

## Überzeugungsspiele

»ES GIBT NICHTS  
LUSTIGES DARAN«

Nichtspieler und -spielerinnen für das beste Hobby der Welt zu gewinnen? Daran haben wir uns doch alle mal versucht. Und jeder hat dafür seine eigene Herangehensweise. Alexander Krützfeld setzt auf eine gesunde Mischung aller Methoden.

## Civilization

Sei nur so komplex wie nötig, haben sie gesagt. Aber ein ewiger Dauerbrenner meiner »Wie überzeuge ich Leute von Videospiele, die Videospiele für reine Zeitverschwendung halten«-Liste ist natürlich Civ. Man überzeugt ja auch Leute von Büchern in der Regel mit Weltliteratur. Civilization packe ich immer dann aus, wenn jemand sich zu erwachsen oder zu abgeklärt hält für Computerspiele. Ich habe sogar einige alte Packungen aufgehoben, zum Beispiel die Packung von Civ 2 und Civ 3, damit ich sie streng aus dem Bücherregal ziehen kann. Dann verkaufe ich ihm oder ihr das als eine reine Bildungslücke, wobei ich aufzähle, dass man diese Art Computerspiel natürlich schon in Schulen spielen müsste, damit klar ist, dass diese Person ihr Leben verpasst hat. Dem Gegenüber nimmt das den Wind aus den Segeln, seiner vorangestellten Arroganz, wenn man ihm das Nicht-Spielen als eigenes Defizit verkaufen kann. Wobei, das ist mies, ich weiß. Aber diese Leute sind auch mies, wenn sie unterstellen, dass Gamer arme, vereinsamte Wesen seien, die nur nachts unter Pflanzenlampen gedeihen.

Die meisten Menschen spielen dann nicht Civilization, weil da müsste man sich ja ein paar Tage freinehmen. Aber sie gehen auch nicht nach Hause mit ihrer Arroganz. Sie haben beim Abschied dann etwas Brechendes im Blick, sie sind unsicher geworden. Ob sie nicht

in ihr IKEA-Leben zurückkehren und keine Vorstellung davon haben, was sich Leute ein Haus weiter nachts für Kicks abholen und ob sie vielleicht gerade eine spannende Straßenmusikerin im Discord daten. Diese Dinge lässt man am besten unkommentiert. Und dann gehen diese Menschen nach Hause in der Gewissheit, dass sie beim nächsten Mal ein sogenanntes Videospiel ausprobieren werden, zunächst allein und behutsam, aber dass nicht diese Gamer die sonderbare Minderheit sind. Sondern sie selbst.





### Alexander Krützfeldt

Alexander, 37, schreibt für GameStar. Ja, das muss er sich auch manchmal sagen. Denn wenn ihn jemand fragt, womit er sein Geld verdient, erzählt er nichts von der Süddeutschen Zeitung oder der Zeit. Er sagt lieber, dass er den ganzen Tag zockt und damit seine Miete zahlt. Das klingt nicht so schön wie »Ich schreibe Kurzgeschichten über Paris«, aber auch nicht so viel weniger schön. Hemingway hätte garantiert auch keinen Nobelpreis, wenn es damals schon Insta und TikTok gegeben hätte. Also ganz sicher nicht.

Wenn man jemanden ernsthaft und gegen dessen Willen überzeugen will, sollte man gute Argumente haben. Das hat mein Stiefvater gesagt, und mein Stiefvater ist Rechtsanwalt. Dann hat er wissend gelächelt und meine Mutter seitlich in den Arm gedrückt. Wenn ich jemanden von Videospielen überzeugen will, verlasse ich mich nicht auf

Argumente. Argumente helfen nicht. Stattdessen liegt immer mindestens ein Controller neben dem Sofa, schick drapiert unter einer Monstera-Pflanze, und Geforce Now hängt im Standby. Wer jemanden von Computerspielen überzeugen will, hat nämlich den Faktor Zeit nicht auf seiner Seite und meist auch nur einen Versuch, der sitzen sollte.

## Titan Quest

Tatsächlich habe ich in keinem Spiel eine bessere Dating-Quote als in Titan Quest. Nämlich: überhaupt eine. Gut, dieser Satz macht total betroffen, und das Spiel ist auch von 2006, dem Jahr nach meinem Abi. Aber vielleicht bin ich auch in jenem Jahr stehen geblieben, als der echte Thymian (Thymus vulgaris) Arzneipflanze des Jahres wurde und mir meine erste große Liebe schrieb, ich sei mindestens mal genauso schlimm wie ihr Vater, der ohne sie nach Tibet abgehauen sei. Ich spielte Titan Quest in den Jahren immer öfter. Ich mag, dass alles – gerade auch im Multiplayer – recht unkompliziert ist. Meine Freundin und spätere Frau habe ich dann mit Titan Quest rumgekriegt, wobei man sagen muss: Titan Quest hat sie rumgekriegt. Eigentlich war ich auch da völlig passiv.

