2013/43 dschungel

https://jungle.world/artikel/2013/43/reich-im-netz

Das Medium

Reich im Netz

Von **Elke Wittich**

<none>

Fashion Games, also Spiele, in denen es um Mode geht, sind so neu nicht. Im Internet wimmelt es nur so von Daddels, in denen man Models anziehen, frisieren, schminken und anschließend auf den Catwalk schicken kann, wo der entworfene Look von anderen Usern dann bewertet wird. So weit, so einfach – eigentlich. Denn auch eine simple Idee kann gründlich verhunzt werden, wie das Beispiel »Fashion Designer« zeigt, ein Spielchen, in dem es, richtig: um Mode geht. Das Prinzip ist simpel, man zieht Models an, allerdings nach vorgegebenen Themen, wie Abschlussball, Ballerina, Rockstar, Gründerzeit und so weiter. Die Bestandteile des jeweils adäquaten Looks kann man entweder mit virtueller Währung oder echtem Geld kaufen. Nun sollte man eigentlich denken, dass es im Interesse der Macher liegen müsste, dafür zu sorgen, dass die Kundschaft möglichst pausenlos Spielfiguren stylt und deswegen einen immensen Bedarf an zur Not eben auch mit Euros angeschafften neuen Features hat – aber von wegen: Sind die vorhandenen zwei Models erst einmal ausgestattet, gibt es nichts mehr zu tun, und das acht Stunden lang, denn die Erstellung eines neuen Looks dauert eben einen vollen Arbeitstag. Diese Lücke im Konzept muss auch den Game-Designern aufgefallen sein, denn zusätzlich werden zwei kleine Spielchen angeboten, ein Glücksrad und eine Slotmachine, bei denen man einmal täglich Features gewinnen kann. Gegen richtiges Geld darf man beide Dinger allerdings ganz oft bedienen, theoretisch zumindest, denn die kostenlose Token-Funktion ist kaputt, und man könnte den ganzen Tag dasitzen und sich Hunderte Freifunktionen zusammenklicken, weswegen die Macher vermutlich niemals Geld verdienen werden und das Spiel sicher bald abgeschaltet wird. Gar nicht so einfach, dieses Reichwerden mit simplen Spielideen im Internet.

© Jungle World Verlags GmbH