2018/26 dschungel

https://jungle.world/artikel/2018/26/hinter-mauern

Das Medium - Das Game »Prison Architect«

Hinter Mauern

Von **Elke Wittich**

Kann ein Spiel, das »Prison Architect« heißt, unterhaltsam sein? Die Kundenbeewertungen sprechen dafür, denn um Law-and-Order-Gedöns geht es nicht, sondern darum, wie kompliziert es ist, ein Gefängnis zu bauen, das sowohl ausbruchssicher als auch ein Ort der Resozialisierung ist. Also selbst ausprobieren, trotz großer Bedenken, denn die eingekerkerten Pixel haben ja nicht wirklich was verbrochen und würden wahrscheinlich lieber Mitwirkende eines Urlaubssimulationsspiels sein als in einer zweifellos trostlosen Zelle zu hocken. Andererseits könnte man ihnen ihr trauriges Schicksal ja erleichtern, indem man ihnen einen ganz wundervollen Knast baut, wofür man allerdings idealerweise im Campaign-Modus starten sollte, denn da bekommt man beigebracht, wie man optimal baut.

Von wegen. Die erste Aufgabe besteht nicht etwa darin, ein paar Wege anzulegen und für Strom und Wasser zu sorgen, ganz und gar nicht, der Auftrag lautet: Baue einen Trakt mit elektrischem Stuhl und Todeszelle.

Soweit kommt das noch, jou. Also kein Tutorial und nix, sondern einfach ohne Ahnung von irgendwas ein Gefängnis ohne Exekutionen bauen.

Das ist schwieriger als gedacht. Die Knacki-Pixels sind zwar ausgeprochen kooperativ und bleiben brav dort, wo der Gefängnisbus sie ausgeladen hat, statt wegzulaufen, aber bis die Sache mit dem Zellenbauen wirklich kapiert wird, vergehen eine Menge Tage und Nächte. Was schlecht ist, denn wirklich gut geht es ihnen nicht, was auch daran liegt, dass leider kein Geld mehr für Küche und Speisesaal da ist und die Pixel verhungern, weswegen rund 20 mal neu gestartet werden muss, bis wenigstens grob klar ist, dass man Zellen nicht einfach so irgendwo auf dem Gelände platzieren darf, sondern idealerweise hinter Mauern. Hätte man sich ja eigentlich auch denken können.

© Jungle World Verlags GmbH