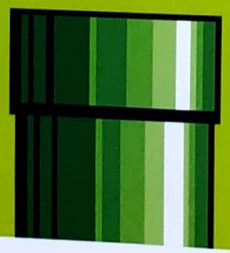
SIE KÖNNEN DAS!



Aufgeben? Keine Option. Wir machen es wie **Super Mario:** Wir machen weiter! Wir trotzen Corona, überwinden Auftragslöcher und schauen nach vorn. Zocken Sie doch mal eine Runde nach Feierabend. Das löst zwar keine Probleme, kann aber spielerisch unseren Blick schärfen. Und: Spielen macht eben Spaß, findet **Gamedesigner Kevin Mentz**, der im Interview erzählt, wie er für „Everspace 2" unendliche Universen in überschaubaren Schritten erfindet

Was MARIO kann, können Sie auch!

Er springt von Level zu Level und gibt niemals auf. **Warum uns in Krisenzeiten eine Figur wie Super Mario** viel Freude bringt – und uns so im wahren Leben motiviert

Wir wollen nichts verharmlosen. Das Leben ist kein Spiel, das ist uns bewusst. Und die Risiken, die uns alle im Moment bedrohen, nicht nur gesundheitlich, auch betriebswirtschaftlich, sind sehr real. Dass auch für Handwerker die Lage ernst ist, zeigt Wirtschaftswissenschaftlerin Dr. Katarzyna Haverkamp von der Universität Göttingen jetzt in einer aktuellen Studie: „Das Handwerk in Deutschland, dessen Geschäftslage sich noch bis kurz vor Corona auf einem Spitzenniveau befand, erlitt nach dem Lockdown einen Einbruch. Im Mai meldeten 63 Prozent der Betriebe Umsatzeinbußen und 45 Prozent Auftragsstornierungen. Und bereits im April gingen Neugründungen im Ausbauhandwerk um 35 Prozent zurück", beschreibt die Expertin diesen Schwebezustand: „Ein großer Teil des Handwerks befand sich zu dieser Zeit in einem regelrechten Stand-by-Modus." Die Zahlen sprechen eine deutliche Sprache. Viele Maler haben ihre Zukunftspläne sicherheitshalber eingefroren. Jetzt gründen? Ein mutiges Abenteuer.

Doch spielen lohnt sich!

Aber bitte kein Roulette oder Blackjack, sondern den Nintendo-Spieleklassiker Super Mario: Wer nach Feierabend ausnahmsweise eine Runde mit Kollegen, Freunden oder Kindern zockt, hat nicht nur Spaß, sondern wird für eine Weile auch aus dem stressigen Alltag katapultiert. Der Knirps mit Mütze und Schnauzbart führt uns dabei auch etwas Wichtiges wieder vor Augen: nämlich dass sich Durchhaltevermögen, trotz eines so unberechenbaren Endgegners, wie Corona es derzeit ist, am Ende lohnt. Wie Mario das macht? Er ist gewissermaßen die pixelgewordene Widerstandsfähigkeit (mehr zum Thema Resilienz auf S. 17). Der kleine Klempner ist in der Lage, trotz knallharter Rückschläge mit Kraft und Köpfchen immer weiterzumachen, nach vorn zu schauen und am Ende zu gewinnen.

Vorbild und Vorteil

Super Mario ist eine Figur, von der wir uns durchaus etwas abgucken können, findet Dr. Katarzyna Haverkamp. Die Wissenschaftlerin betrachtet das Spiel als Analogie: „Bei Super Mario würde sich Corona anfühlen, als hätten wir unfreiwillig mehrere Level übersprungen. Die Anforderungen an Chefs sind hoch, die Probleme fühlen sich zeitweise unüberwindbar an. Aber Super Mario würde nicht stehen bleiben. Er würde weiterrennen und alle Geheimwaffen ausprobieren, die sich ihm bieten." Spielen wir ein Computerspiel, empfinden wir es als selbstverständlich, alle Vorteile, alle Skills, alle Extras voll auszuschöpfen. Zurückhaltung oder Scham spielen keine Rolle. Warum nicht auch im ›

„Bei Super Mario würde sich Corona anfühlen, als hätten wir unfreiwillig mehrere Level übersprungen."

