

## Krieg und Tiere: die zehn besten PC-Games 2020

**N**icht eine, gleich vier tödliche Seuchen bedrohen den Globus. Wissenschaftler entwickeln auf Hochtouren Heilmittel, Sanitäter helfen in den Hotspots. Straßensperren in manchen Citys, in anderen Quarantäne oder der Kampf gegen Mutationen. Chicago ist den Viren schon völlig zum Opfer gefallen. Lässt sich Amerika noch retten? Lässt sich die Welt vor dem Untergang bewahren?

### Der große Pandemie-Würfelspaß

Was in Corona-Zeiten wie ein geradezu plausibles Szenario klingt, ist natürlich nur ein Spiel: „Pandemic Legacy“, ein epischer Würfelspaß für zwei bis vier Spieler. Im Jahr 2008 erfunden, vor zwei Jahren bereits zum zweiten Mal zum „Spiel des Jahres“ gekürt, heute aktueller denn je. Nicht allein wegen des düsteren Themas, sondern auch wegen des Trends an sich: Die Deutschen spielen in Corona-Zeiten so leidenschaftlich wie lange nicht mehr. Sie spielen am Brett, daddeln am Handy zocken am Online-Pokertisch. Hauptsache, Spielspaß.

Vor allem die analoge Spiele-Industrie ist ein wahrer „Corona-Krisengewinnler“, sagt Jens Junge, Professor für Ludologie, also Spielwissenschaft, in Berlin. Die Branche verzeichnet eine Umsatzsteigerung von 60 Prozent seit dem Frühjahr bei Puzzles, bei Brettspielen sind es 27 Prozent.

### Woher der Hype?

„Wir fühlen uns in diesen Zeiten oft hilflos, und dieses Gefühl der Ohnmacht ist nur schwer auszuhalten“, sagt Christina Valentiner-Branth von der Hamburger Brettspielakademie. „Wenn wir Gesellschaftsspiele spielen, tauchen wir in eine Welt ein, in der wir strategisch handeln



**Call of Duty: Black Ops - Cold War**  
Der kalte Krieg als perfektes Popcorn-Spiel. Packende Handlung, imposante Grafik, vollkommen hanebüchene Bösewichte

**Ghost of Tsushima**  
Ein Western im Osten. Japans Samurai sind die einsamen Wölfe – ein beeindruckendes Spiel für die Playstation



**Resident Evil 3**  
Dieses Remake des 21 Jahre alten Horror-Spiels beweist die Zeitlosigkeit eines Klassikers

**Cyberpunk 2077**  
Ein spielerischer Blick in die Zukunft der Menschheit. Technologie, Mutation, verrohte Gewalt als Essay über den Niedergang unserer Zivilisation



**Doom Eternal**  
Die Hölle auf Erden mit viel Geballer wie früher in den Neunzigern, als PC-Spiele noch ein Hobby für Nerds waren

**Animal Crossing**  
Alles, was man in echt nicht schafft, als Simulation. Blumen gießen, Freundschaften pflegen, Muscheln sammeln



### Flight Simulator

Von Microsoft für alle, die Piloten werden wollten: ultra-realistische Simulation der zivilen Luftfahrt weltweit



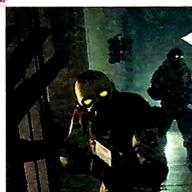
### Sackboy

Nintendo hat Mario, Sony hat den Sackboy, der durch seine Woll-Welt murmelt. Süßes Jump 'n' Run



### Half Life: Alyx

Dieses VR-Spiel setzt die „Half Life“-Reihe fort. Ein gutes Beispiel für die Magie der virtuellen Realität



### The Last of Us Part II

Die letzten Überlebenden einer Pandemie müssen moralische Entscheidungen treffen, die Spieler auch. Ein Meisterwerk

können. Wir erhalten unser Gefühl der Selbstwirksamkeit zurück; und das ist sehr gesund.“

Schon Friedrich Schiller wusste, dass der Mensch „nur da ganz Mensch ist, wo er spielt“. Und der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga hat bereits im 19. Jahrhundert ausgemacht, dass das Spiel die einzige geistige oder körperliche Tätigkeit ist, „die keinen unmittelbaren Zweck erfüllt und deren einziger Beweggrund die Freude an ihr selbst ist“.

