2010/14 dschungel

https://jungle.world/artikel/2010/14/keine-rettung

Keine Rettung

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Drachen, hohe Türme, böse Hexen, Fallgruben, Dornenhecken: In den meisten Märchen sind Prinzessinnen ziemlich gut geschützt, was den Königstöchtern zwar nicht immer gefällt, ihren erfolreichen Rettern allerdings immerhin die Chance lässt, hinterher ziemlich tolle Geschichten über die erlebten Abenteuer erzählen zu können. Und so war es auch nicht weiter verwunderlich, dass das Konzept des Prinzessinnen-Rettens sehr rasch von der Computerspiel-Industrie übernommen wurde. Eines der bekanntesten Beispiele war »Prince of Persia« von 1989, es gab dem Spieler eine Stunde Zeit, die junge Frau aus den Klauen des hinterhältigen Wesirs Jaffar zu befreien. »Heiraten oder sterben« hatte das Ultimatum an die Prinzessin gelautet, also machte sich ihre große Liebe auf den Weg, zahlreiche Widrigkeiten wie tanzende Skelette, extrem starke Wachen und diverse Fallen zu überwinden.
Wobei im Genre der Princess-Liberation-Games ganz klar der Weg das Ziel ist, denn kaum wurde Madame gerettet und geheiratet (Prinzessinnen werden am Ende immer geheiratet), ist das Spiel auch schon vorbei. Das zu befreiende Objekt hatte sich bis dahin allerdings beim Spieler in aller Regel äußerst unbeliebt gemacht, weil es außer doof Rumsitzen, Drängeln und Warten nichts, aber auch gar nichts zur eigenen Rettung beitrug. Ein Casual-Game bietet nun allen, die im wirklichen Leben keine Chance haben, sich an irgendeiner Prinzessin für vielstündige Rettungsarbeiten zu rächen, eine schöne Möglichkeit, den blöden Tussen zu zeigen, was man von ihnen hält: Bei »Don’t save the princess« kommt es darauf an, die ebenso verzweifelt wie tatenlos herumstehende Krönchenträgerin keinesfalls zu retten, was mit ein bisschen Strategie und Logik auch gut klappen kann.

© Jungle World Verlags GmbH