Die Geschichte geht so: Barbara und ich waren ganz frisch zusammen, so zusammen, wie man zusammen sein kann, wenn die eine einen immer so toll anguckt und man selber nervös an den Bändern seines Hoodies nestelt. Bevor alles richtig ernst werden konnte, kam uns der Abschied dazwischen. Ich musste nach Fulda ziehen, und zum Abschied am Bahnhof sagte Barbara sinngemäß, ich solle nicht übertreiben, ich zöge schließlich nicht in den U-Boot-Krieg von Eckernförde aus. Aber schon meine ersten Tage in Fulda machten klar, dass Fulda eine Stadt ist, wo du nach neun nicht mehr vor die Tür gehen solltest, weil du sonst automatisch zum Katholizismus konvertierst. Die Wochenenden verbrachte Barbara bei mir, und Fulda hockte vor dem dunklen Fenster und schaute durch die Scheiben; kalt und unerbittlich wie eine Kirche. Um ihr meine lange Arbeitszeit in der Redaktion zu versüßen, stellte ich ihr Frühstück und meinen Rechner hin. »Du kannst was spielen, wenn du magst«, sagte ich, aber sie verhielt sich wie ein Fisch, den



Zwar schon ordentlich in die Jahre gekommen, aber immer noch ein tolles Spiel: Titan Quest.

man erst langsam an neues Wasser gewöhnen musste. Von ihrer Spielsucht wusste ich nichts, weshalb ich mich heute fühle wie der Fixer von Christiane F. (Bahnhof Zoo, ihr wisst schon). Aber okay. Mit manchen Fehlern lernst du halt umzugehen.

Barbara saß oft ratlos vor Steam, also warf ich ihr auf Verdacht Titan Quest an – und als ich abends gegen halb neun nach Hause kam, sah ich den Lichtschein meines Monitors schon auf dem Parkplatz im Fenster. Barbara spielte Titan Quest mit der Strenge einer Oberkreisdirektorin. Nach ein paar Wochen hatte sie alles durch. Seitdem spielt sie, soweit ich weiß, hat aber mittlerweile aufgehört, wobei ich sie nicht gefragt habe, wenn wir uns auf der Straße sehen.

# Wreckfest

Wreckfest ist wie ein Abend mit den Jungs im Pub. Klebriges Bier, toxische Männlichkeit, und wenn du Pech hast, trifft dich im Vorbeigehen von irgendwo ein Dartpfeil. Ich liebe Wreckfest – und ich weiß: Wreckfest liebt mich. Einmal kam ein neuer Freund bei mir vorbei, den ich erst kurz zuvor kennengelernt hatte, und meinte, er wolle nichts trinken. Das ist natürlich in der Kennenlernzeit so eine Sache,

ähnlich wie wenn Menschen sagen, sie wollten nichts essen. Oder sie hätten Angst vor der Klospülung, weil sie ein Flüstern hörten im Wasser. Felix sagte, er wolle also nichts trinken, und Essengehen wollte er auch nicht, und zocken, meinte er, habe er vor 20 Jahren gemacht. Heute sei er als Vater definitiv raus. Also setzte ich ihn aufs Sofa und drückte ihm den Controller in die Hand. Dann startete

ich Geforce Now und Wreckfest, in 4K und Ultradetails auf dem großen Bildschirm, wie man einem müden Körper Amphetamine reicht. Schon im ersten Destruction Race war Felix am Haken, und wie das mit Süchtigen so ist: Anschließend saß ich in der Küche und hörte ein Jubeln aus dem Nebenzimmer, als würde jemand schreiend masturbierend durchs Wohnzimmer laufen, und fuhr mit dem Finger immer wieder langsam und andächtig über den Rand meines Glases.



## It Takes Two

Noch besser als It Takes Two alleine zu spielen oder mit einem Freund, ist, ein Pärchen, das längst in Trennung begriffen ist, davon aber nichts weiß, It Takes Two spielen zu lassen. Das ist ein bisschen so, als würde man seiner Mutter an Weihnachten im Kreise der Familie plötzlich eröffnen, dass es nun bald ins Heim geht. Danach ist nichts mehr wie vorher, und anschließend macht sich große Sprachlosigkeit breit. Die zusammenführende Wirkung des Koop-Spiels It Takes Two ist bekannt. Über die trennende

wird kaum gesprochen. Zwei Leute, die keine Ahnung von Computerspielen haben und sich in ihrer Freizeit lieber mit Bausparverträgen beschäftigen oder Mottosprüche an Kühlschränke kleben, dass Gartenarbeit beispielsweise besser sei als Therapie, weil anschließend hast du Tomaten, diese zwei Menschen mit It Takes Two zu konfrontieren, führt a) zu mehr Verständnis untereinander und b) anschließend direkt in Hölle der Scheidungsanwälte. Nach eigener Erfahrung fallen manche Aussagen besonders

