merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Katharina Stengl: Stray. Einmal Katze sein

Beitrag aus Heft »2022/05 Medien.Pädagogik und Rassismus.Kritik – Impulse einer Auseinandersetzung«

BlueTwelveStudio/Annapurna Interactive (2022). Stray. Game für den PC (Steam; 26,99 €) und PS4/5 (39,99 €).

Einmal Katze sein – in dem Abenteuer-In-die-Spiel wird dieser Traum wahr. Stray[1] ist kein typischer Katzensimulator des alltäglichen Lebens in einem mittelständigen Haushalt. Es ist die Geschichte eines kleinen rothaarigen Streuners inmitten einer dystopischen Welt. Von seiner Familie getrennt muss er uralte Rätsel lösen, um der verfallenen Cyberstadt zu entkommen. Gesäumt von Hindernissen, Gefahren, neuen Verbündeten und Freund*innen.

Stray stand bereits vor Release auf Platz 1 der weltweiten Steam-Wunschlisten. Es ist das erste Spiel des Publishers Annapurna Interactive, das mehr als 62.000 gleichzeitig aktive Spieler*innen bei Steam vorweisen konnte. In der Third-Person-Perspektive wird die zerstörte Cyberstadt erkundet, begleitet von der fliegenden Drohne B12, die ihr Gedächtnis verloren hat. Die Aufbereitung dessen ist eine schöne Art, Spielenden die Hintergründe dieser dystopischen Welt näherzubringen. Die Steuerung ist für Anfänger*innen geeignet. Beispielsweise kann der Kater nicht abstürzen, was Spielenden Sicherheit verleiht. Geschmeidig bewegt sich der Streuner auf und über den Straßen der Stadt und lernt deren Bewohner*innen kennen. Die Droiden. Streicht man diesen roboterartigen Wesen mit einem Bildschirm als Kopf liebevoll schnurrend um ihre Beine, erscheint ein Herz auf deren Bildschirm. Auch andere katzentypische Verhaltensweisen kommen in dem Spiel nicht zu kurz. Man kann an Sofas und Teppichen kratzen, Gegenstände von Regalen werfen und sich in Kartons verstecken. Spielerisch wird die Welt erkundet und kleinere Nebenquests, wie Gegenstände sammeln, erfüllt. Zum Weiterkommen finden sich in den Dialogen mit den Droiden oft wichtige Hinweise. Doch nicht immer bleibt es friedlich. Folgt man der linearen Storyline, wird man im Untergrund von den Gefahren bereits erwartet …

In einer ausgeglichenen Mischung gibt es kleine Verfolgungs- und sogar Kampfszenen, in denen man sterben kann. Das sind kurz eingeworfene Szenen, die für Abwechslung und Spannung sorgen. Viele dieser Szenen können auch mittels geschicktem Ausweichen und Schleichen gemeistert werden. Die Altersfreigabe von zwölf Jahren hängt mit der postapokalyptischen, oft düsteren und im Untergrund teilweise gruseligen Stimmung zusammen. Außerdem könnten die Rätsel für jüngere Kinder knifflig sein. Explizite Gewalt gibt es keine.

Stray ist eine rührende Geschichte mit herzerwärmenden Szenen – für jede*n Katzenliebhaber*in und Fans einer Cyberpunkatmosphäre. Es ist ein gelungenes und liebevoll gestaltetes Spiel über Hoffnung und Freundschaft in einer längst vergessenen Welt. Die Liebe zum Detail macht es besonders und führt zu einem einmaligen Spielerlebnis – für ganze acht bis zehn Stunden.

[1] Eine ausführlichere Rezension finden Sie unter www.merz-zeitschrift.de/rezensionen.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de