

SPIELEFRESSER, BIOMONSTER & FANBOYS

Geschichten aus der Welt der Videospiele

ÜBER SPIELE & KRITIK	8
DIE KRITIK & DER FAN	9
DAVID PERRYS WERTUNGSWEISHEITEN	11
DAS KLICK- & BLÖD-SYSTEM	13
SPIELEBRANCHE AM APPARAT: BEI ANRUF AWARD?	16
DIE KULTUR DER KRITIK	22
TV-SPOT VOR DEM BOSSKAMPF	27
ÜBER SPIELE & KULTUR	32
SIND SPIELE KUNST?	33
ZOCKEN IST RELIGION!	35
DER PHILOSOPH & DER KRIEGSSPIELER	37
CHRISTENTUM & SPIELEWELT	39
VOM SPIEL ZUR UNI? ABER SICHER!	41
GUT UND BÖSE – FEINDBILDER IN DER SPIELEWELT	44
MEHR HUMBOLDT, WENIGER NAPOLÉON!	46
XBOX LIVE, DER WOLF & HOBBS	48
SCHATZJÄGER UND SPASSUCHER	51
DEUTSCH, DENGLISCH ODER GAMISH?	54
DAS PHÄNOMEN JAPAN	56
ARM UND REICH – GETEILTE SPIELEWELT?	60
ÜBER BIEMONSTER & FANBOYS	62
DER SPIELEFRESSER	63
KOMMENTAR, REALSATIRE ODER FIKTION?	65
MANIA VALVENSIS ODER: DER HL2-VIRUS	67
DER G-MAN IN DORTMUND	69
MÄNNERSTOLZ & BIEMONSTER	71
DIE VERFLIXTE SPIELEDEPRESSION	74

CHEATER, SCHMAROTZER, ENTZAUBERER	76
DIE PÖBELNDE FORENSAU	78
PÖBELMAN & GENTLEMAN	81
KÖNIG SPIELSPASS	84

ÜBER SPIELETESTER & KONSOLEN	88
DIE RENNSPIEL-FRIGIDITÄT	89
SPIEL' NIE IN SCHLECHTER GESELLSCHAFT	90
SCHRAUBE IM KOPF	93
HANDHELDS? NEIN, DANKE!	96
HANDHELDS? JETZT DOCH!	98
WII EIN KIND – DIE VIRTUELLE ERSTFASZINATION	100

ÜBER ROLLENSPIELE & FANTASY	104
ONLINE-ROLLENSPIELE: LUST ODER FRUST?	105
ANONYMER HILFERUF	106
MACHT KEINEN HACK & SCHEISS!	109

ÜBER QUALITÄT & SPIELSPASS	114
ZWEITER WELTKRIEG-MÜDIGKEIT	115
IN DER KÜRZE LIEGT DIE WÜRZE!	116
KAMPF GEGEN STROHDUMME SPIELEWELT	118
KAMPF DEN KITSCHIGEN SPIELE-STORYS	119

ÜBER FRAUEN & LUST	112
DER WAFFENPORNO	123
SEX IM SPIEL?	126
SPIELEWELT ZWISCHEN BITCH & BABE	128
DER SPIELER & DIE LUST	130
DAS KLISCHEE SCHLÄGT ZURÜCK	132

ÜBER GEWALT & JUGENDSCHUTZ	136
SPIELE ZWISCHEN GEWALT UND KUNST	137
BIG HELLAS IS WATCHING YOU!	138
SÜDDEUTSCHE PROPAGANDA	139
VORSICHT: SZ SCHIESST AUF LESER!	142
DAS SPIEL: VERDOOMT & VERKANNT!	145
PROPAGANDA GEGEN SPIELE – WAS TUN?	149
DEUTSCHES HOSENSCHEISSERLAND	152
MEIN ABSCHIED, DAS WAR'S!	156

DAS KLICK- & BLÖD-SYSTEM

Könnt ihr diese Typen auch nicht leiden? Diese alten Meckerköpfe? Diese Früher-war-alles-besser-Schwafler? Diese Die-Jugend-von-heute-Nörgler? Sehr gut! Denn genau so einen lass ich jetzt raus-hängen. Und ich setze natürlich noch die fette Nostalgie-Hornbrille auf! Festhalten, alles unter zwanzig bitte Aggro aufbauen und los geht's:

Wir haben uns damals vor dem großen Krieg der Konsolen noch durch ELITE, GREEN BERET und BARD'S TALE gekämpft. Wir haben ohne Anleitung, ohne Original und ohne Hilfe getüftelt und gezockt, bis Kopf und Joystick im Duett qualmten. Walkthroughs waren ein Fremdwort, das Internet nur im Pentagon aktiv und das Weicheierparadies GameFaqs noch nicht mal in den Wehen.