### Spielen lehrt, Konflikte auszuhalten

Freilich kennt jeder Situationen, in denen die Freude am Spiel an sich schnell perdu ist. Wenn zum Beispiel am weihnachtlichen Familientisch Oma immer in Opas Karten linst, Papa pingelig über Spielregeln streitet, die Schwester jedes Mal die Schlossallee einsackt oder der Jüngste zornentbrannt alle Figuren vom

„Mensch ärgere Dich nicht“-Brett fegt, weil er partout nicht verlieren mag. Gemeinsam spielen hat nicht nur einen Spaßfaktor, sondern soll auch lehren, Konflikte auszuhalten. Deshalb fordert Valentiner-Branth, Gesellschaftsspiele in Kitas und Grundschulen „mehr als verbindlichen Bildungsinhalt anzubieten“. Die Expertin behauptet gar: „Ein Gesellschaftsspiel ist als Bildungsmedium genauso viel wert wie ein Buch.“ Laut Studien werden

Gesellschaftsspiele vor allem in gebildeteren Schichten gespielt. Je bildungsferner, desto spielferner.

Dabei steckt der Homo ludens in unseren Genen. „Spielen ist ein Phänomen, das in uns schon in der ersten Entwicklung angelegt ist“, sagt Ludologe Junge. Die Bezeichnung seiner Fachrichtung stammt übrigens vom lateinischen „ludo“ – ich spiele.

Babys spielen schon mit ihren Fingern. Das Kleinkind lernt mit Bauklötzchen, abstrakte Situationen zu begreifen, und übt im Gespräch mit Puppen die Rollen der Erwachsenenwelt. Später dann spielen wir das unkaputtbare „Mensch ärgere Dich nicht“, das uralt ist. Es entstand bereits im 6. Jahrhundert in Indien unter dem Namen „Pachisi“ und hat einen religiösen Ursprung. Während wir unsere Mitspieler heute eher gedankenlos mit dem Würfel rauskickten, ging es den alten Indern um die ganz großen Themen: Sterben, Wiedergeburt, Paradies. Britische Kolonialherren nahmen es mit in ihre

## Köche und Dinos: die besten Brettspiele 2020

Heimat, 1907 brachte es Josef Schmidt nach Deutschland.

### Skat ist bis heute ein Volkssport

Fast ein Jahrhundert früher entstand das bis heute größte Nationalspiel: Skat. 1813 entwickelt auf Schloss Altenburg in Thüringen, dachte es die moderne Gesellschaft voraus: Der König hat nichts mehr zu sagen, der Bauer ist die wertvollere Karte, Frauen dürfen mit am Tisch sitzen. Skat wurde zum Volkssport – und ist es bis heute.

Gewinner-Verlierer-Spiele wie „Mensch ärgere Dich nicht“, Skat, „Scrabble“ oder andere Klassiker werden immer ihren Platz in den Wohnstuben haben, glaubt Junge: „Weil sie eine niedrige Einstiegschürde haben und für einen netten Abend reichen.“ Der Deutsche möge außerdem Konkurrenzkampf-Spiele, ebenso wie der Amerikaner, der im Spiel „gern die Ellenbogen nutzt und bereit ist, den Gegner zu schädigen“. Anders der höfliche Asiate, der sich am Brett „mehr um Kooperation müht“. Dennoch geht auch hierzulande der Trend weg von Kampf und Sieg. Das zeigen die etwa 1400 jährlich neu erscheinenden Gesellschaftsspiele, die auf der weltgrößten Messe für Gesellschaftsspiele „Spiel“ in Essen vorgestellt werden. Kooperative Spiele, bei denen ein Team gemeinsam nach Lösungen sucht, werden immer beliebter. Ganz oben auf der Hitliste: Exit-Games und Escape-Room-Spiele. Hier können sich die Spieler nur durch Zusammenhalt aus der misslichen Lage des Eingesperrtseins befreien.

Ein Meilenstein für kooperatives Spielen war der 1995 entwickelte Dauerbrenner „Die Siedler von Catan“, bei dem auf einer fiktiven Insel von Wikingern Siedlungen gebaut und Rohstoffeinnahmen beschafft werden müssen. „Catan“ hat das Gesellschaftsspiel erwachsen gemacht“, sagt

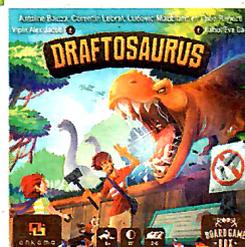


### Speedy Roll

Kinderspaß, bei dem Pilze, Äpfel und Laubblätter gesammelt werden. Lifestyle Boardgames und Piatnik

