



Peter Molyneux' neues Aufbauspiel

DAS SCHLIMMSTE

Unser Autor Alexander ist einer der wenigen Mutigen, die Peter Molyneux' neues Aufbauspiel gespielt haben, und bereut es jetzt. Damit es euch nicht auch so geht, vergibt er auf den folgenden drei Seiten eine strikte Download-Warnung. Von Alexander Krützfeldt

Ich habe schon wirklich viele schlechte Spiele gespielt. Wenn auch nur kurz. Okay, ich habe auch nicht die Geduld wie andere. Zum Beispiel habe ich mal Leuten bei Hay Day zugeschaut, diesem App-Spiel-Dings, und gedacht: Wie kann einem die eigene Le-

benszeit in Anbetracht des uns alle erreichenden Todes so s*****egal sein?

Wie auch immer: Peter Douglas Molyneux, der Erfinder einiger sogenannter Göttersimulationen, hat einen bemerkenswerten Abstieg hingelegt. Das muss man wohl ein-

fach so sagen, obwohl ich das eigentlich gar nicht sagen will. Theme Park, Dungeon Keeper. Alles heilige Werkzeuge meiner Kindheitssozialisierung. Aber das, was Peter mir da einen Abend lang unterjubeln wollte – sein neuestes Werk, wo man besser auch Werk und Autor trennt –, heißt Legacy und ist eine triste App-Klickerei, die direkt in die Hölle führt. Die reißt allen schlechten Titeln meines Lebens nochmal den Boden weg.

Es beginnt schon damit, dass es einen eigenen Launcher gibt. Legacy ist nach eigenen Angaben ein Spiel darüber, dass man kreative Ideen entwickelt, um damit ein Business aufzubauen. Wenn das hier, liebe Leute, kreative Ideen sind, dann ist es auch eine kreative Idee, ein Trinkspiel zu entwickeln, wo drei sich in einem Zimmer betrinken, und einer geht raus, und die anderen beiden müssen raten, wer rausgegangen ist.

Legacy hat überhaupt nichts mit kreativen Ideen zu tun. Nicht mal mit Ideen, wenn man davon ausgehen darf, dass Ideen irgendwie neu und erfreulich sind. Schon beim Installieren schlägt mir blanker Hohn entgegen. Ein Großteil der Rezensionen bei Google über 22cans, den Entwickler, spricht von Be-



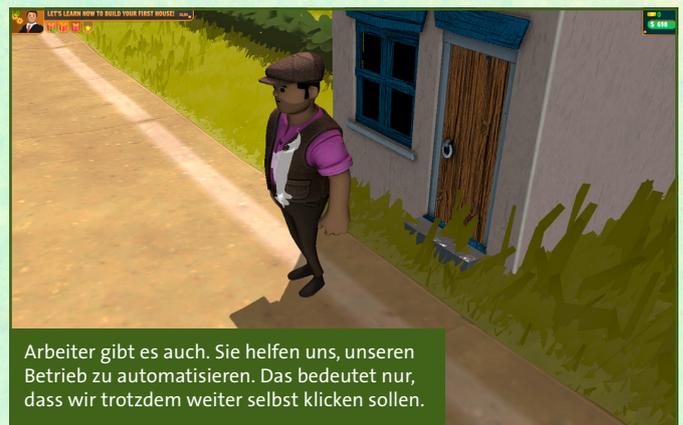
Das sind die Grafikeinstellungen. Wer hat da nicht sofort Lust, alles hochzustellen?



Das ist unsere sogenannte Stadt. Der blaue Ballon markiert, dass irgendwas fertig ist – und wir wieder klicken sollen.



Der ganze Stolz unserer harten Klickarbeit: ein Laster mit einem Burger drauf. Ich weiß nicht, was man dazu noch sagen kann.



Arbeiter gibt es auch. Sie helfen uns, unseren Betrieb zu automatisieren. Das bedeutet nur, dass wir trotzdem weiter selbst klicken sollen.

trügereien. Und auch das Installieren läuft dann so, wie soll man sagen, dass man ein bisschen denkt, das Spiel sei möglicherweise eher ein Code gewordener Enkeltrick.

