

## Überzeugungsspiele

»GESPIELTE  
VIELFALT«

Um Nichtspieler und -spielerinnen für das beste Hobby der Welt zu begeistern, gibt es zwei grundlegende Ansätze: energische Hartnäckigkeit oder passgenaue Interessenkompatibilität. Christian hat in beiden Fällen schon Erfolge erlebt.

**Christian Neffe**

Christian arbeitet bereits seit 2020 für GameStar, eigentlich ist er aber als Lektor dafür verantwortlich, dass die Printausgaben möglichst fehlerfrei in der Druckerei landen. Sein erster Kontakt mit Videospiele erfolgte über Nintendos Game Boy, es folgten etliche Konsolen und mit dem Studium (Fachrichtung: Irgendwas mit Medien) auch der PC. Der Grund für seine Liebe zum Medium ist der gleiche, weshalb er glaubt, dass sich jeder irgendwie zum Spieler machen lässt: seine Vielfältigkeit.

»Überzeugungsspiele« ist ein Begriff, mit dem ich ein wenig hadere. Denn er klingt so, als müsste nur eine gewisse Hürde überwunden werden, und schwups, ist der Skeptiker für immer bekehrt. Doch einmal Spaß am Gamepad ist noch lange kein Garant für eine anhaltende Gaming-Leidenschaft, und selbst wer schon ein ganze Weile Spiele spielt, ist längst nicht für jede Art von Spiel zu begeistern. Die

Koop-Gelegenheitsdaddlerin zum Story-Fan machen? Gar nicht so einfach – kann mit dem richtigen Spiel aber durchaus gelingen. Überhaupt sollte jeder Überzeugungsversuch sorgsam abgewogen und auf die Vorlieben des Skeptikers abgestimmt sein, sonst kann das nachhaltig traumatisieren und weitere Vorhaben deutlich erschweren. Ich spreche da aus Erfahrung.



## Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020

Die eigene Mama vom Gaming zu überzeugen, ist schon keine einfache Aufgabe – das bei der Generation davor zu versuchen, das ist aber wahrlich next level. Ich selbst habe auch gar nicht versucht, meine Großmutter zur Spielerin zu machen, passiert ist es trotzdem. Was es dazu brauchte? Eine Switch, einen sehr energischen Fünffährigen und Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020. Genauer: die Disziplin 100-Meter-Sprint. Als ich meinem Neffen das Spiel überreichte, der zu diesem Zeitpunkt zudem in seiner »Sonic ist supercool«-Phase war, musste zunächst die halbe Familie gegen ihn antreten, und das immer und immer und immer wieder. Wie gut, dass es Ur-Großeltern gibt, die in so einem Fall bereit sind, einzuspringen und Niederlage nach Niederlage zu kassieren. Zumal auch nicht mehr nötig ist, als den Joy-Con einfach nur möglichst schnell zu schütteln, was bei unserer fitnessbegeisterten Oma zudem auf fruchtbaren Boden fiel. Da wurde an manchen Abend schon mal in Summe ein digitaler Halb-



Einhundert 100-Meter-Sprints an einem Nachmittag waren bei meinem Neffen schon mal locker drin.

marathon gelaufen. Das war aber noch nicht mal die intensivste Gaming-Erfahrung unserer Großmutter ...

# Gang Beasts

Nochmal mein Neffe und meine Großmutter: Inzwischen sind drei Jahre seit dem Erstkontakt dieses vier Generationen auseinanderliegenden Duos mit der Olympia-Fuchtelhöhle von Mario und Sonic vergangen, und gerade in diesem jungen Alter wechselt das Lieblingsspiel ja bekanntlich schneller als das Interieur des Kinderkleiderschranks, der stetig ein Update braucht. Aktuell ist es – zumindest im Zusammenspiel mit Freunden und Familie – der Wusel- und Chaosklopper Gang Beasts, in dem meinem inzwischen achtjährigen Neffen niemand mehr was vormacht. Erst recht nicht die Oma, die nach wie vor immer und immer wieder gegen ihn antreten muss, wenn sich der Clan mal wiedertrifft. Eine perfekte Mitspielerin ist sie nicht zuletzt auch deshalb, weil sie sich – erneut – als so formidable Verliererin herausgestellt und keine Chance hat, wenn der Jungspund schon wieder aufs Dach dieses vermaledaiten Schiffs klettert, um von dort aus zuzuschauen, wie seine Kontrahentin von etlichen Haien angesprungen, angeknabbert und schließlich unter panisch-manischen Schreien in die Tiefe gezerrt wird.