Dr. Katarzyna Haverkamp, Wirtschaftswissenschaftlerin

Dr. Katarzyna Haverkamp, 42, ist Wirtschaftswissenschaftlerin am Volkswirtschaftlichen Institut für Mittelstand und Handwerk der Universität Göttingen und Mitautorin der Studie „Betriebsdynamik und Resilienz des Handwerks in der Corona-Krise"

wahren Leben alles tun, damit der Laden weiterläuft? Die gute Nachricht: Die meisten Chefs im Malerhandwerk tun genau das, stellt die Expertin in ihrer Studie fest. „Die Betriebe reagierten im ersten Schritt bedacht und ohne Panik – vor allem ohne vorschnelle Entlassungen. Stattdessen überbrückten Chefs die vergangenen Monate, indem sie zuallererst ihre innerbetrieblichen Kapazitäten und Reserven nutzten. Sie brauchten Urlaubs- und Arbeitszeitkonten der Mitarbeiter auf und arbeiteten Auftragsüberhänge ab. Im zweiten Schritt schöpften die Betriebe ausgewählte Corona-Sofortmaßnahmen wie Kurzarbeit und finanzielle Rettungsschirme aus. Und einige Betriebe konnten sich mittlerweile, aus der Not geboren, neue Geschäftsfelder erschließen." Um beruflich erfolgreich zu sein, benötigen wir keine angeborenen Megakräfte. Auch Super Mario kommt ohne sie aus: Seine Schöpfer bescherten ihm in seiner Geburtsstunde vor 35 Jahren weder ein Superheldenaussehen mit Muskelbergen noch verliehen sie ihm physische Superkräfte. Sie gaben stattdessen uns Spielern etwas Wertvolles an die Hand: und zwar die Möglichkeit, eine Figur mit Empathie, Geduld und Kreativität zu führen. Mario ist zugegeben super in dem, was er tut, aber er ist offensichtlich nicht als cooler Möchtegern angelegt. Er setzt sich anders durch. Wäre er ein Mensch, würden wir sagen: Er ist bescheiden, lösungsorientiert, mutig, engagiert und freundlich. Ein Typ, den alle respektieren und mögen – sowohl seine Mitstreiter und Widersacher im Spiel selbst und nicht zuletzt seine Fans an den Konsolen. Aber warum ist Super Mario eigentlich weltweit so beliebt? Weil er so herrlich menschlich ist:

Auch Mario macht Fehler

Er verfährt grundsätzlich nach dem Motto: Übung macht den Meister. Genau wie wir zurzeit nicht wissen, wie sich die Wirtschaft und die Welt in den kommenden Monaten entwickeln wird, ahnt auch er nicht, was ihn im nächsten Level erwartet. Aber er zögert nicht und probiert und probiert und probiert. Und scheitert wieder und wieder. Dabei flucht er nicht und gibt auf, sondern er unternimmt einfach einen neuen Anlauf. Währenddessen verschwendet er keine Energie auf Dinge, die er nicht ändern kann.

TRY AGAIN

Warum ist Super Mario eigentlich weltweit so beliebt? Weil er so herrlich menschlich ist.

Die ignoriert er, indem er sie umrundet oder überspringt und sich dann später darum kümmert, wenn er weitere Fähigkeiten erlangt hat. Und so wird er mit jedem Fehltritt klüger und entwickelt sich stetig weiter. Man könnte sagen, er sammelt Erfahrungen und setzt sie gewinnbringend für sich ein.

TIPP: Welcher Auftrag in den vergangenen Jahren war für Ihr Team spannend und warf genug Gewinn ab? Gab es Baustellen, die Ihnen persönlich besonders viel Spaß gemacht haben? Jetzt ist eine gute Zeit sich zu überlegen, wie man sich verändern kann. Aktualisieren Sie Ihre Angebote und gehen Sie frisch in die Akquise.

