

WAS NÜTZT DIE LIEBE IM VIRTUELLEN?

Michael Schock wundert sich über bizarre Auswüchse der Gameskultur



Foto: Vivien Gross

Neulich stieß ich auf eine Nachricht über einen japanischen Übergeek, der sich im Tokyo Institute of Technology mit Nene Anegasaki verheiratet ließ - einer Figur aus dem Nintendo-DS-Spiel „Love Plus“. Daraufhin stolperte ich über mehrere Beiträge in Foren von oftmals nicht so jung wie erwarteten Gamern, die angaben, sich in eine Videospieldfigur verliebt zu haben. In einem Interview auf *Spiegel*

Online sagte Entwicklerin Heidi McDonald, die sich mit Romanzen in Videospielen befasst: „Eine Figur kann einen schon stark einnehmen. Mir fallen neun Rollenspielfiguren ein, in die ich ein wenig verknallt war.“ Mich gruselt diese Entwicklung. Seit der Spielemarkt immer größere Gewinne einfährt und in der Öffentlichkeit durch massive Werbung dank riesiger Gewinne immer präsenter wird, geht der Trend zur, nennen wir es mal, virtuellen Übertreibung. Was ich mir als Heranwachsender noch gewünscht habe, nämlich eine höhere Akzeptanz des virtuellen Hobbies als Kunst- und Kulturform, nimmt immer häufiger groteske Züge an - wie in den Fällen oben. Was mal der Unterhaltung und dem kurzweiligen Eskapismus diente, donnert uns aus der Werbung entgegen, jault von Websitebannern. Und plötzlich hat ein beträchtlicher Teil des Freundeskreises keine Zeit mehr für einen Drink am Abend, weil „GTA V“ weitergespielt werden muss. Und dann verwechseln manche auch noch die von dieser Form der Alltagsflucht ausgelösten Gefühle mit echtem Empfinden. Selbst als Spieler und Freund der Nerdkultur geht mir das zu weit. Games sind Unterhaltung. Oft kluge und großartige Unterhaltung, aber eben nur das. Lasst es uns doch einfach mal nicht übertreiben.

CENTS UND EUROS

Wer im Laden häufig denkt: „Das gibt es im Netz bestimmt günstiger!“, dafür aber spontan keinen Beweis liefern kann, der nutzt am besten den integrierten Barcodescanner der Preissuchmaschinen-App von idealo. Ka-ching!



DOLLARS UND DONUTS

Klar haben die aktuellen Staffeln der „Simpsons“ deutlich an Biss verloren. Trotzdem ist der Suchtfaktor bei ihrem kostenlosen Mobilespiel „Springfield“ ziemlich groß. D'oh!

BEYOND TWO SOULS

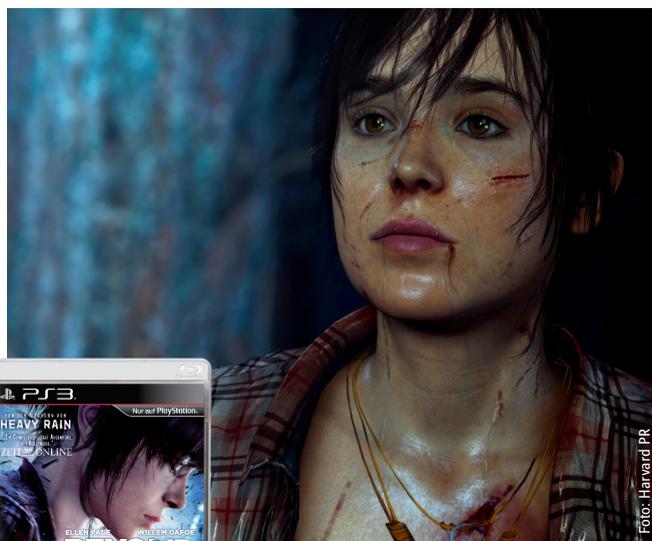


Foto: Harvard PR



„Beyond Two Souls“
Erschienen für PlayStation 3

„Das Spiel ist so gut inszeniert - das ist eher ein spielbarer Film!“ Man sagt das zu oft, ohne es wirklich zu meinen. Bei Releases neuer Titel der Franzosen von Quantic Dream aber stimmt's. Mit wohliger Schauer denke

ich an „Heavy Rain“ zurück, den interaktiven Thriller rund um den mysteriösen Origamikiller. „Beyond Two Souls“ setzt jetzt dem Rätselraten um „Ist es Film? Ist es Spiel? Ist es Spielfilm oder gar Filmspiel?“ die Krone auf: Die Hauptrolle des interaktiven Actiondramas spielt die großartige Ellen Page, ihren Ersatzvater mimt Willem Dafoe. Große Namen, großartig digitalisiert. Nach dem Prinzip Tastendrücken-im-richtigen-Moment manövriert ihr die übernatürlich begabte Jodie durch verschiedene Szenen ihres Lebens, das dadurch besonders wird, dass ihr Körper einen Geist namens Aiden beherbergt. Der kann Gegenstände telekinetisch bewegen und Besitz von Menschen ergreifen - was die CIA auf den Plan ruft. Trotz manchmal störrischer Steuerung ist „Beyond“ für Cineasten wie auch Adventuregamer Pflichtprogramm(kino). ms