

Überzeugungsspiele

»DIE IST ABER STARK!«

Markus hat jahrzehntelange Erfahrung im Überzeugen von Nichtspielern. Er hat dabei gelernt, genau wie bei Bossgegnern Schwachstellen zu finden und gnadenlos auszunutzen!

**Markus Schwerdtel**

Markus spielt schon seit rund 40 Jahren. In der Anfangszeit der Computerei in den 80ern war das ein echtes Exotenhobby und Uneingeweihten nur schwer zu erklären oder gar schmackhaft zu machen. Erfüllt vom Drang, die Welt zu verbessern (bekanntlich eine typische Charaktereigenschaft von Journalisten), hat er in all den Jahren immer wieder versucht, sein Umfeld von der Spielerei zu überzeugen. Und manchmal klappt das sogar auch.

Geteilte Freude ist bekanntlich doppelte Freude. Logisch also, dass ich die vielen Dinge, die mir Spaß machen, gern mit der Familie, mit Freunden oder zur Not auch Wildfremden zusammen erleben möchte. Blöd nur, wenn die so überhaupt keinen Draht zu meinen Vorlieben haben. Es teilt nun mal nicht jeder meinen teils recht speziellen Musikgeschmack (bayerischer Mundart-Rap, anyone?) oder steht auf die

Ergebnisse meiner Kochkunst (die köstlichen sauren Zipfel – eine Spezialität aus Franken – esse ich am Ende immer allein). Zum Glück ist aber die große weite Welt der Computerspiele vielfältig, und es gibt jede Menge Möglichkeiten, wie man seine Mitmenschen von der besten aller Freizeitbeschäftigungen überzeugen kann. Hier ein paar aus der persönlichen Praxis stammende Ansätze.

F1 23

Meinen Vater haben Computerspiele nie interessiert, der war mehr der TV-Konsument. Außer wenn aus meinem Zimmer laute Motorengeräusche dröhnten, dann stand er sofort neben mir. Egal ob das legendäre Revs auf dem C64, Lotus Esprit Turbo Challenge auf dem Amiga oder später dann Colin McRae Rally – der Sound war schon mal ein wichtiges Lockmittel. Selbst gefahren ist er dann aber erst das legendäre (haha) Grand Prix Legends (natürlich nur mit voll aufgedrehten Brillwürfeln). Dafür hatte ich mir extra ein Lenkrad ausgeliehen, die Steuerung per Tastatur oder Gamepad wollte ich meinem alten Herrn dann doch nicht zumuten. Damit drehte er dann tapfer ein paar Runden, allerdings war der happige Schwierigkeitsgrad von GPL nicht wirklich einsteigerfreundlich. Würde er heute noch leben, dann wäre vermutlich F1 23 die erste Wahl für den Herrn Papa. Das lässt sich vom Anspruch her wunderbar anpassen und liefert auch Einsteigern die volle Packung Formel 1. Und natürlich tollen Sound.



F1 23 wäre genau das Richtige für meinen alten Herrn: einsteigerfreundlich und vor allem mit ordentlich Gedröhne!

Factorio

In einem früheren Leben (also vor rund 25 Jahren) habe ich ja tatsächlich mal studiert. Wirtschaftspädagogik, um damit Berufsschullehrer zu werden. Was ich vorher nicht wusste: In diesem Studium gibt's zu Beginn nur wenig Pädagogik, dafür sehr viel Wirtschaft, sprich Betriebs- und Volkswirtschaftslehre. Eines meiner »Lieblingsthemen«: Produktionsfunktionen. Also Gleichungen, mit denen man berechnen kann, wie viel Produkt man aus einer vorgegebenen Zahl von Input-Faktoren (Material, Zeit, Arbeit und so weiter) herausbekommt. Anfangs kein Problem, schließlich stecken hinter den Warenkreisläufen von Siedler, Anno und Co. auch simple Produktionsfunktionen. Nie werde ich aber den verständnislosen Blick meines Kommilitonen Stefan (ich glaube, er hieß so, es ist lange her) vergessen, als ich ihm von meinen Erfahrungen in Computerspielen erzählte. Spielen? Das ist doch nur was für Kinder und nix für angehende Masters of Industry wie uns! Nur zu gern würde ich ihm heute Factorio um die Ohren hau-



Wer Produktionsfunktionen mag, wird Factorio lieben! Ich persönlich hätte es aber gern etwas hübscher.

en, denn das ist eine spielgewordene Produktionsfunktion und genau das Richtige für solche Controller-Seelen wie Stefan (oder so)!

