Freunde im leeren Land

Im Online-Spiel „The Journey“ werden Fremde zu Gefährten.

Spiel „The Journey“: Freude und Glück, Einsamkeit und Sorge

Eine einsame Figur stapft durch die Wüste, rutscht Dünen hinunter. Sie springt zwischen Ruinen herum, erkundet Unterwasserwelten, kämpft sich durch Stürme, und manchmal, ganz zufällig, trifft sie eine andere Figur, mit der sie gemeinsam weiterwandern kann. „The Journey“, die Reise, ist ein Online-Spiel wie kein anderes. Es geht nicht um Erfolge oder Geschicklichkeit. Hier ist der Weg das Ziel, denn auf seiner Reise erlebt der Spieler etwas, vor allem emotional. Freude und Glück, aber auch Einsamkeit und Sorge. Gefühle möchte der chinesische Spieledesigner Jenova Chen mit „The Journey“ wecken. Deshalb setzt er die Spieler in eine leer scheinende Landschaft und gibt ihnen die Fähigkeit zu laufen und zu springen. Sonst nichts, keine Waffen, keine Ausrüstung. Sie haben nur sich selbst und ihre Gedanken. Richtig spannend wird „The Journey“ in dem Moment, in dem der Spieler nicht mehr allein in seiner Welt ist, weil ein anderer zufällig ins Spiel gelost worden ist – ein Verfahren, das es auch in anderen Online-Spielen gibt. „The Journey“ aber sieht keine Möglichkeit vor, miteinander zu kommunizieren. Trotzdem geschieht etwas Magisches: Man hat das Gefühl, einen Freund gewonnen zu haben. Man wartet aufeinander, zeigt sich Geheimgänge oder tanzt einfach nur herum und weiß, dass man gemeinsam gerade etwas Einzigartiges erlebt. Großartig! CARSTEN GÖRIG

„The Journey“
von Sony, für Playstation 3

Neue Software

I Am Alive
(Ubisoft)

Eine zerstörte Stadt und ein Überlebender, der dort auf der Suche nach seiner Familie ist. Hätte dieser in einem normalen Videospiel ein großes Waffenarsenal, so hat er bei „I Am Alive“ nur eine recht nutzlose Pistole, mit der er Gegner einschüchtern kann. In diesem Spiel geht es um Überleben, um Erforschen und um die Einteilung von Ressourcen – wozu auch die Kräfte beim Klettern gehören. Das Spiel schafft eine glaubwürdige Welt, in der sich Überlebende verbünden, abschotten oder gar auf andere Jagd machen. Obwohl dem Download-Titel der letzte Schliff fehlt, ist es eines der eindrucksvollsten und mutigsten Spiele der letzten Zeit.

Catherine
(Deep Silver)

Der Mann ist das Opfer seiner fehlenden Entscheidungsfreudigkeit: Im japanischen Spiel „Catherine“ steht Protagonist Vincent Brooks vor der Frage, ob er seine langjährige Freundin Katherine heiraten oder sich lieber dem blonden Gift Catherine hingeben soll. Aus Kneipengesprächen mit seinen Freunden flieht er direkt in Alpträume, in denen er immer komplexere Rätsel lösen muss – damit ihm nicht genau das blüht, wovor er, tief in seinem Innern, am meisten Angst hat. „Catherine“ verbindet Spielelemente, eine anrührende und komische Geschichte im Mangastil und Psychologie so organisch, dass nichts daran aufgesetzt wirkt. Verstörend und betörend. CARSTEN GÖRIG