

Gegen die Lustlosigkeit

SPIELE LIEBE NEU ENTFACTHT

Géraldine war der Open Worlds müde. Hier verrät sie, welche vier kurzen Spiele ihr geholfen haben, sich wieder auf die Erkundung von virtuellen Welten zu freuen. Von Géraldine Hohmann



Géraldine Hohmann

Géraldine liebt Spielwelten oft mehr als ihre Charaktere. Denn eine gute Spielwelt kann selbst ein unvergesslicher Charakter sein, eine echte Persönlichkeit haben und Erinnerungen schaffen, die noch lange anhalten. Aber neben Beruf, Freunden und Geschirrspülen können lange Spiele mit zahlreichen Nebenquests manchmal eher erschlagend als verlockend wirken. Deswegen sind es oft die kurzen, besonderen Spiele, die Géraldine wieder daran erinnern, warum Videospiele ihre größte Leidenschaft bleiben



Stray hat Géraldine die Freude am Erkunden wiedergegeben.



Karten machen müde: Riesige Welten wie hier in Far Cry 6 verleiten zu stupidem Abklappern.

Als Spieleredakteurin ist das Folgende schwer zuzugeben: Manchmal habe ich ein unglaubliches Spieletief. Meine Steam-Bibliothek kommt mir dann vor wie ein großes, unendlich tiefes schwarzes Loch, jedes neue Spiel fühlt sich nach Arbeit an, und ich kann mich einfach nicht durchringen, etwas Neues zu starten. Schon wieder etliche Stunden riesige Maps wie ein Rasenmäher ablaufen, das Tagebuch mit Nebenquests füttern und irgendwann vergessen, was eigentlich die Haupthandlung war? Nein, danke!

Manchmal fällt es mir auch schwer, selbst hübsch designte Spielwelten überhaupt noch angemessen zu würdigen. »Oho, beeindruckend, da hat also jemand Wochen damit zugebracht, realistischen Müll auf der Straße zu verteilen und liebevoll Vegetation zu simulieren ... Wo ist mein nächster Questmarker?« Ich habe im Jahr 2022 schon so viele so detaillierte virtuelle Welten besucht, dass ich mich oft dabei ertappe, wie ich an eigentlich beeindruckenden Szenen einfach vorbeilaufe. Und ich bin nicht stolz darauf.

Doch dann kommt plötzlich die Rettung: ein ganz besonderes Spiel, das mich all das vergessen lässt. Das mir innerhalb kürzester Zeit ein Gefühl vermittelt, das vielen AAA-Open-Worlds in 100 Stunden gelingt. Das mich befreit von der bleiernen Spielmüdigkeit und dem ewigen Abklappern von Aufgaben. Das mir zeigt, was mich am Erkunden von Welten eigentlich so begeistert. Stray (den Test findet ihr in dieser Ausgabe) ist so ein Titel und hat mich darüber nachdenken lassen, welche Spiele einen ähnlichen Effekt auf mich hatten oder haben. Denn vielleicht kennt ihr dieses Spiel-Burnout ja auch. Vielleicht sucht ihr ebenfalls nach einer besonderen Erfahrung, die euch keine Woche Urlaub abverlangt und die ihr nicht so schnell vergesst. Deswegen möchte ich meine – neben Stray – vier kurzen Lieblingsspiele mit euch teilen, die mir die Lust am Erkunden zurückgegeben haben. ★