Horizon: Forbidden West



Wegen der »coolen Rothaarigen« hat sich meine Freundin für Horizon: Forbidden West interessiert.

Meine Holde hat viele Interessen, aber Computerspiele gehören nicht dazu. Die einzige Zelda, die sie kennt, ist die Tochter des Schauspielers Robin Williams, und Pac-Man ist für sie nur »die gelbe Kugel, oder?« Sie hat nicht mal Candy Crush auf dem Handy. Weil wir nicht zusammen wohnen, bekommt sie auch nicht mit, was ich gerade so spiele. Außer neulich: Die bessere Hälfte strickt auf der Couch, ich spiele Horizon: Forbidden West. Immer öfter löst sich der Blick vom Strickzeug und bleibt am TV hängen, es kommen immer mehr Kommentare: »Die Landschaft sieht hübsch aus.« »Die rothaarige Frau ist aber stark.« »Die kann vielleicht gut klettern.« Und schließlich: »Könnte ich das auch spielen?« Klar kann sie, zumindest wenn keine Monster in der Nähe sind, denn die Kämpfe sind dann doch zu hektisch für Einsteiger. So läuft und hüpfert meine Herzensdame als Aloy eine Weile durch das postapokalyptische Amerika und hat dabei sichtlich Spaß. Klar, eine überzeugte Spielerin ist sie dadurch noch lange nicht. Aber zumindest sind mein Hobby und mein Beruf jetzt kein Buch mit sieben Siegeln mehr für sie.

Fire Emblem: Shadow Dragon

Nein, natürlich muss man Kinder in der Regel nicht von Computerspielen überzeugen. Wer in den letzten 30 Jahren Eltern geworden ist, kennt Begriffe wie »Bildschirmzeit« oder »Medienkompetenz« nur zu gut. Und natürlich spielen auch meine Kinder schon von klein auf. Bei meiner großen Tochter fing das schon mit vier Jahren an, ihr Liebling war damals Franklin's Great Adventure, eine überraschend gelungene, aber nicht besonders anspruchsvolle Zeichentrickumsetzung für Nintendo DS. Was Kinder halt so mögen. Der Wendepunkt – und mein großer Moment – kam bei der Urlaubsfahrt 2010 (an dieser Stelle eine ehrlich gemeinte Danksagung aller staugestressten Eltern an Nintendo für die Erfindung von Game Boy, Nintendo DS und Switch – ihr rettet Familien!): Die Tochter hatte alle »ihre« Spiele durch, ihr war langweilig. Da habe ich ihr empfohlen, doch mal eins »meiner« Spiele auszuprobieren, namentlich die Taktikerle Fire Emblem: Shadow Dragon. Vom Karawankentun-

nel bis daheim vor die Haustür war bis auf gelegentliche Fragen zur Spielmechanik vom Rücksitz nichts mehr zu hören, offenbar hat meine Tochter meine Liebe zur Rundenstrategie geerbt! Von diesem Tag an war Schluss mit »Kinderspielen«, und heute – als junge Erwachsene – muss es für das Töchterlein mindestens der Komplexitätsgrad von Stellaris oder Solasta: Crown of the Magister sein. Ich bin ehrlich gesagt ein bisschen stolz auf diesen Erziehungserfolg – hoffentlich gelingt mir das auch mit der jüngeren Tochter!



Schon als kleines Kind kann man Franklin's Great Adventure meistern, für Fire Emblem: Shadow Dragon braucht es schon etwas mehr.