Dafür haben wir zentnerweise 3,5"-Disketten nach Hause geschleppt, bis der Bizeps brannte. Nix geliefert über Amazon, nix leichte DVD-Hülle. Wir haben uns die Maps für FAIRY TALE ADVENTURE oder FATE selbst gezeichnet oder Brüder und Schwestern für Stunden zu Kartographen versklavt. Millimeter für Millimeter entstanden da kilometergroße Dungeons, die heute noch in meinem Keller schlummern.

Man nehme LAST NINJA auf dem C64: Sprünge ohne Rückfahrkarte, Itemsuche ohne Garantie. Oder THUNDERFORCE 4: tausend Schüsse, kaum Leben, schwerer als jedes R-TYPE. Ich habe Bekannte, die die japanische (!) Version von FINAL FANTASY durchgezockt und dann eine Nacherzählung geschrieben haben – auf Mittelhochdeutsch! Ich kenne echte Kerle, die nach dem Abspann von GARGOYLE'S QUEST – eines der härtesten Spiele auf diesem Planeten – vor Freude weinten.

Ja, das waren noch Zeiten! Mann, waren wir harte Hunde. Leder-nackenzocker, Joystickakrobaten, stolze Nie-Aufgeber und Immer-den-Abspann-Blicker. Wir haben uns durchgebissen. Nicht für zwei Tage, sondern für Wochen. Quatsch, für Monate! Wir haben jeden Level in- und auswendig gelernt. Wir waren echte Helden – oder zumindest nah dran.

Und heute? Auto-Mapping, Auto-Aiming, Auto-Saves, Auto-Scouting, Auto-Training, Auto-Jumping, Auto-Levelling. Fehlt nur noch eine Auto-Sortierfunktion für TETRIS. Und wann kommt endlich noch Auto-Thinking? Was wird denn heute für eine Spielergeneration herangezüchtet? All-inclusive-Spaß ohne Kompromisse. Nix tun, nix denken, nix leisten.

Natürlich haben all diese kleinen Helferchen für sich genommen ihre Berechtigung und können zum Spielkomfort beitragen. Im besten Fall helfen sie einfach nur und stören nicht: Nehmen wir den eigenständigen Scout in RISE OF NATIONS, den sicheren Sprung in

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER oder die Zielfixierung in METROID PRIME 2.

Aber in letzter Zeit gibt es einen starken Trend zur überzogenen Leichtigkeit, der die Balance gefährdet und nur ein Ziel hat: mehr Käufer aus dem Bereich der Erst-, Zweit-, Selten- oder Nie-Spieler anzulocken. Die sollen ohne Vorkenntnisse und Frusterlebnisse möglichst viel Spaß haben. Anschnallen, Gas durchdrücken, aber bloß keine Verkehrsregeln beachten und nicht in den Stau kommen.

Das ist an sich okay. Selbst Nintendo visiert mit dem Wii auch genau diese amorphe Masse an, die dem Hobby bisher verschlossen blieb: Jungs, Mädchen, Frauen, Männer, Mamas, Papas, Omas, Opas, Tanten, Onkel und Haustiere. Ja, es ist ja auch wünschenswert, wenn das Spiel in der Breite der Gesellschaft konsumiert wird ...

Aber muss man dann im Game-Design so viele Kompromisse eingehen? Denn zusammen mit dem wirtschaftlich verständlichen, aber künstlerisch fatalen Kniefall vor dem Mainstream, wird derzeit immer öfter ein Klick & Blöd-System kultiviert. Bloß kein Frust. Bloß keine Hürden. Bloß alles bis ins kleinste Detail erklären, damit jeder Vollpfosten den Levelausgang findet.