Ein Parasitenspiel

Glücklicherweise spiele ich Legacy mit einem Freund, der mich dazu eingeladen hat, seit er mal in einem Text von mir vorkam und große Freude daran hatte. Somit sieht auch Malte, was da passiert, und wir sind beide etwas verdutzt. Das Spiel selbst ist dann aber nochmal ein Hammer obendrauf.

Bei der Registrierung musst du ein Konto anlegen. So weit, so klar. Aber dieses Konto, das vor dem Download des Launchers fällig ist, fragt uns zu keiner Zeit bei der Erstregistrierung nach einem Code, den es per Mail schickt, sondern: Zack, ist einfach registriert und online. Und ich so: Häh?

Die Kuriositäten gehen aber weiter: Wir laden den Launcher, der Launcher entpackt und installiert sich, ohne uns vorher nach

einem Verzeichnis zu fragen. Wir finden also zunächst den Launcher gar nicht wieder und installieren dann das Spiel, das jetzt einen Button auch auf der Homepage hat, und das Spiel lädt runter, installiert sich, zeigt ein Fenster (dieses Mal mit Verzeichnisabfrage), dass die Installation beendet sei, startet aber das Spiel, bevor wir auf »Abschließen« und »Spiel starten« gehen. Selbst als die Firewall von Windows anspringt, um uns vor diesem Parasitenspiel zu retten, ignoriert das Spiel das Firewall-Fenster, stellt sich wieder auf Vollbild und läuft unbeirrt weiter. Das ist, milde gesagt, unhöflich.

Legacy hat einen Onlinezwang und bricht sofort ab, wenn wir die Verbindung kappen. Zunächst erstellen wir uns eine fiktive Figur, unseren Avatar, bei dem wir unglücklicherweise wegen der clunky Steuerung zwei Köpfe aufsetzen, aber so, dass der eine Kopf da absteht, wo normalerweise die Nase wäre. Beim Namen will ich zunächst »Peter von GameStar« schreiben, aber das, so wird

mir dann klar, kann ich Peter selbst hierfür nicht antun. Anschließend erscheint ein Geldgeber, Geldgeber sitzen immer hinter barocken Schreibtischen, aha. Und der Geldgeber sagt, wir sollten jetzt eine Idee entwickeln. Danach dürfen wir aussuchen, ob wir Kuchen oder Burger produzieren möchten. Maltes Freundin Martje sagt vom Sofa »Kuchen!«, also entscheiden wir uns logischerweise für Burger.

Danach dürfen wir noch auswählen, wer wir eigentlich sind, so vom Mindset her. Zur Auswahl stehen: »Arbeite viel und ehrgeizig«, »Ich mache dich reich und berühmte«, »Ich bin zuverlässig und ehrlich« und »Ich sehe einfach verdammt gut aus«. Martje sagt, sie wäre eindeutig für »Ich sehe einfach verdammt gut aus«. Wir gucken sie eine Weile an, wie sie da ausgestreckt auf dem Sofa liegt und lächelt. Und bitten sie anschließend, weiter gelangweilt auf ihrem Smartphone zu doomsrollen, weil wir bitte selbst dieses Spiel spielen wollen. Danke.



Oder ist das lediglich ein Problem von mir, dass ich so naiv bin, weil ich nie in einem dieser richtigen Büros gegessen habe? Weil ich ein vergeistigtes Leben der Bohème führe, ohne die Nöte und Sorgen der richtigen, der arbeitenden Bevölkerung zu kennen? Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass jemand das macht. Ist das so in Büros, dass man denkt: Mein Chef hat halt geistig einen an der Achse, aber was soll's? Dienst nach Vorschrift? Es macht doch einen Unterschied, was wir tun und womit wir unser Leben verschwenden. Sind 86 Jahre auf diesem Planeten nicht genug?

Ein Spiel ist das nicht

Nach meiner leidvollen Burger-Erfahrung darf ich noch weitere Wirtschaftsgebäude und -zweige aufbauen. Nein, danke. Wirklich nicht. Lieber würde ich mir die Mausehand auf der Herdplatte verbrennen. Was soll ich denn noch erreichen, wenn ich Burger schon erreicht habe? Ich bin businessmäßig auf einem Stand mit jedem, der einen eigenen Foodtruck anmieten kann. Ich glaube, wir haben sogar zu viele Bürger. Ich habe auch keine Lust mehr, noch mehr Arbeiter anzustellen, denen ich hier das Leben und die Wirbelsäule verpfusche. Niemand sollte dieses Spiel spielen und je zu Gesicht bekommen. Selbst der Jesus-Simulator (oh, fragt bitte nicht!) war besser.