EVERYTHING

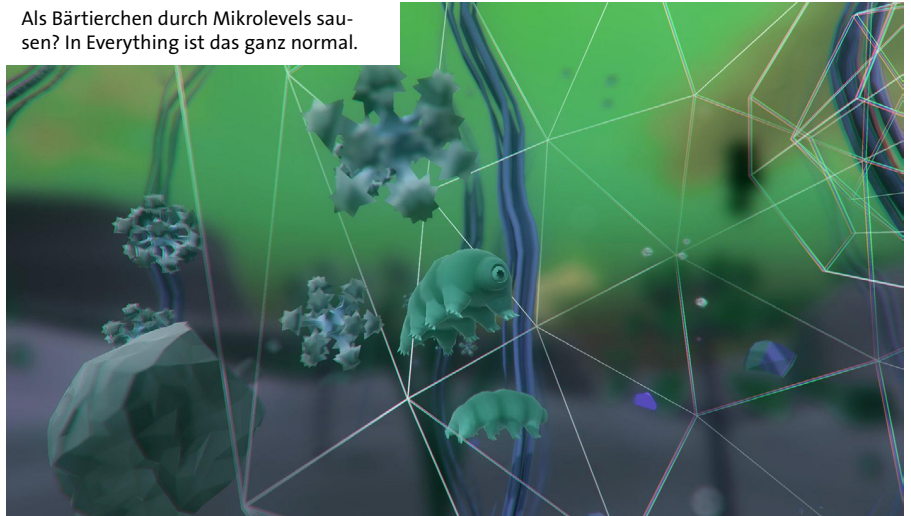
Genre: **Simulation** Release: **2017** Entwickler: **David O'Reilly** Länge: **3 bis 16 Stunden**

Wie fühlt es sich an, ein Saxophon zu sein? Ganz gut meistens, vor allem wenn ich meine Saxophon-Freunde herbeirufen kann und wir als unaufhaltsame Instrumenten-Gang durch den Weltraum reisen. Ja, klingt ein bisschen trippy. Und das ist es auch.

Wenn ich auf die Frage »Was spielst du eigentlich so?« mit »Everything« antworte, dann denken die Leute meistens, ich wolle nur eine ausweichende Antwort geben. Aber tatsächlich meine ich eine Simulation, dessen Konzept auf einer schwer fassbaren Ebene fasziniert. Ich übernehme die Kontrolle eines Tieres, einer Pflanze oder eines Gegenstands, dem ich in der Welt begegne, und reise ein bisschen umher, bis es mir zu langweilig wird – dann beginnt aber erst der eigentliche Spaß. Will ich kein Baum mehr sein, dann werde ich einfach der ganze Wald, die ganze Insel, der Planet oder – ach, was soll der Geiz – werde einfach mal zum ganzen Universum. Und ist mir das dann doch vielleicht zu viel Verantwortung, kann ich ja auch wieder ein Einzeller sein.

Unterlegt wird das Ganze mit Sprachaufnahmen des Philosophen Alan Watts, die mich teils tatsächlich in tiefes Grübeln ge-

Als Bärtierchen durch Mikrolevels sausen? In Everything ist das ganz normal.



stürzt haben, und fantastischer Filmmusik der Komponisten Ben Lukas Boysen und Sebastian Plano. Mit seinem Gameplay-Film wurde Everything übrigens das erste Spiel weltweit, das sich jemals für einen Oscar qualifizierte, und war damit ein großer Vorreiter – auch wenn es bis heute viel zu wenige Menschen kennen. Everything hebt Eska-

pismus in Computerspielen jedenfalls auf ein ganz neues Level. Wenn aus der eigenen Wohnung zu entfliehen einfach nicht genug ist, entfliehe ich direkt aus meinem ganzen Sein – zumindest mal für eine Stunde. Und ganz ehrlich, wer hat schon Platz für Sorgen, wenn man als süßer, kleiner Schneelöwe durchs Universum fliegt?

THE TOURYST

Genre: **Action-Adventure** Release: **2019** Entwickler: **Shin'en Multimediy** Länge: **5 bis 7 Stunden**

The Touryst hat mich ehrlich gesagt absolut nicht vom Hocker gerissen. Zumindest anfangs. Als ich es zum ersten Mal sah, dachte ich mir genau eine Sache: »Na ja.« Und dann habe ich es ignoriert. Die Grafik mit ihren viel zu bunten Pixeln hat mich auf den ersten Blick überhaupt nicht angesprochen, das Setting hat mich nicht gejackt, und das Gameplay wirkte nicht wie etwas, das mir gefällt. Oh Junge, in allen drei Punkten hatte ich mich fürchterlich geirrt!

