WIE GEHT ZOCKEN AM PC IN CHIC?

Mit Computerspielen, die nicht nerdy, sondern artsy sind: Drei ÄSTHETISCHE MEISTERWERKE, die dazu auffordern, die Perspektive zu wechseln

FÜR TRÄUMER: *Monument Valley 2*

Das Kind mit der roten Kapuze steigt aufs Boot, drückt die Mama und legt ab. Es segelt zu pastellfarbenen Kurbeln, Blöcken und Treppen, die im Nichts enden und erst verschoben werden müssen, damit es aufwärts geht. Als Spieler ist man abwechselnd Kind oder Mutter und lernt loszulassen, erwachsen zu werden. Ein eindringliches Spiel, das man mit Kopfhörern spielen sollte: Das Sounddesign verstärkt seine träumerische Atmosphäre. **Für iOS, 5,49 Euro**

FÜR WENDIGE: *Bound*

Wie in dem Film „Inception" droht die Welt aus sich windenden Kreisen, Vierecken und Stäben einzustürzen, während man einer balancierenden und schwingenden Ballerina folgt. Die irre Ästhetik des Spiels fesselt, gerade am Anfang gerät man in Versuchung, nur zu starren und nicht mehr zu spielen. Aber dann gilt es, einen familiären Konflikt zu lösen. Für alle, die sich mit der Geschichte des fantastischen Trips nicht auseinandersetzen wollen, funktioniert „Bound" wie ein klassisches Jump 'n' Run. **Für Playstation 4, 19,99 Euro**

FÜR ANDERSDENKENDE: *Everything*

Was, wenn wir ein Wolf, ein Fischerboot oder die Sonne wären? In „Everything" sind wir alles und betrachten das Leben aus unterschiedlichen Perspektiven. Geht es nach dem Entwickler David O'Reilly, so denken wir darüber nach, wie alles zusammenhängt. Und tatsächlich, es funktioniert: Als Bohrinsel über die Meere zu gleiten, hat etwas Kontemplatives, genau wie der Stimme des Philosophen und Erzählers Alan Watts zuzuhören (nur auf Englisch). **Für PC, Mac, Playstation 4 und Linux, 14,99 Euro**

Text: Yannic Hannebohn