

# Zweite Chance für digitale Welten

Onlinehandel macht Händlern von gebrauchten Videospiele zu schaffen – Mitja Wurst raubt das nicht den Spaß



Seit elf Jahren handelt Mitja Wurst in der Lindenstraße mit gebrauchten Videospiele.

FOTO: VOLKER KÖLLING

**Kurz nach Weihnachten boomt es mal wieder in der Welt der Videospiele. Große Elektronikmärkte unterbieten sich gegenseitig dabei, Spielkonsolen gleich im Paket mit mehreren Spielen an die junge Kundschaft zu bringen. Sind die Spiele zu Ende gespielt, schlägt die Stunde der Second-Hand-Händler wie Mitja Wurst. Seit elf Jahren betreibt der 41-Jährige sein Geschäft in der Lindenstraße.**

VON VOLKER KÖLLING

**Bremen-Nord.** Onlinehandel und Ebay sorgen dafür, dass kleine Läden, die mit gebrauchten Spielen handeln, reihenweise aufgegeben haben. Für Mitja Wurst mit seinem „Play for fun“ ist das kein Thema.

Kurz nach Geschäftsöffnung um elf Uhr kommt Thomas Plätzer mit seiner Freundin in den Vegesacker Laden. Ein Rennspiel soll es heute sein. Er sucht sich „Driver“ für die „X-Box 360“ aus: „Das bekomme ich hier für 7,50 Euro. Dabei hat es mal über 50 Euro gekostet.“ Der 21-Jährige klingt geradezu erstaunt, aber der Mann hinter dem Verkaufstresen lächelt nur: „Das ist jetzt nicht mehr secondhand, sondern schon die vierte oder fünfte Hand. Und das Spiel kommt immer wieder zurück zu mir und so sinkt der Kurs.“

Der Effekt der günstigen Preise: Thomas Plätzer nimmt für fünf Euro auch noch „Lost Planet“ mit. Es gebe eben die Spiele,

mit denen man nach drei Wochen fertig sei und andere, die könne man endlos spielen: „So wie Battlefield III.“

Thomas Plätzers Freundin hat keine Einwände gegen sein Hobby, spielt aber selbst nicht mit: „Ich gucke lieber nur zu.“ Das entspricht auch der Einschätzung von Mitja Wurst: „Natürlich gibt es auch ganz versierte Gamerinnen. Aber das Gros meiner Kunden ist männlich im Alter von 16 bis 26.“ Er selbst hat sein Hobby zum Beruf gemacht. Nach der Bundeswehr sei irgendwie eine große Leere bei ihm aufgetreten. Das endete mit der Idee, den Laden aufzumachen: „Aber trotzdem spiele ich bis heute, habe aber immer seltener dazu Zeit.“

Denn sein Geschäft brummt auch vollkommen ohne Werbung. Nur durch Mund-zu-Mund-Propaganda erweitere sich sein Kundenstamm Jahr für Jahr. Ein bisschen staunt Mitja Wurst selbst darüber, dass es ihn und seinen Laden in der Lindenstraße noch gibt. Als er 1999 anfang, gab es in der Boomzeit der „Playstation 1“ von Sony praktisch noch Videospieleläden in jedem Stadtteil. Geblieben sind in Bremen-Nord „Play for Fun“ und der „Game Stop“-Laden im Haven Hööv. Auch Videotheken wie „World of Video“ in der Stader Landstraße haben noch Spiele im Programm, insbesondere in der Ausleihe.