Die Grafik ist in Wahrheit richtig klasse: Die ganze Insel, auf der ich spiele, lehnt sich voll und ganz in die Würfeloptik – bis hin zu eckigen Stränden. Vor denen glitzert das Wasser von der strahlenden Sonne, und der Unschärfefefferkt sorgt für eine extrem schicke Miniatur-Ferienparadies-Optik. Das Setting wiederum ist sehr viel mehr, als es scheint: Auf den ersten Blick bin ich ein Tourist mit lustigem Schnurrbart und Hawaii-hemd, auf den zweiten ... will ich mal nicht zu viel verraten. Nur so viel: The Touryst hat einige der besten Bosskämpfe, die ich je in einem Spiel erlebt habe.

Aber vor allem das Spiel selbst hat mich zu einem regelrechten Touryst-Anbeter ge-

Mit seinem Ruderboot paddelt der Touryst von Insel zu Insel.



macht. Selten hatte ich in einem Action-Adventure so sehr das Bedürfnis, Aktivitäten nur um ihrer selbst Willen zu spielen. Ich wollte Geld verdienen, um mir ein neues Hawaii-hemd zu kaufen. Ich wollte unbedingt neue Schallplatten für die Strandparty kaufen – um dort volle fünf Minuten einfach nur zu tanzen. Obwohl es keinen spielmechani-

schen Zweck dafür gibt. Und ich wollte diese unglaublich cleveren Rätsel so sehr lösen, dass ich nicht einmal versucht war, in eine Komplettlösung zu schießen. The Touryst muss man erlebt haben – und selbst wenn das Spiel schon nach fünf Stunden zu Ende sein kann, empfehle ich, jede Minute in dieser besonderen Welt auszukosten.

A SHORT HIKE

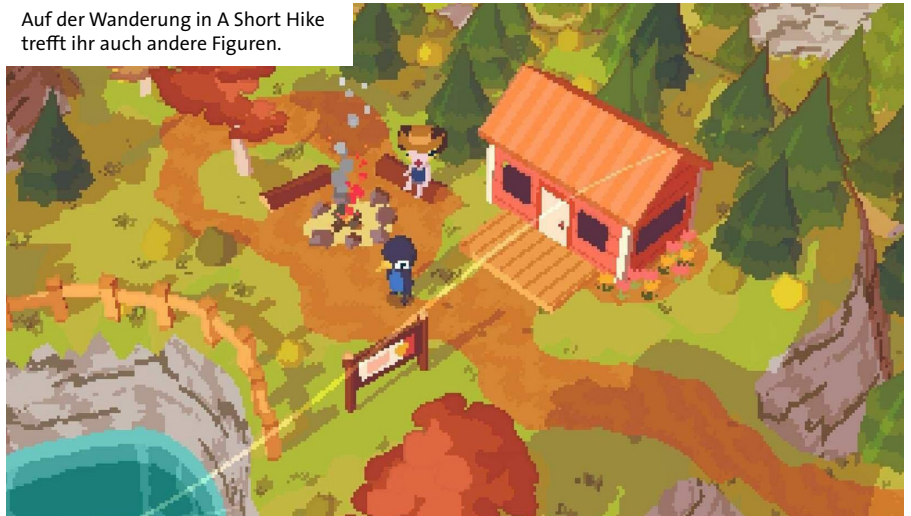
Genre: **Open-World** Release: **2019** Entwickler: **adamgryu** Länge: **2 bis 5 Stunden**

Kennt ihr noch dieses Gefühl, wenn man als Kind mit seiner Familie im Sommerurlaub war? Die Kleidung roch ganz wunderbar nach Sonnenmilch, jede kleine Aufgabe fühlte sich wie ein Abenteuer an, jeder hübsche Stein wie ein Schatz und jede neue Begegnung wie echte Freundschaft.

