Grafik ist makellos, auch die Menüauswahl ist genau abgestimmt. Ziele werden immer klar erklärt, die Baumöglichkeiten werden langsam aufgefächert. Ein Widerspruch zwischen dem Spiel und seinem Thema wird aber deutlich: Die Menschen des realen 19. Jahrhunderts flüchteten sich in eine heilere Vergangenheit. Es war die Zeit von Biedermeier und Romantik, weil es den Leuten ungemütlich wurde; mit der Industrialisierung lösten sich alte Lebenswelten auf. Anno fühlt sich anders an; wer sich davorsetzt, der betritt einen Pfad des sicheren Wachstums.

Info „Anno 1800“ ist ab dem 16. April für Windows-PCs erhältlich und kostet 60 Euro.