



2009/21 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2009/21/glibberspiel>

Glibberspiel

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Das Medium »Spielerische Krankheitsbekämpfung« kann ziemlich eklig sein. Und schwierig. Wie in dem Game namens »Snot Put« (http://onemorelevel.com/game/snot_put). Der grüne Tropfen, der sich gleich zu Beginn des Spielchens fröhlich aufmacht, aus dem Nasenloch zu fallen, sieht böse aus – und ist es natürlich auch, denn er ist ja schließlich voller hinterhältiger, gemeiner Viren. Deswegen muss der Rotzeknubbel weg, und zwar so weit weg wie möglich – natürlich bevor er unkontrolliert aufgeschlagen ist. Wer nun gelassen auf ein virtuelles Taschentuch wartet, hat vermutlich noch nicht allzu oft Computerspielchen gedaddelt. Und erwartet womöglich in Abenteuergames, dass man mit auftauchenden Fieslingen über deren eindeutiges Gewaltproblem diskutieren kann, oder dass in japanischen Arbeitswelt-Simulationen irgendwann die Gewerkschaft kommt, um die stressige Maloche mit geregelten Pausenzeiten und bezahlten Überstunden erträglicher zu gestalten. Aber dies ist Zockerland. Und in Zockerland gibt es weder Arbeitnehmervertreter noch Mediatoren. Und erst recht keine Taschentücher, weswegen man die Sache mit dem fiesen grünen Tropfen ganz allein regeln muss. Und das ist es auch schon, worum es bei »Snot Put« geht: den Nasenschleim geschickt aufzufangen und anschließend mit den richtigen Mausbewegungen ganz weit wegzubefördern. Weg ist in diesem Fall wohl so etwas wie das große Rotz-Verschwindeland, denn dort, wo der Tropfen landet, befinden sich schon viele, viele seiner Kumpels. Das richtige Schleimwerfen ist dabei übrigens gar nicht so einfach, denn der grüne Glibber folgt, einmal aufgefangen, jeder Mausbewegung, was zwar zu durchaus sehr schönen Rotz-Pirouetten führen kann, aber nicht zu sonderlich beeindruckenden Weiten. Dafür schaut der Tropfen schön blöd, wenn er landet. Ha! Nimm dies, Schweinegrippe!