Mario nimmt, was er kriegen kann

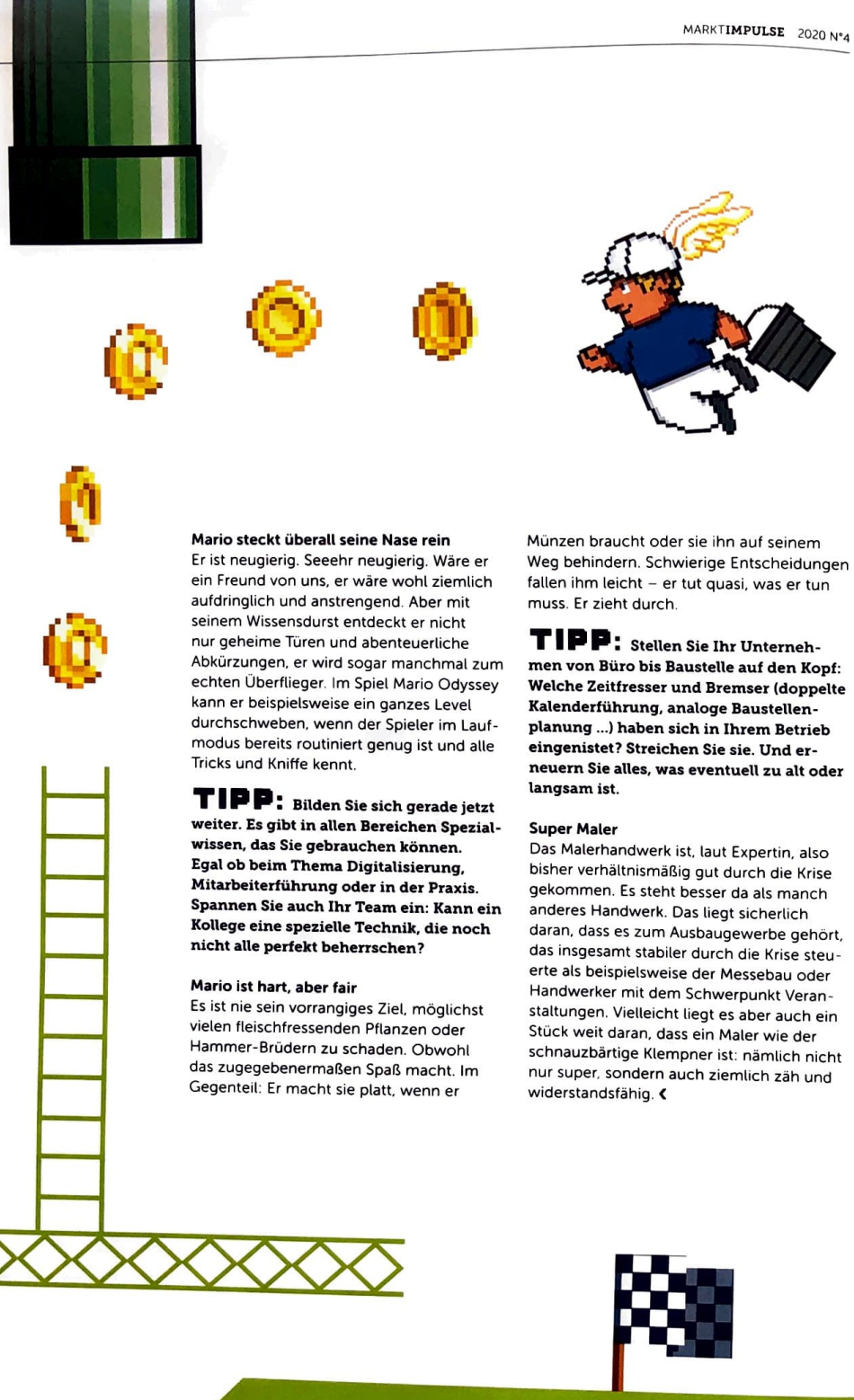
Mario hat echte Nehmerqualitäten. Die braucht er auch, um den nächsten Level zu erreichen. Erspielt er sich ein Extraleben, verwendet er es, um sich einem neuen Gegner zu stellen und ihn endgültig zu besiegen. Will er sich den Weg frei machen, schmeißt er eine Feuerblume, nutzt eine Schildkröte als Wurfgeschoss oder springt jemandem auf den Kopf. Aber Mario legt währenddessen keine Raffmentalität oder Bossattitüde an den Tag. Er hält es schlicht für notwendig und tut es dann.

TIPP: Ihre Handwerkskammer bietet Webinare an? Ihr Bundesland plant einen neuen Fördertopf? Warten Sie nicht lang ab, greifen Sie zu und profitieren Sie von allen Hilfen, die sich auftun. Nicht vergessen: Das tun Sie schließlich nicht für sich persönlich, sondern für Ihre Firma und Ihre Mitarbeiter.

Mario will mit dem Kopf durch die Wand

Taucht über seinem Kopf ein Fragezeichen auf, verzweifelt er nicht. Er sieht es als Chance und springt einfach hemmungslos gegen jedes Kästchen und Fragezeichen. Als Lohn bekommt er keine Beule, sondern kann magische Pilze sammeln.

TIPP: Setzen Sie sich neue Ziele: Gibt es einen großen Auftraggeber, den Sie schon länger im Visier haben? Gehen Sie in den Kontakt – Hartnäckigkeit zahlt sich aus.