Als Erwachsener heißt Urlaub meistens: »Oh Gott, ich wusste nie, wie teuer Ferienwohnungen sind, und meine Sonnenallergie hat wieder zugeschlagen, ich hätte zu Hause bleiben sollen.« Also habe ich dieses einzigartige Gefühl aus meiner Kindheit mit den Jahren völlig vergessen. Und dann kam A Short Hike. Das hat einen dermaßen originalen Ansatz, dass es mich von einer langen Open-World-Müdigkeit befreien konnte – und zwar in nur fünf Stunden.

Es gibt keine Karte, also folge ich einfach der Beschreibung der charmant geschriebenen Charaktere den Strand entlang und ... oh, was für eine hübsche Muschel! Die nehme ich mit. Okay, weiter geht's. Aha, ein Kind aus der Nachbarschaft, ich sage mal kurz Hallo. Ach perfekt, ein Wegweiser. Zu meinem Ziel geht es nach rechts und links ...

Auf der Wanderung in A Short Hike trifft ihr auch andere Figuren.



das Community Center? Schadet wohl nicht, mal kurz abzubiegen. Ich lasse mich in A Short Hike nur zu gerne ablenken – aber eben nicht auf eine »Unangenehme Sammelquests«-Art, sondern auf eine »Ich bin wirklich neugierig, was sich dahinter verbirgt«-Art. Eine Neugierde, die ich in so

vielen Open Worlds verloren habe. Am Anfang ertappe ich mich noch dabei, wie ich jede Ecke absuche, um nichts zu verpassen, aber nach der dritten zufälligen Entdeckung bin ich plötzlich im absoluten Urlaubsmodus. Ich verstehe wieder, was Entdeckerdang in Spielen wirklich bedeutet.

THE WITNESS

Genre: **Rätsel-Adventure** Release: **2016** Entwickler: **Thekla** Länge: **17 bis 25 Stunden**

Als Kind konnte ich nicht genug von Rätseln bekommen. Ich hatte ein Rätselheft, bevor ich lesen konnte und überhaupt verstanden habe, was genau die Aufgabe ist. Aber ich habe einfach in den Irrgärten, Suchbildern und Geometrierätseln herumgemalt, denn die hatten eine magische Anziehungskraft auf mich. Mit der Zeit der Komplettlösungen in Rätsel-Adventures gab es immer öfter Phasen, in denen mein Knobelfeuer drohte, zu erlöschen. Wozu noch selber nachdenken, wenn ich auch einfach nachschauen könnte, die Lösung nur einen Klick entfernt?

The Witness hat mir diese Frage beantwortet. Wozu? Na, für das grandiose Gefühl, wenn die richtigen Synapsen im Hirn zusammenfinden, ein Feuerwerk auslösen und mich vom Bett aufspringen lassen – denn ich habe endlich des Rätsels Lösung und muss die jetzt sofort in The Witness ausprobieren. Denn das Spiel ist sehr viel mehr als ein digitales Rätselheft, es ist eine clever durch seine Rätsel verknüpfte Welt, die ich auseinandernehmen, entschlüsseln, verstehen und ja, erkunden will. Es ist zwar streng genommen mit 17 Stunden Spielzeit ein bisschen lang für diese Liste, aber in der

Die Welt von The Witness ist riesig und rappellvoll mit Rätseln.



Zeit von 150-Stunden-Rollenspielen wohl immer noch recht zahn in seiner Dauer. Und außerdem ist The Witness einfach zu grandios, um es unerwähnt zu lassen.

Zu guter Letzt will ich noch zwei »Honorable Mentions« für diese Liste loswerden: das altbekannte Journey, das ihr mittlerweile sogar auf dem PC genießen könnt, und

natürlich das geniale Outer Wilds, das mit seinen 25 Stunden zwar ein wenig zu lang für diese Liste ist – aber gerne noch viele Stunden länger sein dürfte. Wir wollen auch eure Geschichten hören: Welche Spiele haben euch von der Spielmüdigkeit befreit? Was bedeutet gute Erkundung für euch? Schreibt uns an brief@gamestar.de! ★