Das Ding ist nur: Die inzwischen 81-Jährige will Gang Beasts tatsächlich lernen und fuchst sich wirklich rein. Und der kleine Schelm gibt ihr inzwischen auch keine Tipps mehr, wie die Feinheiten der Steuerung funktionieren, flüchtet sich in ein hämisches »Das musst



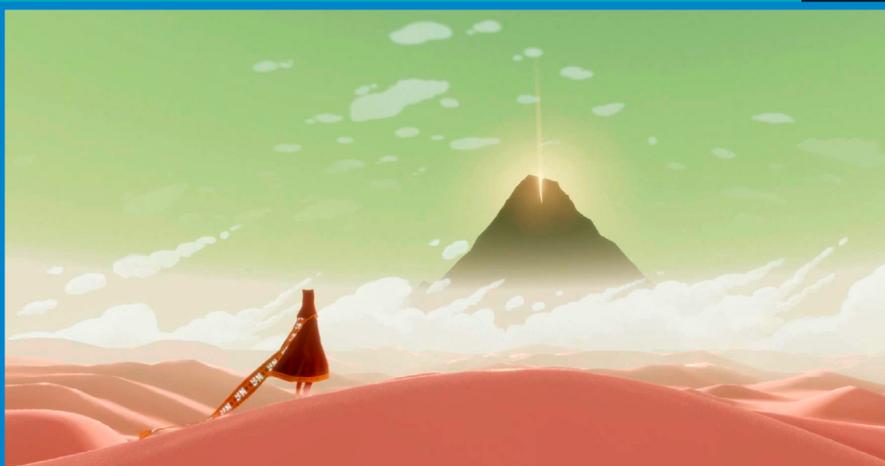
Ich gebe zu, auch ich habe in Gang Beasts keine Chance gegen meinen Neffen – und trotzdem sehr viel Spaß.

du selber rausfinden«, weil – jetzt kommt der Knüller – sie kürzlich wirklich eine Runde gegen ihn gewonnen hat. So wurde es mir zumindest berichtet, und auch dass mein Neffe überhaupt nicht fassen konnte, was da soeben geschehen war. Jetzt hat er den Salat und sich selbst seine größte Erzfeindin geschaffen. Muahaha!

# Journey

Kennt ihr diese Dinge, die einem ein Leben lang unangenehm sind? Einen lange, lange Zeit darüber nachdenken lassen, was zum Teufel man sich dabei eigentlich gedacht hat? Ich habe da so einige, darunter mein Versuch, meine Mutter durch Final Fantasy 10 zu schleifen. Was seinerzeit – irgendwann Mitte der 2000er in meiner jugendlichen Überzeugung, das sei ja Spiel, dass man erlebt haben müsste – fast ein Jahr (ein paar Stunden an jedem Sonntag) dauerte und von ihr eher geduldet als genossen wurde. Mit dem Ergebnis, dass mir das noch heute vorwurfsvoll vorgehalten wird, begleitet von einem Anstimmen dieser »nervtötenden Düdelmusik« – gemeint ist das Theme, das nach jedem Kampfsieg erklingt. Von da an schien meine Mama für immer für Videospiele verbrannt.

Ein paar Jahre später jedoch gelang mir der Durchbruch, und zwar mit Journey, das nicht nur eine für Gamepad-Neulinge wesentlich angenehmere Spielzeit von drei Stunden hat, also locker an einem Abend durchgestanden ist. Es waren auch die Einfachheit der Mechaniken, das unheimlich flowige Spielgefühl und nicht zuletzt die meditative Atmosphäre, die genau die richtigen Punkte bei ihr traf. Die Kletter- und Rutschpartie durch eine wunderschöne goldene Wüste, immer mit einem klaren Ziel in Form eines Berges am Horizont vor Augen, erzählt eine simple, aber gerade deshalb so



Journey ist vor allem ästhetisch ein Meisterwerk – wie kann man sich bei solchen Bildern nicht sofort darin verlieren und verlieben?

kraftvolle Geschichte darüber, wie wichtig es ist, trotz aller Hindernisse und Probleme weiterzumachen. Heute brauche ich bloß vom »Spiel in der Wüste« zu sprechen, um ein »Ja, das war ganz schön« als Antwort zu bekommen, und das sogar mit einem Hauch von Verzückung, den ich mir ganz sicher nicht nur einbilde ...

# Mass Effect: Legendary Edition



Ohne die grandiose Performance von Jennifer Hale hätte der Überzeugungsversuch sehr wahrscheinlich nicht geklappt.

Als meine bessere Hälfte und ich zusammenkamen, hatte sie schon einiges an Gaming-Erfahrung im Gepäck. Und das nicht nur mit Die Sims und Handyspielen, sondern mit intensiven Call-of-Duty-Matches auf einer LAN-Party. So was war wiederum nie mein Ding, ich war und bin Singleplayer-Fan, und insofern gab es einige Unterschiede in unseren Spielepräferenzen. Klar, Couch-Koop ging im-

mer, egal ob Borderlands, Halo oder It Takes Two. Aber mal zusammen eine große Story erleben, quasi als Pendant zum abendlichen Serien-Bingewatching? Daran hatte sie nie Interesse. Leider.