Mario steckt überall seine Nase rein
Er ist neugierig. Seeehr neugierig. Wäre er ein Freund von uns, er wäre wohl ziemlich aufdringlich und anstrengend. Aber mit seinem Wissensdurst entdeckt er nicht nur geheime Türen und abenteuerliche Abkürzungen, er wird sogar manchmal zum echten Überflieger. Im Spiel Mario Odyssey kann er beispielsweise ein ganzes Level durchschweben, wenn der Spieler im Laufmodus bereits routiniert genug ist und alle Tricks und Kniffe kennt.

TIPP: Bilden Sie sich gerade jetzt weiter. Es gibt in allen Bereichen Spezialwissen, das Sie gebrauchen können. Egal ob beim Thema Digitalisierung, Mitarbeiterführung oder in der Praxis. Spannen Sie auch Ihr Team ein: Kann ein Kollege eine spezielle Technik, die noch nicht alle perfekt beherrschen?

Mario ist hart, aber fair
Es ist nie sein vorrangiges Ziel, möglichst vielen fleischfressenden Pflanzen oder Hammer-Brüdern zu schaden. Obwohl das zugegebenermaßen Spaß macht. Im Gegenteil: Er macht sie platt, wenn er Münzen braucht oder sie ihn auf seinem Weg behindern. Schwierige Entscheidungen fallen ihm leicht – er tut quasi, was er tun muss. Er zieht durch.

TIPP: Stellen Sie Ihr Unternehmen von Büro bis Baustelle auf den Kopf: Welche Zeitfresser und Bremser (doppelte Kalenderführung, analoge Baustellenplanung ...) haben sich in Ihrem Betrieb eingenistet? Streichen Sie sie. Und erneuern Sie alles, was eventuell zu alt oder langsam ist.

Super Maler
Das Malerhandwerk ist, laut Expertin, also bisher verhältnismäßig gut durch die Krise gekommen. Es steht besser da als manch anderes Handwerk. Das liegt sicherlich daran, dass es zum Ausbaugewerbe gehört, das insgesamt stabiler durch die Krise steuerte als beispielsweise der Messebau oder Handwerker mit dem Schwerpunkt Veranstaltungen. Vielleicht liegt es aber auch ein Stück weit daran, dass ein Maler wie der schnauzbärtige Klempner ist: nämlich nicht nur super, sondern auch ziemlich zäh und widerstandsfähig. ‹

Kraftquelle Resilienz

Was ist das überhaupt? Wer hat sie? Und kann man das eigentlich lernen? **Fakten und Neuigkeiten** über eine Eigenschaft, die sich vor allem in Krisenzeiten zeigt

Gen lässt hoffen

Auch Gene spielen offenbar eine Rolle für Resilienz. Das Gen namens „5-HTTLPR" regelt, wie gut das Glückshormon Serotonin im Gehirn an- und abtransportiert wird, und es steuert ein Enzym, das Stresshormone abbaut. Es gibt zwei Varianten dieses Gens: die längere soll resilienter machen. Das gibt Grund zur Hoffnung: Volle 99,5 Prozent der Bevölkerung besitzen das lange Gen, was darauf hindeutet, dass die Mehrheit der Menschen die Anlage für eine gute Resilienz in sich trägt.

Widerstandskraft? Kann man machen!

Resilienz, wie der Neurowissenschaftler und Buchautor Raffael Kalisch sie beschreibt, ist mehr als ein Schutzschild, es ist eine Form der Aktivität. Widerstandsfähig sind nicht die, die sich nicht innerlich berühren lassen, sondern Menschen, denen es gelingt, in allem Schlechten trotzdem ein Körnchen Gutes zu finden. Solche Menschen machen sich keine Illusionen, aber bei Ungewissheit neigen sie dazu, eher einen positiven Verlauf der Dinge anzunehmen und zu glauben, dass sie selbst etwas bewirken können. Kurz: Sie verfügen über gesunden Optimismus.

Von wegen zerbrechlich

Traumatische Ereignisse schädigen uns scheinbar nicht dauerhaft psychisch. Im Gegenteil: Es sollen weniger als 30 Prozent sein, die Schicksalsschläge nicht verarbeiten können. Egal, ob es sich dabei um eine Umweltkatastrophe, um Scheidung, eine Krankheit, den Tod eines Angehörigen oder Arbeitslosigkeit handelt, schrieb der US-amerikanische Psychologe und Trauerforscher George A. Bonnano in einer Studie, für die er unter anderem die Hinterbliebenen der Anschläge auf das World Trade Center am 11. September 2001 interviewte.

