

Für Links auf dieser Seite erhält spieletipps.de ggf. eine Provision vom Händler, z.B. für mit  oder blauer Unterstreichung gekennzeichnete. [Mehr Infos.](#)

## Videospielkultur

Übersicht News **Artikel** Vorschau Tipps+Cheats Fragen Bilder Videos

# We Were Here: So hat mich das Spiel wieder mit dem Multiplayer versöhnt (Kolumne)

von [Manuel Schmitt](#) (Sonntag, 31.03.2019 - 11:00 Uhr)

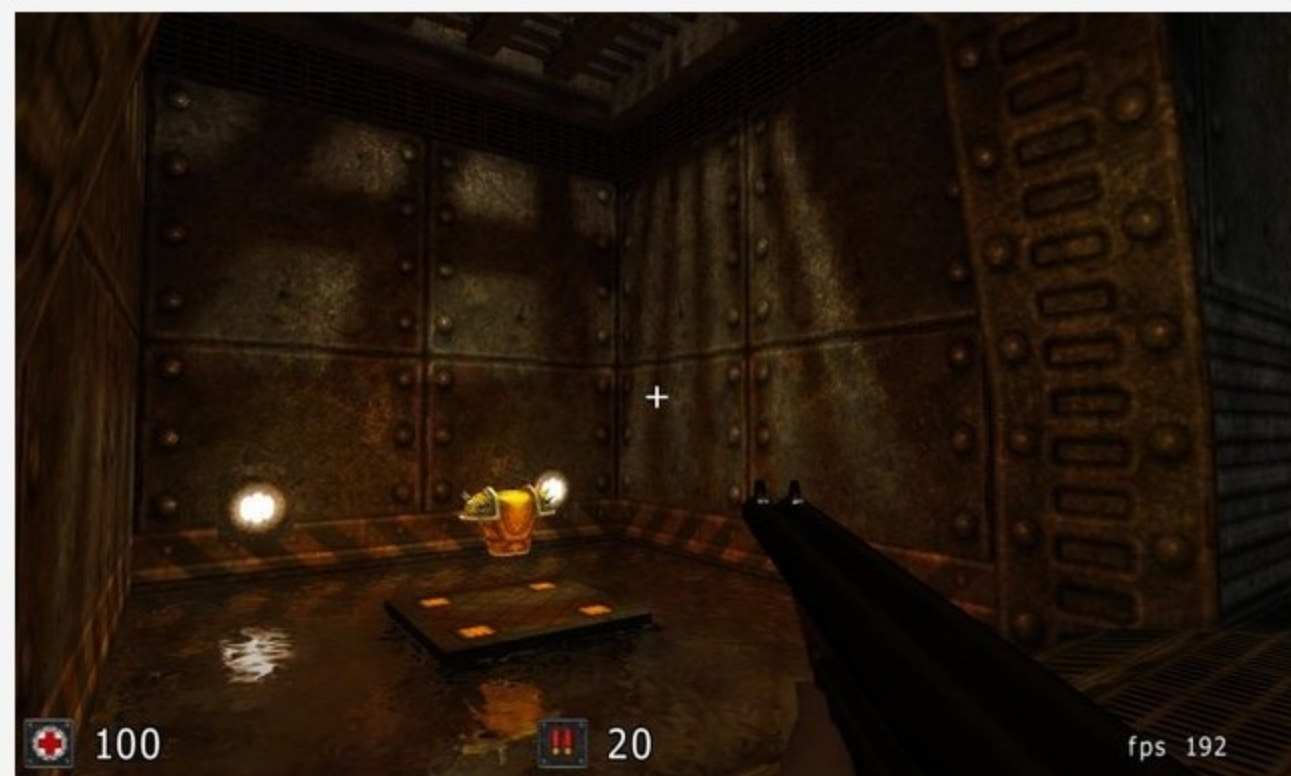
**Ich spiele seit einigen Jahren eigentlich nur noch Singleplayer-Spiele. Selbst wenn ein Game einen Multiplayer-Modus besitzt, vermeide ich ihn. Und trotzdem habe ich eines Abends durch ein unscheinbares Indie-Game das gemeinsame Spielen mit Unbekannten wiederentdeckt. Ein versöhnlicher Erfahrungsbericht.**



Ich habe nicht immer ausschließlich Singleplayer gespielt. Im Gegenteil! Den größten Teil meiner frühen Zockerzeit verbrachte ich auf (aus heutiger Sicht fast schon antiken) Mehrspieler-Schlachtfeldern wie Doom und Enemy Territory. Später Quake 3 Arena, Battlefield - Bad Company 2, Left 4 Dead. Ich habe lange in League of Legends als Jungler die Kluft mal mehr, mal weniger unsicher gemacht.