Nehmen wir das Kampf- und Itemsystem von SPELLFORCE 2: Ersteres übernimmt für mich die Auswahl des mächtigsten Gegners und serviert mir dazu noch die effektivsten Attacken. Heraus kommt: Klicken statt Taktieren. Letzteres serviert mir beim Öffnen von Schatzkisten immer genau die Waffen, die gerade zu meinem Level passen. Die Folge: Routine statt Neugier. Nehmen wir die Quest-Systeme von SPELLFORCE 2 oder THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION: Alle Aufgaben werden im Tagebuch aufgelistet, aber ich brauch gar nicht zu lesen, wohin ich mich zur Lösung begeben muss, denn Phenomic und Bethesda markieren das Ziel schon auf der Karte. Die Folge: Einbahnstraße statt Erkundung.

Nehmen wir das Kletter- und Reaktionssystem von TOMB RAI-
DER: LEGEND: Nicht nur, dass Lara schon immer dahin schaut, wo
es weiter geht. Nein, dort leuchten auch noch die Simse auf, damit
ich sie bloß nicht übersehe. Und damit ich nicht falle, blinkt der
Rettungsknopf – natürlich elendig lange – in kniffligen Situationen.
Von den Quick-Time-Reactions ganz zu schweigen: die könnte sogar
ein stark alkoholisiertes Dreifingerfaultier meistern! Die Folge: Klet-
terlangeweile statt Höhenangst.

Wo bleiben die Herausforderungen? Einsteigerfreundlichkeit? Ja.
Bedienungskomfort? Okay. Geiz ist geil? Meinetwegen. Aber dumm
und faul jetzt auch schon? Der Spieler wird teilweise zum grenzdebi-
len Bot degradiert, der möglichst viel erleben, aber wenig dafür tun
soll. Damit raubt man ihm nicht nur das Frust-, sondern auch das
Machtpotenzial. Ich will animiert, erregt und begeistert werden! Ich
will Herzklopfen und Herausforderungen!

Wie entsteht Spannung noch mal? Durch ein Gefühl von Unge-
wissheit auf der einen und Hoffnung auf der anderen Seite. Man
muss sich in einer Sekunde bedroht fühlen, um in der anderen den
Sieg zu feiern. Dazwischen liegen die schönsten Momente für echte
Spieler: das richtige Timing für den Absprung, die richtige Lösung
des Rätsels, die richtige Taktik gegen den Feind.

Ich will nicht an den Krücken billiger Automatisierungen ins Ziel
humpeln. Ich will keine Klick & Blöd-Systeme, sondern mit Schweiß
im Nacken das Finale erleben. Also raubt uns den Nervenkitzel der
eigenen Handlung nicht!

DER SPIELEFRESSER

Gulo gulo. Wolverine. Järv. Was hat dieses Kauderwelsch mit der Spielwelt zu tun? Ganz einfach: Alle drei bezeichnen im Reich der Tiere den nimmersatten Vielfraß. Egal ob Beeren, Wespen, Hühner, Marder oder Katzen – der kräftige Jäger verschlingt alles, was ihm in die Quere kommt. Er ist ein Einzelgänger, lebt in Baum- und Erdhöhlen, ist tag- und nachtaktiv sowie ausgesprochen anpassungsfähig.

Na, klingelt's? Kein Wunder, denn auch in der Zockerzoologie ist diese Spezies längst bekannt: der Spielefresser, der *Homo sapiens gamensis*. Getrieben vom Hunger, vom schrecklichen Lechzen nach Futter, jagt er seine kleinen bunten Schätze ausdauernd und unnachgiebig.

Aber der menschliche *Gulo gulo* ist eine Rarität. Es handelt sich nämlich nicht um den Quartalszocker, der sich extra für den Urlaub mit einem Titel in der Luxusedition eindeckt. Auch nicht um die Clan-Shooter, nicht um die Xbox-Puristen oder die Nintendomanen – das sind alles Herdentiere ohne den wahren, den bedingungslosen Futter- und Reinzocktrieb.

Nein, nein: Es geht um den gnadenlosen Spielefresser, den Alleszocker par excellence! Ein Blick in seine Wohnhöhle genügt, um die Gattung sicher zu bestimmen: Da gehören der PC und die Europäischen Varianten der Konsolenwelt zur Standardausrüstung. Die amerikanischen und asiatischen Videospielekonsolen lauern im Dunkel der meist schlecht beleuchteten, nach alter Pizza und Kunststoff miefenden Kaschemme.

