

Zusammen spielen

MEINE FREUNDIN IST DER FÜRST DER FINSTERNIS

Intensivspieler haben es in Beziehungen schwer. Es ist hilfreich, wenn ihr beide gern spielt, sonst kracht es irgendwann, glaubt Sascha. Von Sascha Penzhorn



SASCHA PENZHORN

Sascha spielt, seit er einen Controller halten kann. Die Lektüre seiner Kindheit bestand aus Magazinen wie ASM und Power Play, später auch mal PC Joker. Er vermisst die Zeit, in der Spieltests noch nicht so bierernst und furztrocken waren, in der Redakteure unter Tests noch Grimassen schnitten und als es zwischen den Artikeln noch Comics gab. Spiele sind Unterhaltung, regen die Fantasie an, wecken Emotionen und Leidenschaft. Er will Spiele nicht einfach bewerten. Er will vermitteln, wie es sich anfühlt, sie zu spielen, was sie mit euch anstellen. Ein Leben ohne Spiele wäre für ihn völlig unmöglich.

Wenn ich Ende der 90er am Wochenende meine erste große Liebe besuchte, wollte ich immer nur eins. Eben das, was jeder versauerte junge Mann damals wollte: Sarevok vernichten und an ihm Rache nehmen, nicht zuletzt für den Tod meines Ziehvaters Gorion. Ich wollte mit Christopher »Maverick« Blair die Nephilim besiegen und Xan Krieger zeigen, wo der Impact Hammer hängt. Meine damalige Freundin wollte derweil lieber Freunde treffen, feiern, tanzen, eben das tun, was normale Menschen an Wochenenden so treiben. Ihr könnt euch ausmalen, wie lange diese Beziehung gutging. Mein Vater war leidenschaftlicher Gamer, seine Partnerinnen waren es nicht. Das resultierte in drei Scheidungen, natürlich aus mehr Gründen als nur der Leidenschaft für Spiele. Doch als er kurz nach seinem Tod mit dem Zocken aufhörte, war auch ganz schnell Schluss mit den ständigen Scheidungen. Zufall? Ich denke nicht!

Aber mal ganz im Ernst: Ich glaube, wenn ihr gerne und viel spielt und den Rechner oder die Konsole nicht nur hier und da mal für eine oder zwei Stunden anwerft, dann hilft es ungemein, wenn eure Partnerin oder euer Partner ebenfalls gerne spielt. Ansonsten gibt es hier viel Potenzial für dauernde Reibungen. Eigentlich logisch, oder? In meinem Fall habe ich durch das gemeinsame Spielen meine Freundin von einer

ganz anderen, dunkleren Seite kennengelernt. Denn meine Freundin ist in Spielen ein wahrhaftiges Monster!

Zwei Brüder, zwei Wege

Als Kinder waren mein jüngerer Bruder und ich unzertrennlich. Videospiele haben uns zusammengeschweißt. Unzählige Male ha-

ben wir gemeinsam Double Dragon und Golden Axe durchgespielt. Wir waren wie Bud Spencer und Terence Hill: Ich war dick und schlecht gelaunt, er war eine dünne, hinterlistige Ratte. Grundverschiedene Menschen, die zusammen jeden Kampf gewonnen haben. Ende der 90er brachte ich ihm Counter-Strike bei, ein paar Jahre später war er Pro-



Wenn man sich zu viel mit Computerspiel-Aliens beschäftigt statt mit der Freundin, geht ganz schnell die Beziehung in die Brüche.