Dann erschien die Legendary Edition der Mass-Effect-Trilogie. Und damit kam der Vorschlag, ob man die nicht gemeinsam spielen wolle. »Geht das im Koop?« – »Nein, leider nicht...« – »Hm, na mal schauen, ob's mir gefällt.« Auch wenn der Einstieg mit der behäbigen Shooter-Mechanik und dem dicken Exposition-Dump alles andere als einfach war: Schon bald war sie völlig im Bann von Biowares SciFi-Universum, der politischen Konflikte, der Erkundung der Geheimnisse der Galaxie und dieses wahnsinnig tollen Gefühls, Commander eines Schiffes zu sein und nicht nur blasse NPCs, sondern digitale Freunde in Form der Crew um sich zu scharen. Ich konnte sie sogar überzeugen, das Ganze auf Englisch zu spielen – und war überwältigt, wie viel besser diese Erfahrung im Gegensatz zu meinem ersten Durchlauf auf Deutsch war.

Damit war die Mauer des gemeinsamen Spielens von Story-Games durchbrochen, es folgten unter anderem die neuen God of Wars, Cyberpunk 2077, die Uncharted-Reihe – und als Nächstes dann endlich mal Persona 5. Oder, Schatz?

## Wilmot's Warehouse

Wäre meine Partnerin nicht schon Gaming-erfahren gewesen, dieses Spiel hätte sie wohl bekehrt. Wilmot's Warehouse ist eine minimalistische Indie-Perle, in der ein Warenlager gemanagt werden muss. Alles besteht aus Quadraten, die »Waren« sind mit Piktogrammen versehen, die von konkret (Gemüsesorten, Tiere, Werkzeuge) bis abstrakt (Formen, Farben, Symbole) reichen und geordnet werden müssen, um sie schnell ausliefern zu können.

Nun hat meine Partnerin nicht nur ein Faible für Ordnung und Sauberkeit, sondern auch die – davon bin ich fest überzeugt – übermenschliche Fähigkeit, immer auf Anhieb zu wissen, wo sich ein gesuchtes Objekt in unserer Wohnung gerade befindet. Meine Brille, meine Kopfhörer, die Schlüssel oder ein Notizbuch? Wo ich minutenlang danach suchen müsste, weiß sie intuitiv sofort, in welcher Schublade oder Tasche sich das Artefakt versteckt. Kein Wunder, dass sie in unserer Couch-Koop-Partie den Ton angab.



Hätte ich Wilmot's Warehouse ohne meine Partnerin gespielt, mein Warenlager wäre im blanken Chaos versunken.

## Outer Wilds

Dieser erste Flug ins All in Outer Wilds – man vergisst ihn sein Leben lang nicht mehr. Genau wie das Spiel selbst.



Ich gebe zu, der praktische Test in meinem unmittelbaren Umfeld steht noch aus, aber ich bin überzeugt: Wer einmal die kleine Einstiegshürde von Outer Wilds überwunden und die Brillanz dieses Spiels erkannt hat, den lässt es nicht mehr los. Das Ding ist nur: Outer Wilds ist ein Spiel, das man anderen sehr schlecht verkaufen kann. Denn es setzt allem voran auf Entdeckung und das Erlangen von Wissen. Statt klassisch Upgrades einzusammeln, lernt man, wie die Welt

funktioniert, wie ihre Regeln aussehen. Und so ist alles, was man über dieses Spiel sagt, streng genommen ein Spoiler.

Deshalb nur das Nötigste: Outer Wilds ist ein Explorations- und Puzzlespiel, dessen Schauplatz ein miniaturisiertes Sonnensystem voller physikalischer Mysterien ist. Konkrete Ziele gibt es zu Beginn nicht, nur die eigene Neugier: Was hatte die Alien-Spezies vor, deren Ruinen überall zu finden sind? Was hat es mit diesem Mond auf sich, der immer wieder verschwindet, wenn man ihn aus dem Blick verliert? Und warum stecke ich in einer Zeitschleife?

Outer Wilds ist eines dieser seltenen Werke, die zeigen, wozu Spiele im Stande sind, wie viel mehr möglich ist als das, was mir die großen Open-World-Blockbuster verkaufen wollen. Wie Progression auch ohne Erfahrungspunkte funktioniert etwa, oder wie cleveres Rätseldesign ohne aufgezwungene Komplexität geht. Wie man eine existenzialistische Story mit Spieldesign zusammenbringt und wie gemütliche Lagerfeueratmosphäre und kosmischer Horror nebeneinander existieren können. Das hier ist eine einmalige Erfahrung, und falls ihr sie noch nicht gemacht habt, dann holt das alsbald nach.