häufig: dass man ihm nicht mehr vertrauen könne. Dass sie nur an sich denke und ihn die Drecksarbeit machen lasse. Dass er auch noch gelobt werden will, wenn er mal die Wäsche zusammenlegt; und dass sie ihn ständig mit ihren Forderungen drangsaliere, man entwickle schon eine Vorstellung davon, wie es wäre, das Grab zu gießen. Anschließend gehen diese Leute nach Hause und setzen sich ratlos vor den Fernseher. »Vielleicht wäre es Zeit, mal wieder was für sich zu machen«, sagt sie.



# Little Nightmares

Auch ich hatte eine längere Phase, in denen ich Videospiele nicht sehen konnte. Ich bildete mir ein, sie seien mit meinen Pflichten nicht vereinbar. Also musste ich eines Abends selbst zum Controller greifen und Little Nightmares durchspielen, weil Michael Graf wollte, dass ich ein Interview dazu führe. Ich verfiel sofort einem Zauber und machte die nächsten Tage kaum etwas anderes. Ich liebe Little Nightmares. Es ist einer meiner All-Time-Favorites. Es ist klein, es ist überschaubar – und nirgends habe ich je wieder solche Figuren gefunden. Solch erstklassiges und subtiles Storytelling durch Auslassung. Die Monster sind so wunderbar traurig. Die Schauplätze so skurril. Und die Ideen so verschwenderisch, als hätte das Team Tausende davon gleichzeitig besessen und nicht gewusst, wohin damit. Wenn ich einen langen Tag hatte, spiele ich Little Night-

Little Nightmares ist klein und überschaubar – und nirgends hat unser Autor je wieder solche Figuren gefunden, mit so viel Liebe.



mares. Und meine Kleinkinder haben seitdem gelbes Ölzeug, weil das zu Norddeutschland passt. Der eigentliche Grund, das wissen nur viele nicht, ist ein anderer. Manchmal stehe ich abends vor der Kinderzimmertür und lausche. Ob da ein »Pssst« ist in der Dunkelheit, mit dem sie im Hochbett miteinander sprechen.

# This War of Mine



Es gibt nichts Lustiges an This War of Mine. Nichts Aufbauendes. Nur Hoffnungslosigkeit.

Wenn jemand sich ernsthaft zu erwachsen fühlt für Videospiele, zeige ich ihm This War of Mine. Aktuell geht das besser denn je, mit maximalem Eindruck. This War of Mine kann man auch zeigen, wenn Leute mit Russland verhandeln wollen. Wenn Leute sagen: Ja, in der Ukraine sterben Menschen, aber was ist mit Sierra Leone? This War of Mine beantwortet all das gleichzeitig. Oder wie Fallout sagen würde: »Krieg bleibt immer gleich.«

Es gibt nichts Lustiges an diesem Spiel. Nichts Aufbauendes. Nur Hoffnungslosigkeit. Es ist das beste Antikriegsspiel und das beste, das mein Gefühlsleben abbildet, wie ich auf die Welt blicke. This War of Mine ist dermaßen real und trostlos, dass es Leuten, die das Medium Computerspiel infrage stellen wollen, die Sprache verschlägt. Meiner Meinung nach könnte das kein Film, kein Buch der Welt leisten. Das Gefühl, in einem Konflikt zu sein; in seiner ganzen Härte und Verbitterung. Dass die Entwickler das Rote Kreuz unter-

stützen, Kriegsopferverbände und Kinder in Not, macht all das noch viel besser. Es ist ein Akt, der seinesgleichen sucht. This War of Mine ist bitter und traurig. Und gleichzeitig der Aufruf, dass eine bessere Welt denkbar ist, wenn man nur möchte. Niemanden, den ich kenne, hat This War of Mine je kaltgelassen.

Ich habe einen Freund, der sagte, die Ukrainer seien selbst schuld an dem Konflikt. Provokation, NATO-Osterweiterung. Mit Sachargumenten kommst du da nicht weiter. Aber als ich ihn an einem Abend überredete, This War of Mine zu spielen, war er plötzlich ganz still. An diesem Abend habe ich an meinen Stiefvater gedacht und an meine Mutter. Wenn du jemanden ernsthaft und gegen dessen Willen überzeugen willst, solltest du gute Argumente haben, hatte mein Stiefvater gesagt, wissend gelächelt und meine Mutter seitlich in den Arm gedrückt. Und meine Mutter hat auch wissend gelächelt. Ob wegen derselben Sache, weiß ich bis heute nicht. ★