Gamer, so richtig mit Sponsoren, hartem Pflichttraining und Match-Übertragungen im Fernsehen. Ich fing ein Praktikum bei der Frankfurter Neuen Presse an und schrieb dort am liebsten über Spiele. Irgendwann wurde mein Bruder dann von seiner Freundin durch die Uni gepeitscht. Heute hat er zwei Kinder mit ihr, fährt einen Audi und sitzt jeden Tag zwölf Stunden im Büro. Der Rechner vermodert seit Jahren im Keller. Die letzte Konsole, die er gekauft hat, war Sonys erste PlayStation. Er ist erwachsen geworden, zahlt seine BAföG-Schulden zurück, spart für Familienurlaube und hat keine Zeit mehr zum Spielen. Diese Existenz wäre meine persönliche Hölle. Das soll über-

haupt nicht bedeuten, dass ich ihn für seinen gewählten Lebensweg irgendwie verurteile oder bemitleide. Es wäre nur einfach überhaupt nichts für mich. Ich könnte nicht mit dem Spielen aufhören, um ein »vernünftiger Erwachsener« zu werden, was auch immer das überhaupt sein mag.

Träume werden wahr

Vor ziemlich genau 15 Jahren lernte ich Claire kennen. Damals lebte ich noch in Deutschland, sie kam aus Nottingham. Als sie mich für eine Woche besuchen kam, bestellten wir genug Junk Food für mindestens zwölf Personen und spielten jeden Tag stundenlang miteinander Soul Calibur. Unsere Fern-

beziehung hielten wir über Spiele wie World of Warcraft, Age of Conan und Everquest 2 am Leben. Jeden Tag erlebten wir zusammen Abenteuer, lösten Rätsel, kämpften uns durch Dungeons und machten Bosse platt. Als sie schließlich bei mir einzog, blieb sie über diese Spiele mit ihrer Familie in England in Kontakt. Spiele sind in ihrer Familie eine wichtige soziale Aktivität. Als ihre Großmutter zu alt und gebrechlich wurde, um für Besuche das Haus zu verlassen, fingen sämtliche Enkel, Nichten, Tanten und Kinder an, mit ihr ein MMO zu spielen, in dem man Pferde züchtet und auf ihnen um die Wette reitet. Das hat ihr auch durch den Lockdown geholfen – wenn du 95 Jahre alt bist und



Divinity: Original Sin 2 ist ein hervorragendes Multiplayer-Rollenspiel. Lebt euer Mitspieler unter eurem Dach, steigert dies die Chance auf das Durchspielen der Kampagne.



Street Fighter gehört zu den wenigen Spielen, in denen weder meine Freundin noch mein Freundeskreis irgendetwas mit mir zu tun haben wollen. Menno!



Berserkerkitten [ALL] har

Medusa0115 [ALL] claire you taking the diet too far, you are boney

Medusa0115 [ALL] worse job in the world: gta cop

Berserkerkitten [ALL] AAAAAAARGH

GTA Online gehört bei uns seit einigen Jahren zum Programm. Dort ignorieren die Spielsever manchmal meine Charakteranpassungen.

niemanden treffen darfst oder kannst, können Online-Spiele mit der ganzen Familie tatsächlich sehr hilfreich sein.

Inzwischen lebe ich seit elf Jahren mit Claire in England. Ich habe ihr über die Jahre mehrere Gaming-PCs gebaut, wir spielen jeden Tag einige Stunden miteinander und bleiben durch Spiele auch mit Freunden und Familie in Deutschland in Kontakt. Beispielsweise wenn wir mit meinem Sohn in Monster Hunter Jagd auf Drachen machen oder wenn wir zusammen mit Freunden Banken in GTA Online ausrauben. Außer mit Peter. Dessen bessere Hälfte erlaubt ihm nicht, nach 21 Uhr zu spielen. Peter ist inzwischen geschieden.

