



2013/40 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2013/40/strategie-des-drachentoetens>

Das Medium

Strategie des Drachentötens

Von **Elke Wittich**

<none>

Natürlich wäre es nett gewesen, an dieser Stelle ein schickes ungarisches Onlinegame zu besprechen, klar. Ein entsprechendes Daddel hätte es auch gegeben, es heißt Queosia und ist seit 2011 auch in englischer und deutscher Sprache online, aber: Es handelt sich dabei um ein Mittelalterstrategiespiel, und Mittelalter geht gar nicht. Denn das, was Game-Entwickler weltweit für Mittelalter halten, ist in aller Regel nix anderes als nach heutigen Maßstäben massiv unterentwickelte, unansehnliche Gegend mit hässlichen Menschenfiguren drin. Und mit Drachen, die zwar in der fraglichen Zeit, also vom 6. bis 15. Jahrhundert, genauso wenig auf der Erde lebten wie davor und danach, aber aus ungeklärten Gründen in keinem Mittelalterspiel fehlen dürfen. Ach ja, und die Magier: Hat man in einem dieser Daddels seine Figur notdürftig gestylt, muss man ihr einen Beruf suchen – und wie wir alle wissen, waren die Menschen früher alle, alle, alle entweder Ritter, also professionelle Drachenbekämpfer, Priester, Händler, König oder eben Magier. Ist der richtige Job gefunden, wird ein Stück Matschland besiedelt – wir kennen das alle: Bäumchen fällen, Schänken, Waffenschmieden, Markthallen bauen, hej, was ist denn das da nebenan, eine Drachenhöhle? Oje, das wird Ärger geben. Und so baut man in trostlosem Ambiente vor sich hin, schließt sich irgendeiner Gilde zusammen, voll mit Leuten, die ihre Aufgaben als Magier ganz furchtbar ernst nehmen, und tötet hin und wieder ein paar Drachen. Am nächsten Tag loggt man sich dann schon wegen erwiesener Mittelalterscheiße nicht mehr ein, und deswegen also: Keine Rezension von Queosia. Aber sowas von keine Rezension, denn, so ist dem FAQ zu entnehmen, dort gibt es nicht nur Drachen und Magier, nein. Sondern auch Zombis. Bah.