Auch bei Mitja Wurst kann man die neuen Spiele erst einmal testen. Tausch und Secondhand-Handel sind sein Hauptgeschäft. Mitunter hat er auch gebrauchte Konsolen im Verkauf. Neue Hardware zu verkaufen lohnt sich für ihn nicht: „Da bekomme ich im Einkauf bei meinen Großhändlern nicht die Preise, mit denen die großen Marktketten oder die Onlinewarenhäuser an den Markt gehen.“

Wieder geht die Tür und Frank Pintat kommt mit seinem fünfjährigen Sohn in den Laden. Der Vater geht mit einer Tüte voller Silberlinge schnurstracks auf den

Tresen zu und ermahnt noch seinen Sohn, die Spielestapel im Laden besser nicht anzufassen. Lawinengefahr. Man kennt sich seit Jahren. Pintat bringt Film-DVDs vorbei und sucht für seine zwölfjährige Tochter nach Spielen für den „Nintendo DS“, einem handtellergroßen mobilen Spielecomputer: „Bei den Filmen tausche ich immer vier alte gegen zwei neue.“ Sein Sohn hat da schon „Spiderman“ in einer Vitrine entdeckt, die sich von ihm aber nicht umwerfen lässt.

Mitja Wurst sieht Grenzen bei dem, was er Kunden empfiehlt: „Aber man glaubt

„Der Trend geht in Richtung Retrospiele.“

Mitja Wurst

nicht, wie oft Mütter vor mir stehen und von mir hören wollen, dass 'Grand Theft Auto V' oder 'Call of Duty' gar nicht so schlimm für die Kinder sind. Da ist die Kaufentscheidung schon gefallen – und ich soll das dann nur mit entschuldigen.“ Tatsächlich sei er vom Sinn der meisten Altersfreigaben überzeugt: „Inzwischen sind das ja auch für uns Händler keine Empfehlungen mehr, sondern bindende Altersgrenzen. Es gibt beispielsweise Kriegsspiele, die ab 18 sind und bei denen ich sage: Das ist auch gut so.“

Ein Werbebanner in seinem Schaufenster wirbt für das Spiel „Diablo“ mit dem Spruch „Auferstehung des Bösen“. Etwas weiter ist auf einem Aufsteller zu lesen: „Mafia – endlich auch für Konsolen“. Mitja Wurst glaubt nicht, dass Spiele für Verhaltensänderungen der Spieler im Alltag sor-

gen. Trotzdem darf man über einige Spielinhalte nicht allzu lange nachdenken. In einem der beliebtesten Videospiele weltweit namens „Assasins Creed“ schlüpft der Spieler in die Haut brutaler skrupelloser Auftragskiller. Auch Rollenspiele sind über die Jahre immer lebenschter und blutiger geworden.

Mitja Wurst zuckt mit den Achseln: Die wenigen übrig gebliebenen Spielproduzenten würden heute nur Spiele produzieren, deren Erfolg sie von vorneherein genau einschätzen könnten. „Früher gab es mehr Vielfalt. Tolle Spielideen wie von Tetris oder Sportspiele wie Golf sind irgendwann gar nicht mehr weiter entwickelt worden.“ Schade sei das angesichts der rasanten technischen Entwicklung. Bei Fußballspielen wie „Fifa“ könne man in einer virtuellen Welt praktisch fotorealistisch dargestellte echte Spieler bewegen: „Da wird alles immer weiter perfektioniert. Die typischen Bewegungen der Spieler adaptiert. Dahinter steckt eine ganze Maschinerie, die einen ungeheuren Aufwand für so ein Spiel betreibt.“

Gleichzeitig hat Mitja Wurst beobachtet, dass der Trend in Richtung dieser „Retrospiele“ geht. Da erinnert sich mancher in den Vierzigern plötzlich selbst an seine Spielanfänge auf dem „Commodore 64“ oder der ersten Atari-Konsole und sucht dann nach „Space Invaders“, „Asteroids“ oder „Pacman“. Mitja Wurst: „Momentan geht das Spiel 'Frontschweine' für die Playstation One geradezu durch die Decke. Ein schönes Strategiespiel mit Schweinen in Uniform. Dafür zahlt man selbst bei Ebay momentan 40 Euro.“

Um seine Zukunft mit dem Spiel Laden macht er sich jedenfalls keine Sorgen. Download-Möglichkeiten und all die Smartphonespiele haben aus Mitja Wursts Sicht nur noch mehr Menschen mit Spielen in Kontakt gebracht.