Spiele entblößen

Spiele sind nicht nur ein tolles gemeinsames Hobby, um über Landesgrenzen und Lock-downs hinweg in Kontakt zu bleiben. Du lernst Dinge über deinen Partner, die hättest du zuvor nicht für möglich gehalten. Schlaue Menschen haben mal die Behauptung aufgestellt, dass wir eher in das Bild eines Menschen verliebt sind, das in unseren Köpfen existiert, als in die Person, die dieser Mensch in Wahrheit ist. Beispielsweise hielt ich Claire immer für die Gutmütigkeit in Person, eine reine Seele, die niemandem jemals Leid zufügt. Dann habe ich gesehen, wie sie Dragon Age: Origins spielt. An einer Stelle im Spiel sitzt ein verhungerner Ge-

fängener in einem Käfig. Der hat einen Schlüssel bei sich, den er freiwillig zurückgibt, wenn ihr dem armen Schwein etwas Nahrung vorbeibringt. Das habe ich getan. Überhaupt spiele ich für gewöhnlich heldenhafte Charaktere, zeige selbstloses Mitleid, helfe denen, die nicht für sich selbst kämpfen können. Claire dagegen hat ihn abgestochen. Der Typ sitzt in einem winzigen Käfig wie eine Legehennen, ist am Verhungern, bittelt um ein Stück trockenes Brot, und meine Freundin murkst ihn ab und krallt sich den Schlüssel. Wow! Sie hat eine dunkle Seite, die ich überhaupt nur durch ihr Verhalten in Spielen entdeckt habe.

Aktuell meuchelt sie sämtliche Händler in Elden Ring, einfach aus Bequemlichkeit. Wenn man die killt, lassen sie einen Gegenstand fallen, über den man deren Waren in einen konsolidierten Shop innerhalb der Tafelrunde verlagern kann. Also muss jeder Händler sterben, ob er will oder nicht. Die meisten wollen nicht. Übrigens genauso wie jeder NPC, der irgendwelche interessanten Klamotten trägt. Schon seit dem ersten Dark Souls. Sieht deine Rüstung zu cool aus, musst du dran glauben, da kennt sie keine Gnade. Sie killt auch Hasen, Eichhörnchen und Frösche in WoW, weil es ein Achievement dafür gibt. Natürlich kann man



Warframe spielen wir seit neun Jahren gemeinsam als Gründungsmitglieder. Inhalts-Updates spielen wir oft schon am Release-Tag durch, falls uns Bugs nicht daran hindern.



In Quake Champions kämpften wir regelmäßig um die meisten Frags. Inzwischen spielt das Teil leider kaum noch wer.



Guild Wars 2 spielen wir bereits seit der Beta und leiten dort bis heute eine kleine Gilde. Meine Freundin hasst mich, wenn ich übermächtige Builds kreierte.

aus solchem Verhalten nicht auf die Persönlichkeit eines Menschen schließen, schließlich sind das alles nur Spiele. Aber meine Freundin ist gar nicht so gutherzig, wie ich dachte. Sie ist der Fürst der Finsternis.

Wettkampf bis aufs Blut

Claire und ich spielen regelmäßig miteinander Modern Warfare von 2019. An guten Tagen belegen wir dort sehr zuverlässig die ersten beiden Plätze und knechten die Lobbys, bis uns Gegner als Hacker beschimpfen und gesammelt das Spiel verlassen. Wir sind perfekt aufeinander eingespielt, decken uns gegenseitig den Rücken, machen einander auf Gegner aufmerksam, spielen als Team. Wenn es für uns beide gut läuft, feuern wir