Frage der Perspektive

Die amerikanische Psychologenvereinigung hat sogar eine Anleitung zum Erlernen von Resilienz herausgegeben. Laut „Road to Resilience" führen folgende Verhaltensweisen zum Ziel: Sorge für dich selbst, glaube an deine Kompetenz, baue soziale Kontakte auf, entwickle realistische Ziele, verlasse die Opferrolle, nimm eine Langzeitperspektive ein, betrachte Krisen nicht als unüberwindbares Problem.

Aufstehen und weitermachen

Resilienz ist ein Begriff aus der Werkstoffphysik. Hier gelten Materialien als resilient, die nach einer extremen Spannung wieder in ihren Ursprungszustand zurückkehren, wie etwa Gummi. Bei resilienten Menschen funktioniert das Prinzip ähnlich. Dank ihrer großen inneren Widerstandskraft richten sie sich nach einer gewissen Zeit wieder auf und gestalten ihr Leben weiter. Ganz so, als hätten sie eine geheime Kraftquelle und einen unerschütterlichen inneren Kompass.

Offener Weltraum, spektakuläre Laser-Duelle und die Jagd nach seltenen Ressourcen … Das ist die Welt von Everspace 2

„In vielen Fällen meint der Schurke es sogar gut."

Kevin Mentz

Kevin Mentz, 38, ist Narrative Designer und schrieb viele Szenen für Everspace 2. Er spielt seit frühester Jugend – auch · Super Mario ·

Der Weltenerfinder

Warum ein Schurke ohne Held blass aussähe, weshalb er ein Herz für frustrierte Drohnen hat und wie man ein so riesiges Projekt wie die Erschaffung einer ganz neuen Welt angeht, verrät **Gamedesigner Kevin Mentz**, 38, der das Weltraumgame „Everspace 2" mitentwickelt

Zuerst die Klischeefrage: Wie häufig zockst du?

Gar nicht so oft! Ich sitze zwar viel vor dem Rechner und spiele, aber das gehört ja zu meinem Job. Aber andere Spiele? Vielleicht drei, vier Mal die Woche. Aber dafür habe ich eine gute Ausrede: Ich muss schließlich immer auf dem Laufenden bleiben.

Eine neue Welt, viele unbekannte Universen: Wo fängst du da denn an?

Ich betrachte vor allem nicht den Berg, der da vor mir liegt, sondern gehe Schritt für Schritt, also Szene für Szene, vor. Ein neues Spiel funktioniert für mich auf die gleiche Weise wie ein guter Roman. Wir entwickeln im Team eine Idee, entwerfen eine fiktive Welt mit vielschichtigen Protagonisten und bestimmen ein Ziel, das nur über komplexe Hindernisse und abenteuerliche Widerstände erreicht werden kann. Die meisten Szenen entwerfe ich anschließend altmodisch auf dem Papier. Bei mir hängen überall Post-its und es liegen alte Briefumschläge herum, auf denen ich meine Einfälle skizziere. Wenn ich mit der Hand schreibe, bin ich nicht so kritisch, was die Dialoge angeht. Dann gehe ich die Optik an. Ich visualisiere meine Vorstellungen, zum Beispiel für einen Asteroidengürtel in einem unbekannten Universum, indem ich frei im Netz oder in Comics nach opulenten Planetenbildern suche. Dann erstelle ich am PC eine Art digitales Storyboard, in das ich alles notiere. Daran arbeiten ab diesem Zeitpunkt die 3D-Grafiker und Leveldesigner parallel mit, um die Impulse weiterzuentwickeln. So in etwa entstand Mission für Mission von Everspace 2.

Welche Szenen bereiten dir am meisten Freude?

Eine ganz neue Galaxie zu erschaffen ist fantastisch. Aber oft sind es die kleinen Szenen, die mir besonderen Spaß machen. Wie diese: Als der Held eine verlassene Station erkundet, findet er ein Datenset, das ihm mitteilt, dass eine Drohne seit Ewigkeiten ein geheimnisvolles Paket nicht zustellen kann und bis heute herumschwirrt, um es loszuwerden. Er wird neugierig und macht sich auf die Suche. In einer Höhle auf einem Asteroiden wird er fündig. Dort hat die Drohne es sich ganz gemütlich eingerichtet – mit Schrott als Dekoration an den Wänden. Sie überlässt dem Helden das Päckchen, er fliegt davon und der Spieler hört ein leises „Danke", bevor sie sich, offenbar erleichtert, endlich ausschaltet. Eine menschliche Regung in einem ›

„Nur wenn der Held charismatisch, menschlich und moralisch ist, kann auch der Böse richtig glänzen."