### Draftosaurus

Zwei bis fünf Spieler errichten einen Dinosaurierpark. Ankama und Board Game Box



### Kitchen Rush

Vergnügliche Simulation echter Küchenhektik für Köche ab 8 Jahren. Pegasus Spiele

### My City

Legacy-Familienpiel mit immer wieder neuen Aufgaben und Spielelementen für lange Abende. Jeder entwickelt seine eigene Stadt. Kosmos Verlag

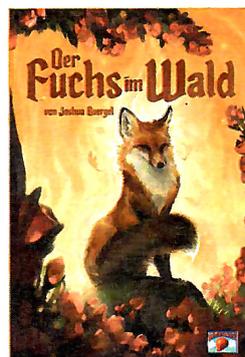


### Nova Luna

Strategisches Legespiel, bei dem farbige Plättchen immer neu kombiniert werden müssen. Bis zu vier Spieler. Pegasus Verlag

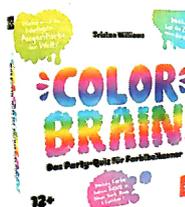
### Der Fuchs im Wald

Märchenhaftes Kartenspiel für zwei. Wer zu gierig ist, wird bestraft. Schwerkraft-Verlag



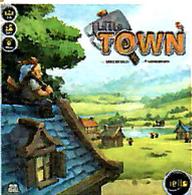
### Color Brain

Bunter Party-Quiz-Spaß für zwei bis zwölf Spieler ab 12 Jahren. Game Factory



### Spicy

Bluff-Kartenspiel für bis zu fünf Spieler ab 10 Jahren. Viele Gelegenheiten zum Flunkern! Heidelbär Games



**Little Town** Bis zu vier Spieler bauen eine Stadt und helfen sich gegenseitig zu Reichtum. Ab 10. Studio GG



**Pictures** Spiel des Jahres 2020. Bis zu fünf Spieler bilden symbolisch Fotomotive nach. Ab 8. PD-Verlag

Junge. Seither sind Brettspiele nicht mehr nur Kinderkram.

Der mehr als dreißig Millionen Mal verkaufte und in über vierzig Sprachen übersetzte Spielehit dient beim Führungskräfte-Casting mittlerweile zum Charakterstudium. LinkedIn-Gründer Reid Hoffman erzählte einmal, dass er das Spiel als Psychotest bei Einstellungen einsetzt. Spielt da einer auf dem Brett nicht im Sinne des Allgemeinwohls, sondern riskiert mit seinen Geschäften eine Ölpest? Sorry, dann wird es nichts mit dem Job bei LinkedIn.

Vor allem der Gemeinschaftssinn bei analogen Spielen fasziniert Forscher Junge. Er sammelt selbst seit 36 Jahren Spiele, rund 30 000 hat er schon. Manchmal aber spielt er auch Lotto und daddelt sich mit Smartphone oder Tablet durch die Welt der Computerspiele. Als das „Pokémon Go“-Fieber 2016 eine halbe Milliarde

Menschen rund um den Globus erwischte, sei auch er „wie bescheuert“ durch die Straßen gelaufen, um virtuelle Fantasiewesen einzufangen. Warum der „Pokémon“-Hype so schnell wieder verflogen ist? Das Game sei einfach schnell langweilig geworden. „Zu wenig Interaktion“, sagt Junge.

Vor allem die Kids würden online auf Spiele stehen, die sich weiterentwickeln und die Sucht

nach immer neuer Spannung befriedigen. „Fortnite Battle Royale“? Gerade out. Die jungen Zocker finden „Minecraft“ oder immer wieder neue Versionen von „Werewolf“ gerade aufregender. Immer noch ganz vorn: „Fifa“. Fußball geht halt immer.

Spielen geht überhaupt immer, nicht nur während Corona, nicht nur in der dunklen Jahreszeit. Das haben auch manche Promis erkannt, die sich mit dem Gamen etwas dazuverdienen. Da wirbt Poker-Fan Boris Becker für Kartenspiel-Turniere in Tschechien und Moderatorin Enie van de Meiklojkes für das Nintendo-Videospiel „Animal Crossing“, in dem eine ihr ziemlich ähnliche Figur in ein Dorf mit sprechenden Tieren zieht.

Nicht für alle VIPs, die Spiele bewerben, ist der Deal indes lukrativ. So hat Noch-US-Präsident Donald Trump eine gewaltige Schlappe erlitten, als er in den achtziger Jahren seine eigene Version von „Monopoly“ herausbrachte: Das Ding geriet zum Riesenflop. ■

Quelle: Verein Spiel des Jahres