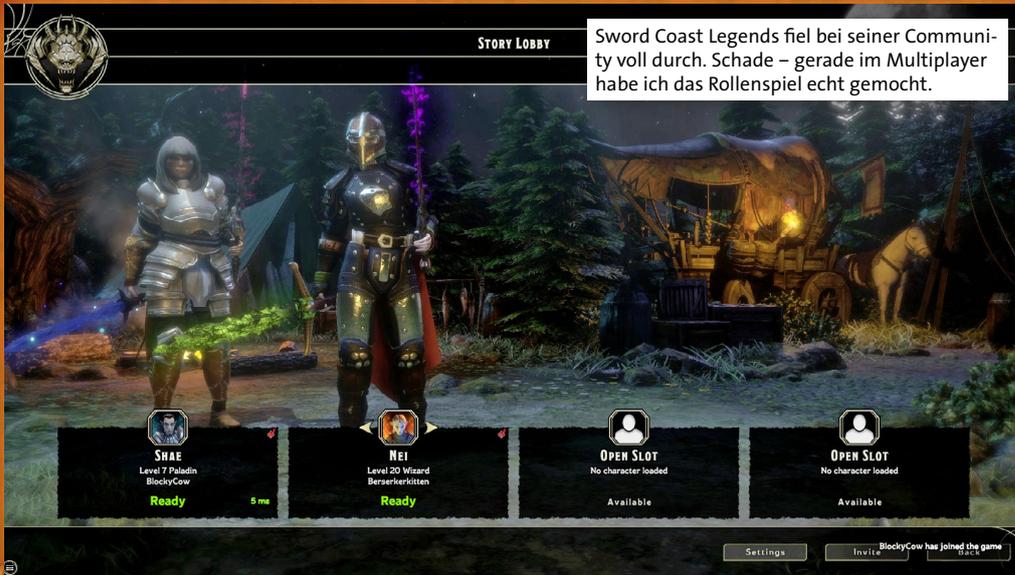
uns auch gegenseitig an. »Ist das dein Kampfhubschrauber? Haha, cool!« Aber wehe, wenn sie den ganzen Tag den ersten Platz belegt und ich am unteren Ende des Scoreboards vergammele oder umgekehrt. »Hey geil, 40 Kills!« – »Ach ja? Erstick doch an einem Sack voll Pimmel, du Made!« Blanke Hass! Wenn nur einer von uns performt und der Partner auf der Strecke bleibt, geht die Welt unter. Neulich habe ich etwa in Guild Wars 2 einen schwierigen Gruppen-Dungeon solo durchgespielt. Hat Claire auch probiert. Bei ihr ging es schief, seitdem probiert sie sämtliche Klassen und Spezialisierungen dieser Welt, nicht nur um den Dungeon ebenfalls alleine zu meistern. Im Idealfall schafft sie es dann doppelt so schnell wie ich.

Oder ganz aktuell in Elden Ring: Wenn ich locker einen Boss solo umniete und sie ihn nicht auf Anhieb schafft, rastet sie aus. Ich darf ihr dann auch nicht im Koop helfen, bis sie ihn selbst vernichtet. Wir sind extrem kompetitiv, keiner will dem anderen unterlegen sein. Darum gehen die Rechner auch eine halbe Stunde, bevor wir ins Bett gehen, aus. Dann heißt es: runterkommen, abregen und die Rivalitäten aus Spielen nicht ins richtige Leben mitnehmen.

»Trash Talk«, lästern, gegenseitiges Beschimpfen als Noob, das ist im Rahmen eines Spiels okay. Aber niemals ernst gemeint, nicht außerhalb des Hobbys. Dort herrscht immer Respekt, denn anders kann eine Beziehung nicht funktionieren.



Radahn ist einer der wenigen Bosse, bei denen ich Claire helfen durfte. Inzwischen wurde er generft, weil ihr Luschen alle so rumgeheult habt.



In Ark: Survival Evolved reite ich auf meinem Wolf, Claire greift zum Velociraptor. Kooperativ und in VR bietet das Spiel ein unvergleichliches Erlebnis.



