

DIE NEUEN ALTEN HELDEN

Superhelden hier, Superhelden da. Findet ihr das nicht auch unfassbar ermüdend? Wäre es nicht mal an der Zeit, dass man über andere Helden coole Spiele macht? Nämlich die Helden älterer Menschen? Das sind die mit der Kohle in jedem Haushalt. Hier ein paar Vorschläge, die Crystal Dynamics, Eidos Montreal und Square Enix sofort umsetzen könnten. Sie müssten dafür nicht mal aufwändige Cape-Physik einbauen. Von Petra Schmitz

Fünf Freunde



Ihr spielt **Timmy den Hund**.

Gut: Statt langer Schnarchdialoge, die von untalentierten Synchronsprechern vertont werden, muss man nur Brabbelsprache einbauen. Trotzdem versteht Timmy immer alles (Untertitel) und beißt den Bösewichtern sicher in die Waden. **Schlecht:** Statt einer aufwändigen Cape-Physik muss Timmys Fell berechnet werden. Aber diesbezüglich kann Square Enix ja bei Activision und Schäferhund Riley (CoD: Ghosts) nachfragen.

Ihr spielt **Hanni**. Oder **Nanni**. Kann eh niemand auseinanderhalten.

Gut: Ein Heldinnenmodell, zwei spielbare Figuren. Das spart irrsinnig Kosten. Und die Schülerinnen knicksen vor dem Lehrpersonal. **Schlecht:** Kernzielgruppe »frustriertes Lehrpersonal« vielleicht nicht groß genug, um die anvisierten 20 Millionen Kopien abzusetzen.



Hanni und Nanni

Emil und die Detektive



Ihr spielt natürlich **Pony Hütchen**, wen auch sonst?!

Gut: Endlich wird Berlin mal zum Schauplatz eines AAA-Spiels. Diese ewigen amerikanischen Großstädte kann ja niemand mehr ertragen! **Schlecht:** Keiner der Entwickler weiß, wie Berlin aussieht, und niemand wird nachschauen. Deswegen sieht Berlin am Ende wahrscheinlich auch nur aus wie New York. Seufz!

Ihr spielt einen **Dino**, der andere Dinos kennenlernen will.

Gut: Wer das Spiel erfolgreich gemeistert hat, kann vor Erst- und Zweitklässlern mächtig vom Leder ziehen: »Und das ist ein Diplodocus, BAM!« **Schlecht:** Erst- und Zweitklässler sind im Regelfall gar nicht mehr an Dinos interessiert. Dafür kennen sie (fast) jedes Tattoo von Montana Black. Seufz!



Was ist was, Dinosaurier

Die Abenteuer von Tom Sawyer und Huckleberry Finn



Ihr spielt **Tante Polly**, die Tom zum Gartenzaunstreichen verdonnert hat.

Gut: Endlich wird auch mal eine ältere Frau zur Protagonistin eines AAA-Spiels. Und auch wenn Tante Polly ja irgendwie ein bisschen schreckschraubig ist, so ist sie im Grunde doch eine Nette. **Schlecht:** Weil das Spiel sehr nah an der Vorlage bleibt, streicht Tom den Gartenzaun am Ende doch nicht selbst. Das könnte ob der fragwürdigen pädagogischen Botschaft insbesondere Spieler und Spielerinnen mit Kindern enttäuschen.

Ihr spielt die **Kaffeemühle**.

Gut: Die Spielfigur ist vergleichsweise passiv, kann aber immerhin Bohnen mahlen. Dieser komplett neue Ansatz wird von der Avantgarde der Spielepresse frenetisch gefeiert. **Schlecht:** Die Spielfigur ist vergleichsweise passiv, sie kann nur Bohnen mahlen. Dieser komplett neue Ansatz wird von den enttäuschten Käufern gehasst.



Der Räuber Hotzenplotz

Herr Rossi sucht das Glück



Ihr spielt das **Glück** und müsst euch vor Rossi verstecken.

Gut: Endlich mal wieder ein gescheites Stealth-Spiel à la Thief oder Splinter Cell und nicht immer dieses Chaosgekloppe, das sowieso nie so prima ist wie in den Batman-Spielen von Rocksteady. **Schlecht:** Nichts, weil ein Spiel gar nicht schlecht sein kann, in dem man das Glück spielt.

Ihr spielt **Michel**.

Gut: Dass wir in die Rolle des Titelhelden schlüpfen dürfen und nicht in die einer Nebenfigur oder die eines Gegenstands. So ein Käse aber auch. Wer kommt eigentlich auf so dumme Ideen? **Schlecht:** Wir sehen nicht allzu viel von Schweden oder Lönneberga, weil wir nur wenige Minuten nach Spielstart unseren Kopf in einer Suppenschüssel verklemmen und uns erst gegen Ende davon befreien können.



Michel aus Lönneberga