Kabelsalat? Lächerlich! Hier gibt's dichten Kabelschungel: Lang wie Anakondas, bunt wie Paradiesvögel schlängeln sie sich unter modrigen Teppichen, über Wände und hinter Schränken hin zu den elektronischen Fressnäpfen. Da geht es nicht um einen Dreierstecker, sondern um die zweite Zwölfersteckleiste! Da geht es nicht

um ein, zwei Scart-Anschlüsse, sondern um die dritte Verteilerdose für das Dutzend vergoldeter RGB-Kabel!

Auf seinen Fresswanderungen streift er zielstrebig durch die Innenstadt, wühlt sich nervös durch einschlägige Shops oder surft sich einen Wolf zwischen eBay, Amazon und Lixiang. Hat er etwas gewittert, das noch nicht auf seiner Zweitfestplatte oder in den meterlangen Regalkonstrukten schlummert, schlägt er blitzschnell zu.

Natürlich ist der Spielefresser ein scheues Wesen. Man muss sich schon sorgfältig umschaun und -hören, um ihn zu entdecken. Aber er unterscheidet sich grundlegend von Otto Normalzocker. Woran man ihn in freier Wildbahn erkennt?

Er lästert nie über eine bestimmte Konsole – das würde die Nahrungskette nur unnötig eingrenzen. Grafikkartendebatten? Interessieren ihn nicht; in seinem Zweitrechner steckt eh die Alternative. Er hat kein einziges Lieblingsspiel, dafür unendlich viele Lieblingsreihen. Er kennt alle Releasedaten des letzten Jahrzehnts. Er feilscht über Mengenrabatte mit seinem Importhändler und quält sich mit existenziellen Fragen wie der Unterbringung des dritten Fernsehers.

Ja, der Spielefresser ist in vieler Hinsicht ein Experte, ein Profi, ein Alleskenner. Trotzdem fordert die alles verschlingende Generalisierung ihren Tribut: Im Laufe der Evolution verkümmerten Leidenschaft und Disziplin. Auspacken, reinbeißen, antesten. Auspacken, reinbeißen, antesten. Von Genuss kann hier keine Rede mehr sein, denn der Zwang Neues zu erlegen ist übermächtig.

Deshalb fürchten diese nimmersatten Konsumschweine eine Frage ganz besonders: Wann hast du das letzte Mal was durchgespielt? Dann perlt der Schweiß, dann bleicht der Teint und Finger nesteln nervös in Taschen. Vor allem, wenn man nicht ganz schnell die beste Alibi-Seite aller Frühaufgeber, Nie-den-Abspann-Blicker und frustrierten Spieletester ansurfen kann: www.gamefaqs.com.

Auch die gesundheitlichen Nebenwirkungen der plattformübergreifenden Alles-Spiel-Orgien sind nicht ohne: Da sind diese Ringe unter den Augen, da ist das Hohlkreuz, das sich gefährlich biegt, da ist die Magensäure, die feurig blubbert. Finanziell sieht's auch nicht gut aus – das Konto knarrt fast so laut wie die Gelenke.

In Zeiten von Lohnkürzungen, Riester-Rente und 60-Euro-Games ist die Spezies des Spielefressers daher fast vom Aussterben bedroht. Hinzu kommt eine Titelflut, die selbst alte Videospiele-Alphatiere, also echte Gulo gulo-Saurier mit gehobenem Einkommen, nicht bewältigen können. Viele hocken total verschuldet und sozial isoliert in unzugänglichen Kellern.

Aber es gibt Orte, wo man sich um euch kümmert; Reservate, wo man eure Qualitäten schätzt und fördert. Wo Artgenossen warten und wo sich jeden Tag frische Beute selbstlos zum Verzehr niederlegt.

Also duscht euch, zieht saubere Klamotten an und werdet Spieltester!

PÖBELMAN & GENTLEMAN

Keine Manieren, keine Rücksicht, kein Fairplay – die Welt ist schlecht. Und die virtuelle von Xbox Live erst recht. Nicht, wenn man gemütlich mit Freunden spielt, sondern immer dann, wenn man sich in den gnadenlosen Wettbewerb der Ligen begibt. Statt auf Gentleman trifft man da schnell auf Pöbelmen, Poserbacken und Punktefresser.