Kevin Mentz

vermeintlich gefühllosen Blechhaufen – Szenen dieser Art, die den konzentrierten Spieler zwischendurch überraschen und spontan zum Lächeln bringen, mag ich.

Wie kommt man auf so etwas?

Man soll das schreiben, was man kennt.

Ah, du naviglerst also nebenberuflich Raumschiffe durch Asteroidengürtel.

Ich habe zumindest schon mal auf ein Paket gewartet! Im Ernst: Was ich meine: Ich kann keine gute Geschichte in all ihren Facetten erzählen, wenn sie absolutes Neuland für mich ist. Das wäre so, als würde jemand Escape Rooms entwerfen, der privat jede Art von Rätsel hasst. Das funktioniert nicht. Ich habe eine solide Affinität zu Science-Fiction. Und wenn ich neue Inspiration benötige, schaue ich Science-Fiction-Streifen, lese Fantasy-Bücher oder höre Filmmusik. Letzteres auch während ich am Spiel arbeite, das versetzt mich in die richtige Stimmung.

Welche Werke inspirierten dich?

Ich fand den Mysterythriller „Prestige – Die Meister der Magie" von Christopher Nolan spektakulär. Und das Buch „Der goldene Kompass" von Philip Pullman hat mich geprägt. Neben Sci-Fi-Soundtracks wie dem von „Blade Runner" höre ich gern Regina Spektor, eine geniale Sängerin, die auch an der Filmmusik zu „Die Chroniken von Narnia" mitgewirkt hat.

Was muss ein echter Schurke haben, damit man ihn ernst nehmen kann?

Ganz klar: Er braucht einen Helden! Denn der Bösewicht steht und fällt mit dessen Stärke. Nur wenn der Held charismatisch, menschlich und moralisch ist, kann auch der Böse richtig glänzen. Held und Gegenspieler pushen sich gegenseitig. Beide verfolgen ihre Ziele nahezu fanatisch, beide Charaktere leben von menschlichen Widersprüchen und daraus resultierender Verzweiflung. In vielen Fällen meint der Schurke es sogar gut, wenn auch mit einer verqueren Art zu denken. Er setzt seine Interessen jedoch brutal und radikal durch. Schurken stehen uns im Weg und versuchen uns daran zu hindern, unsere Ziele zu erreichen oder einfach unser Leben zu leben.

Gilt das Prinzip auch für Super Mario und seinen Widersacher?

Definitiv. Beide brauchen sich gegenseitig. Wie sollte Mario ohne Gegenspieler wie Wario oder Bowser eine Prinzessin befreien können? Aber viel mehr als eine Kurzgeschichte benötigt es nicht. Super Mario ist kein Open-World-Konzept (größere Spielwelt, uneingeschränkte Bewegungsfreiheit, weitere Nebenstränge, Anm. d. Red.), sondern ein klassisches Jump-and-Run-Spiel. Sein didaktischer Aufbau ist, neben der ausgefeilten Grafik, das Geheimnis. Wer Marios Figur spielt wird in Geduld geschult und lernt immer Neues dazu, manchmal durch ein scheinbar nicht enden wollendes Trial-and-Error-Verfahren. Mario erkämpft sich Level für Level, wird nie müde, aber immer besser, und ist immer gut drauf. Was, nach 35 Jahren vollem Einsatz, an ein Wunder grenzt. ‹

01 — In der Welt gibt es viel zu entdecken, u.a. verlassene Raumstationen und belebte orbitale Städte

02 — Als Spieler fliegt man Botengänge, betreibt Handel oder beschützt Frachter vor Weltraumpiraten

03 — Auch ein galaktisches Casino darf nicht fehlen

EVERSPACE 2

Das Spiel vom Entwicklerstudio Rockfish Games in Hamburg ist ein Einzelspieler-Weltraumshooter. Das rasante Science-Fiction-Abenteuer ist eine offene Welt voller Geheimnisse und Gefahren, in der ein ehemaliger Militär-Klon nicht nur um seine Freiheit kämpft, sondern auch im Spielverlauf entdeckt, was es bedeutet, wirklich ein Mensch zu sein. Die Veröffentlichung der Vollversion ist für 2021 geplant, der erste Teil ist bereits auf dem Markt.

→ *everspace.game*