Und ich habe miterlebt, wie Videospiele zu Mainstream wurden. Wie aus den spaßigen LAN-Sessions mit Freunden langsam kompetitive eSport-Events wurden. Wie der Umgangston in den Spielen verrohete und schließlich die toxischen Kommentare überhand nahmen.

Während ich vor zehn Jahren noch bei jedem zweiten Match neue Freunde kennenlernte, mit denen ich die Leidenschaft für virtuelles Geballer teilen konnte, war ich irgendwann einfach nur noch froh, wenn ich mal zwischendurch ein Spiel ohne Beleidigung oder dem schalen Beigeschmack von Arroganz und Überheblichkeit erleben durfte.



Ein altes Spiel mit schönen Multiplayer-Erinnerungen für mich: Cube 2 - Sauerbraten

Während meiner Zeit als Streamer habe ich auch viel mit meiner Community gespielt. Der Multiplayer mit Freunden hat den großen Vorteil, dass der Ton freundlicher und spaßiger ist. Trotzdem war diese Art des Zusammenspiels nicht vergleichbar mit dem Abenteuer, mit einer zufällig von der anderen Seite des Planeten ausgewählten Person eine kurzzeitige Allianz zu bilden, die von gegenseitigem Respekt und Aufgeschlossenheit geprägt war.

Und so hatte ich mich aus dem Multiplayer zurückgezogen. Die bissige Kompetitivität und die teilweise merkwürdigen Ideologien der Mitstreiter, die sich in überheblicher Ahnungslosigkeit bis hin zu offenem Rassismus zeigten, schafften es letztendlich, dass ich mich lieber alleine durch die virtuellen Welten bewegte.



Der Nachfolger des Prototypen "We Were Here" heißt "We Were Here Too" und kostet auf Steam knapp unter zehn Euro.

Als ich auf Steam das Spiel **We Were Here** entdeckte und sah, dass es sich dabei um ein reines Multiplayer-Spiel handelte, schien es für mich zunächst uninteressant. Einige Auszeichnungen und viele positive Kommentare später habe ich den kostenlosen Prototypen dann doch installiert. Zum Glück!

In *We Were Here* werden zwei Spieler in unterschiedliche Dungeons gesteckt. In beiden Dungeons sind Informationen versteckt, die dem jeweils anderen Spieler das Entkommen ermöglichen. Verbunden sind beide Spieler nur mit einem Funkgerät. Mein zufällig ausgewählter Partner meldete sich umgehend nach Spielstart und ich rannte, um das Walky-Talky zu finden.

Mein Gegenüber war eine junge Frau, die mit schwachem Akzent auf Englisch sehr konzentriert Fragen stellte und mir Anweisungen gab. Wir überwinden das erste Puzzle und ich verstand allmählich das Spielprinzip. Als ich schließlich aufgrund einer Fehlinformation starb, und wir zu unserem letzten Speicherpunkt zurückgesetzt wurden, wandelte sich unsere Unterhaltung – sie wurde menschlicher, weniger auf das Spiel fokussiert.



Nur mit Worten müsst ihr Symbole erklären und Rätsel lösen.

Ich spielte mit einer Russin, die irgendwo in der Nähe von Moskau wohnt, schon dreimal Deutschland besucht hat und dankbar war, mit jemanden zusammenspielen zu können, der die Schachregeln kannte (eine der Aufgaben erfordert Schach-Grundkenntnisse). Als wir uns an einem Rätsel die Zähne ausbissen, schworen wir uns, dass wir nicht aufhören würden zu spielen, bis wir das verdammte Puzzle gelöst hätten.

Nach 90 Minuten erreichten wir das Ende. Trotz der Schwierigkeit, auf Englisch Symbole, Runen und Räume zu beschreiben, hatte ich bei dem Spiel eine Leichtigkeit und Offenheit im Umgang mit dem Koop-Partner gefunden, die ich schon lange nicht mehr erlebt hatte. Das mag an meiner freundlichen Mitspielerin liegen – aber ich glaube, dass auch das ungewöhnliche Spielprinzip nur eine bestimmte Art von Menschen anzieht.

Es besteht also Hoffnung für Leute wie mich, die im Chaos von kompetitiven MOBAs und sich selbst viel zu ernst nehmenden MMO-Communities den Multiplayer fast schon abgeschrieben haben ...

[Startseite](#) / [Artikel](#) / [Kolumne](#) / [We Were Here: So hat mich das Spiel wieder mit dem Multiplayer versöhnt \(Kolumne\)](#)

### Videospielkultur (Übersicht)

- [News](#) (891 News)
- [Artikel](#) (**150 Artikel**) +118
- [Cheats](#) (Tipps und Tricks, 3 Beiträge)
- [Fragen und Antworten](#) (4 Fragen)
- [Bilder](#) (bisher keine Screenshots und Artworks)