Warum man da überhaupt mitspielt? Der Stolz, die Gier, das Ego – das alte testosteron'sche Elend. Irgendwie bildet man sich ein, dass man was drauf hat, wenn man eine Kampagne Rainbow Six: Vegas gemeistert, eine Meisterliga in Konamis Fußballtempeln gewonnen oder ein paar Kumpels abgezogen hat. Der eitle Wunsch ist so oft Vater der süßen Selbstüberschätzung. Wieso soll man nicht mal selbst weltweit die Nummer 1 sein? Also will man es wissen und stürzt sich ehrgeizig in Ranked Matches. Dort angekommen, trifft man dann schnell auf die eigene Beschränktheit und die wahren Skills am anderen Ende der Leitung.

Und die gehören den Punktefressern. Sie reden nicht mehr, sie machen dich einfach fertig – wortlos, klinisch, unaufhaltsam:

1:0, 2:0, 3:0, 4:0. Am Anfang wehrt man sich, man meint, dass das alles nicht wahr sein kann, aber die natürliche Auslese lässt sich nicht aufhalten. Eigentlich kann man sich auch zurücklehnen und die Unaufhaltsamkeit der klaren Niederlage bestaunen – übrigens eine gute Übung für das Ego. Wird man im Angesicht der Deklassierung zum primitiven Pöbelman oder bleibt man schweigender, vielleicht sogar anerkennender Gentleman? Das kommt auf die psychologische Tagesform an.

Klare Niederlagen schmerzen. Und sie bleiben in Erinnerung. Das, was der AS Rom gegen Manchester erlebte, machen Hunderte, wenn nicht Tausende jeden Tag durch. Egal ob VIRTUA TENNIS 3, GEARS OF WAR, NBA 2K7 oder PRO EVOLUTION SOCCER 6 – überall lauern zockende Biomonster mit Skills jenseits von nachvollziehbar und verständlich. Und spätestens nach 5:0, 6:0, 7:0, nach Headshot Nummer 35 oder nach Kettensägenkuss 53 zweifelt man sogar an der eigenen Videospielexistenzberechtigung. Warum überhaupt noch zocken? Was ist man doch für ein Wurm!

All das ist jedoch tatsächlich noch erträglich. Man krümmt sich ein wenig, man bemitleidet sich sehr viel, man schiebt die Schuld auf die schlechte Verbindung, den defekten Controller, das grottige Balancing oder eben EA. Letztlich tröstet die alte Weisheit, dass einer im Leben eben immer besser ist. Okay, es können auch zwei, zwölf oder 426 sein. Aber: Diese überlegenen Punktefresser schweigen und genießen.

Viel schlimmer sind die geschwätzigen, die mitteilungsbedürftigen Pöbelmen, die weder zur Spitze noch zum Keller der Zockerligen gehören. Also die ab Platz 534 abwärts bis runter auf 9 856. Hier findet man die ehrgeizigen Idioten. Die, die nach oben kommen wollen – mit allen Mitteln. Die, die sich schwarz ärgern, wenn sie eine Niederlage wieder eine Stufe in der nicht akzeptierten Bedeutungslosigkeit zurückwirft. Denn sie fallen dramatisch von Platz 5 327 auf 5 333. Und dieser Sturz schmerzt so sehr, dass man das gleich live dem Gegen-

über ins Ohr polemisieren muss. Hier wird nicht geschwiegen, sondern gepöbelt. Entweder gleich von Beginn an oder am Ende.

Der Psychokrieg im Wettkampf kennt im Zeitalter des Voice-Chats keine Grenzen: Man neckt. Man lästert. Man beschimpft. Man lässt die Zeit ohne Aktion runterlaufen. Man lässt Zeitlupen ewig laufen. Man kommentiert ewig laufende Zeitlupen mit Sticheleien. Man unterlegt ewig laufende Zeitlupen mit Tokio Hotel. Man bricht irgendwann das Spiel ab. Man bewertet den Sieger aus Trotz schlecht. Man schickt dem Sieger nach der Niederlage orthografisch oder geistig fragwürdige Nachrichten:

„Du bekloptes Hurenglücksschwein! Du kannst nur Tore schießen, mehr nicht! Ich mach dich nächstema so platt!“

Die Welt ist schlecht, vielleicht sogar primitiv, aber es gibt kulturell wertvolle Ausnahmen. Auch im knallharten Punktewettbewerb kann man den Gentleman treffen. Auch im Mittelstand. Auch im zockenden Ausland. Selbst nachts um 1:29 Uhr in einem Punktspiel. Zu später Stunde treiben sich eigentlich nur noch böse Ranglistenwölfe mit gefletschten Prollzähnen herum. Und wenn jemand „Steve da Beast“ heißt, hört sich das nicht nach 5-Uhr-Tee und englischem Humor an, sondern nach „You f*cking noob will lose!“.

Ich hatte ein Ranglistenmatch mit Steve. Und: PRO EVOLUTION SOCCER 6 für mitten in der zweiten Halbzeit beim Stand von 2 : 2 ein – nichts ging mehr, keine Bewegung, kein Menü. Das hieß: Derjenige, der seine Xbox 360 ausgeschaltet hätte, hätte eine Niederlage, einen Verbindungsabbruch und einen Punktverlust in der Statistik hinnehmen müssen. Was macht man? Dieser Status quo war psychologisch brenzlich. Wer schaltet aus? Wer gibt nach? Ich hatte mich schon auf ein verbales Scharmützel eingestellt.

Immerhin waren Chat und Textmessages über Xbox Live noch möglich. Falls sich Pöbelman und Gentleman getroffen hätten, wäre

die Sache schlecht ausgegangen. Sie hätte je nach Trotz und Stolz entweder zu einem Beschimpfungsspingpong oder vielleicht sogar einem Grabenkampf zwischen zwei Sturköpfen geführt: Beide lassen ihre Konsole einfach laufen. Zur Not bis zum nächsten Morgen.

Aber nicht an diesem Abend. Steve und ich haben das Problem mit einem uralten Spiel gelöst: Schnickschnackschnuck. Schere-Stein-Papier. Scissor, Stone, Paper. Und zwar per synchroner Textmessage. Erst haben wir gelacht, man war auch misstrauisch ob der Cheatmöglichkeiten, aber dann haben wirs durchgezogen: Wir haben unsere Uhrzeit verglichen und abgemacht, dass jeder um genau 1:42 Uhr seine Wahl per Textmessage abgibt – den Zeitunterschied zu England einkalkuliert.

Das erste Ergebnis: Scissor, Scissor. Darf das wahr sein? Also die nächste Wahl um 1:47 Uhr!

Das zweite Ergebnis: Stone, Stone. Spätestens jetzt war dieses uralte Spiel spannender als unser Kick zuvor! Es knisterte in der Leitung, als wir den dritten Versuch um 1:52 Uhr starteten. Schließlich hatte ich mehr Glück mit Scissor, Steve das Biest hatte sich mit Paper verschätzt.

Und was kam danach? Kein Gejammer, kein Geflame, kein Pöbelman, sondern eine Freundesanfrage! Ist das zu fassen? Ein lupenreiner Gentleman um 1:53 Uhr! Ich hab ihm noch am selben Abend versprochen, dass ich daraus eine Kolumne mache. Also, hier ist sie mit einem Gruß aus tiefster Zockerseele: Hail Steve da Beast!

DAS KLISCHEE SCHLÄGT ZURÜCK

Alles ist still. Die Stadt schläft. Während sie leise döst, kriecht mein PC langsam. Der Monitor flackert wie eine blaue Blume. Grell und giftig starrt mich ein `Kernel_Data_Inpage_Error` an. Es gibt Tage, da läuft alles schief. Man kann einen PC, Konsolen und Handhelds im Haus haben – überall ist der Wurm drin. Erst die seltsamen Abstürze, dann die Verbindungsabbrüche über Xbox Live und schließlich der leere DS. Mein Aufladegerät? Verliehen. Was sonst.

Es ist einer dieser Bluescreen-Tage. Alles streikt. Nichts geht. Draußen regnet es in grauen Strömen. Mitten im Sommer. Wann sonst. Es wird stickig in der Wohnung. Ich kann nichts zocken, nicht entspannen, ich muss raus. Als die ersten Blitze zucken, ziehe ich den Netzstecker, quäle mich fluchend in meine Jacke und stürze in die Nacht, hungrig nach Spielspaß.