Seite an Seite

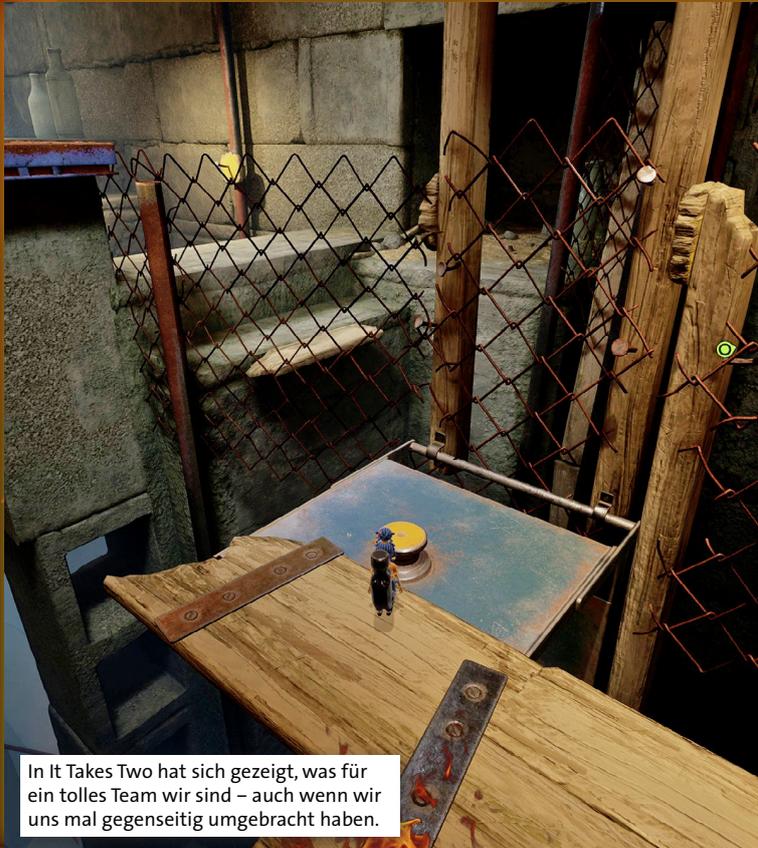
Uff! Ein regelrechter Konkurrenzkampf mit dem eigenen Partner, Leistungsdruck, schlechte Laune, entblößte Schattenseiten – wieso um Himmels Willen tut man sich das bloß an? Weil es trotz alledem einfach ein richtig geiles Gefühl ist, sein größtes Hobby, seine ganze Leidenschaft für eine Sache mit einem Menschen zu teilen, den man liebt und dem man blind vertraut.

Das herrlich kreative, unbeschreiblich spaßige und zu 100 Prozent auf gemeinsa-

mes Vorankommen ausgelegte It Takes Two macht überhaupt erst dann richtig Spaß, wenn ihr es mit eurem Partner spielt. Ja, wir haben uns auch mal gegenseitig getrotelt und zum Spaß einander umgebracht, aber am Ende hatten wir das Teil rasend schnell durchgespielt, weil wir einfach ein verdammtes gutes Team sind. Die meisten Hürden meistern wir mit sehr wenig oder völlig ohne Absprache, einfach weil wir uns seit so vielen Jahren ganz genau kennen. In Elden Ring machen wir beispielsweise eindringenden

Spielern seit Wochen das Leben zur Hölle. Wir beherrschen zusammen unseren kleinen Multiplayer-Server in Ark: Survival Evolved und haben uns dort sogar ein eigenes Schloss gebaut. Wir haben in Warframe sämtliche Bosse besiegt, alle Missionen durchgespielt, jedes Event geschafft und sämtliche Waffen und Frames geschmiedet, die im Spiel existieren, und dann gemeinsam unser Double Dragon Dojo aufgebaut.

Wir haben gleichzeitig die Mass-Effect-Trilogie durchgespielt, unsere Spielverläufe



In It Takes Two hat sich gezeigt, was für ein tolles Team wir sind – auch wenn wir uns mal gegenseitig umgebracht haben.





Aliens: Fireteam Elite habe ich bevorzugt mit Claire gespielt. Im Alleingang macht's nicht annähernd so viel Spaß.

und Entscheidungen verglichen und nächtelang über Charaktere, Lore und Ereignisse im Spiel philosophiert. Überhaupt sorgen Spiele dafür, dass uns einfach nie der Gesprächsstoff ausgehen will.