So bleibt am Schluss für mich nur die Frage: Ist man selbst komisch oder sind es die anderen? Ich meine: Ein Teil der Bevölkerung scheint das ja zu machen: Am Handy oder Tablet einfach nur Sachen verschieben und produzieren, am nächsten Tag zurückerzurück zur Arbeit, danach auf Kabel Eins einen US-Film von 2001 gucken oder die x-te Castingshow. Ich jedenfalls mache da nicht mit. Ich bin jetzt froh, Baldur's Gate 3 zu spielen. Und wenn einer von den Idle-Klickern je sagt, er zocke Computerspiele, verziehe ich das Gesicht zu einer Fratze und sage: »Dein Leben verzockst du, Junge.« Aber Spiel? Nein. Ein Spiel ist das nicht. ★

Persönlich beleidigt

Das Spiel startet dann so, dass man nur etwa 15 Sekunden braucht, und man möchte nicht weiterspielen. Ich meine das nicht als Geschmacksurteil, es sind objektive Fakten. Jeder, der Videospiele mag, empfindet dieses Geklicke ohne Sinn und Verstand in Legacy als persönliche Beleidigung. Wir haben zunächst drei Gebäude und designen einen Burger. Leider lässt uns das Spiel das obere Bun nicht aufsetzen, also designen wir schlicht eher eine offene Frikadelle, die jedem heiß aus der Hand fällt. Das ist natürlich etwas vollkommen Neues. Drei Gebäude bauen nacheinander Pommes (haben wir nicht designt, war auch keine Rede von) und zufällig weitere Zutaten (also den eigentlichen Burger), alles davon kommt in eine Pressmaschine, und am Ende kommt ein kleiner Burger raus, der im vierten Gebäude auf einen Truck verladen wird.

Das ständige Geklicke übernehmen wir selbst, wir müssen auch die Zutaten händisch von einem Haus ins nächste transportieren. Später kriegen wir Arbeiter, die diese die Psyche ablösende Aufgabe für uns übernehmen, aber für deren Wohngebäude machen wir dann dasselbe, nur mit Lehmabbau und Minen. Das macht so unfassbar wütend. Wir haben keine Zeit für sowas. Wir haben Kinder zu versorgen – und Bausparverträge! Freundschaften. Ein Leben!

Wir klicken also, bis die Pommes fertig sind. Dann klicken wir die Pommes in das nächste Gebäude. Dann dort klicken, dann ist hier etwas fertig. Neue Produkte bauen wir im Werkzeugfenster zusammen, aber ehrlicherweise ist es ein bisschen egal, was wir da tun. Die große Perspektive fehlt, was passieren soll neben dem ständigen Geklicke. Man möchte es, das muss man an dieser Stelle leider so sagen, dem Spiel persönlich übel nehmen. Als wäre es als eine Rache gedacht, ein Computerspiel wider die Menschlichkeit. Ich glaube, ich hatte noch nie so einen frustrierenden Abend. Nicht

mal mit der »Gaming Virgin«-Reihe. Auch die Homepage ist die meiste Zeit nicht erreichbar, wenn man etwas nachschlagen möchte.

Was muss noch passieren?

Und natürlich kann man bei diesem sogenannten Web3-Spiel mit NFT-Grundstücken, bei dem Spieler schon vor Release angeblich sagenhafte 54 Millionen Dollar investiert haben, auch mit Echtgeld etwas kaufen: sogenannte Cashpacks, für die dann – in echt – ein Baum gepflanzt wird. Aha. Gut, Greenwashing kommt ja auch bei seriöseren Marken vor, wie diverse Recherchen zeigen. Aber ich muss sagen, dass ich bisher noch nie ein Spiel gesehen habe, selbst bei Ausflügen in die reinen Mobile Games, das so wenig zum Spielen animieren wollte. Was ist das denn? Da machen doch Leute ihren Job. Die haben doch Passionen! Oder nicht? Ich meine, man kann nicht dasitzen, acht Stunden am Stück, 250 Arbeitstage im Jahr, sein Leid ertragen, und dann selbst bei so etwas stillschweigend mitmachen. Oder doch?