Trotz der feuchten Frischluft sehe ich alles durch die Zockerbrille: Der Regen hämmert in Echtzeit auf meine Schulter, der Dunst wabert partikelfroh, die Autos fahren ruckelfrei – blöde Phrasen, wunderbare Welt. Im echten Leben gibt's eben keine Grafikfehler, keine Abstürze. Aber es gibt Spielhallen mit ewig blinkenden Automaten und Highscore. Die letzten Reservate der Arcade-Zeit. Da will ich hin.

Was ist das denn? Mein Arm ragt zwanzig Zentimeter in eine Wand! Das ist doch guter Beton. Ist das Clipping, oder was? Ich hab wohl Hallus. Nur weg hier. Ich hetze um die Ecke, renne über die Straße, halte an einer Ampel. Plötzlich verschwimmen die Texturen, alles flackert in einem kunterbunten Pixelbrei: Rot, Grün und Gelb umschwirren mich wie Bienen.

Dann erscheint diese Frau. Sie schaut mich an. Meine Sinne sind gespannt. Sie kommt langsam näher. Ihre Hüfte wiegt sich im Takt, ihre Blicke tanzen lasziv – eine lächelnde Göttin in Slow-Motion. Kalt und verführerisch. Wow. Die rasant abnehmende Hitpointleiste

unter mir nehme ich gar nicht wahr, weil ich im Angesicht der viel zu perfekten Lady auf eine philosophische Ebene schwebe:

Ist das nicht das wahre Spiel? Das einzige Spiel für uns Männer? Darauf sind wir programmiert, das ist unsere biologische Hauptquest: Jagen und Fortpflanzen. Was interessieren mich NORRATH, KALIMDOR oder PRO EVOLUTION SOCCER? Wozu brauche ich eine blöde Maus und diesen Monitor? Da schnurrt eine Katze im Großformat. Und gleich ist sie da. Noch wenige Schritte ...

... aber irgendetwas stimmt nicht: Wieso ist das alles so einfach, so platt? Und wieso beugt sie sich so seltsam steif zu mir? Nein, sie ruckelt regelrecht! Ihre bleichen Arme sehen aus wie schlecht montierte Gelenke und: Sie hat kein Gesicht. Sie hat verdammt noch mal kein Gesicht! Und was ist das bitte für ein ballistischer Wackelpudding? Boob Bouncing in schlecht. Ihr Mund ist nicht mehr als ein blutrot glänzender Pixelfleck. Jetzt haucht sie mich lippenasynchron an – von der künstlichen Stimme ganz zu schweigen:

„Ich bin dein Klischee.“

Was soll das jetzt heißen? Dann geht alles ganz schnell: Ihre Hand berührt mich, nestelt an meinem Gürtel, greift zu. Es macht Klick. Es tut weh. Ich schreie. Ich wache auf. Ich will den Traum abschütteln. Ich will aufstehen und pralle direkt gegen eine Scheibe – 19 Zoll groß, hart und unnachgiebig. Verdammt. Ich bin nicht im Bett, sondern im Monitor.

Dann kommt sie, die gesichtslose Gürtelgreiferin. Sie fährt mit dem Mauszeiger über mein Gesicht, meine Arme, meine Beine. Rechts von mir blinkt etwas: „Editor“. Bitte was? Sie klickt mich an. Erst zaghaft, dann immer wilder. Sie zerrt und zieht an mir, zieht mich an und aus, verpasst mir lila Hosen, Federhüte und Blumenhemden. Die Frau scheint weder Geschmack noch KI zu haben.

Mein Gesicht verformt sich, meine Haare färben sich, meine Muskeln straffen sich, ich wachse – nein: ich mutiere.

Nach einer halben missbrauchten Ewigkeit lässt sie von mir ab. Im Spiegel des Monitors erkenne ich eine Mischung aus Clooney, Cruise und Travolta. Warum gerade die? Scheiße, ich hasse die Kerle. Ich hasse diesen Tag. Und ich hasse diese Frau.

Plötzlich lächelt sie wieder. Dann speichert sie ab und zischt:

„Jetzt bist du mein Klischee.“