Gemeinsam aufbauen

Natürlich machen wir mehr miteinander als nur spielen. Immer wenn Claire einen Tag frei hat, lasse ich sämtliche Artikel liegen, gehe mit ihr einkaufen, und dann setzen wir uns gemütlich in den Park, frühstücken und beobachten dabei die Tiere. In Nottingham gibt es nämlich reichlich Eulen, Füchse, Frösche, Wiesel und riesengroße Dachse. Manchmal hole ich sie (also Claire, nicht die Dachse) abends von der Arbeit ab, dann schauen wir zu, wie die Sonne untergeht, und reden über unseren Tag. Wir reden aber auch über Schwerter, Äxte und Laser-

pistolen. Wie man am besten den Willben-der in der neuen Erweiterung zu Guild Wars 2 skillt. Ob es Sinn ergibt, eine Galaxy-X mit leichten Kanonen zu bestücken oder komplett auf Strahlenwaffen zu setzen. Wir denken uns Herausforderungen wie die One-Tame-Challenge in Ark: Survival Evolved aus. Dabei musst du versuchen, solo so weit wie möglich durch die Story der ersten Insel zu spielen, und darfst nur eine einzige Kreatur zähmen. Nimmt man dafür lieber einen Allosaurus mit, einen Wolf, oder setzt du auf den vielseitigen Velociraptor? Oder vielleicht einen Dodo zum Tank hochzuchten und als Ablenkung auf Feinde werfen?

Dieser Spaß am Experimentieren, am Entdecken von Spielweisen, am Zusammenstellen von Ausrüstung und Skills ist natürlich auch irre praktisch für meinen Job. Beispielsweise wenn wir gemeinsam an

Lösungshilfen und Sonderheften schreiben. Ich mag schwere Klassen, stehe gern an der Front, haue drauf und bewahre die Gruppe vor Schaden. Claire spielt Support, will am liebsten heilen, tanken, unterstützen und kloppen gleichzeitig. So ergänzen wir unsere Fähigkeiten und Vorlieben nicht nur im Spiel selbst, sondern kommen immer auch auf recht vielfältige, abwechslungsreiche Spielweisen für Guides. Es hilft aber auch bei Tests, wenn man noch einen Vielspieler im Haus hat. Gehe ich mit dem Spiel zu hart ins Gericht? Geht diese Mechanik nur mir auf den Sack? Im Zweifelsfall ist es nie verkehrt, eine zweite Meinung einzuholen.

Wie macht ihr das?

Spielen ist nicht nur mein größtes Hobby, es ist mein Beruf. Wenn ich acht Stunden am Stück mit Elden Ring verbringe, habe ich kein schlechtes Gewissen, denn in dem Moment arbeite ich auch, wandle meine Erfahrungen in Text um und bezahle damit monatliche Rechnungen. Meine Freundin unterstützt das und macht mit, wenn sie kann.

Wie läuft das bei euch eigentlich? Ich gehe mal davon aus, dass der durchschnittliche GameStar-Leser auch ab und zu mal zockt, oder? Falls nicht, warum zur Hölle haltet ihr eigentlich dieses Heft in Händen? Spielt ihr mit der Partnerin oder dem Partner? Trefft ihr euch mit Freunden? Oder seid ihr eher wie mein Bruder drauf und habt euren Spielekonsum runtergefahren oder womöglich sogar völlig eingestellt? Seid ihr selbst Intensivspieler und mit einem Menschen zusammen, der so gar kein Interesse an Spielen hat? Falls ja – warum, wie lange schon und wie kriegt ihr das hin? Seid ihr nicht manchmal frustriert, dass ihr eurem Hobby alleine nachgehen müsst? Schreibt uns doch einfach mal an brief@gamestar.de. ★



Remnant: From the Ashes ist ein fabelhafter Koop-Shooter, der mit Zufallsspielern einfach weniger Spaß macht.