
Biblische Computerspiele

Es ist, liebe Glossenleser, zwar nicht leicht, aber stellen Sie sich doch einfach mal vor, unsere Politiker, Psychologen, Kirchenvertreter, Zeitungskommentatoren und all die anderen Klugscheißer hätten wirklich recht damit, daß diese ach so grauenvollen Computerspiele, die unter dem Namen Ego Shooter zusammengefaßt werden, der alleinige Grund und die Ursache für die ständigen Amokläufe unserer Jugend sind. Sie wissen schon, diese haarsträubenden Horrorspiele, bei denen es darauf ankommt, möglichst viele Gegner niederzumachen, wobei ordentlich viel virtuelles Blut spritzt. Stellen Sie sich bitte vor, das sei so. Dann erhebt sich doch sofort die Frage, wie man solche Grausamkeiten durch pädagogisch wertvollere ersetzen könnte. Als verantwortungsbewußter Mitmensch und phantasievoller Bürger meines geliebten Vaterlandes hat mir diese Frage natürlich keine Ruhe gelassen und deshalb präsentiere ich Ihnen und den Computerspielentwicklern dieser Welt heute drei Entwürfe für spannende, unterhaltsame und moralisch vertretbare Spiele, die unseren jungen Leuten ganz bestimmt keinen Schaden antun, das Wohlwollen von Politik und Öffentlichkeit hervorrufen und die auch die Klugscheißer verstummen lassen werden.

Meine drei Spielideen fußen nämlich allesamt auf der Bibel, die, wie jedermann weiß, in ihren Eigenschaften als das wahrhaftige Wort eines gütigen und barmherzigen Gottes, die Grundlage des Christentums, das Fundament unserer Kultur, der Quell der Weisheit, die Dokumentation der unendlichen Liebe eines Schöpfers zu seinen Geschöpfen, die Sinnerklärung allen Seins, die Zusammenfassung sämtlicher ethischer und moralischer Werte, die Antwort auf alle Fragen des Lebens, kurz: die Anleitung jeglichen menschlichen Handelns, Tuns und Denkens ist bzw. sein sollte. Und genau deshalb sind auch meine hier vorgestellten aktuellen Computerspielentwürfe auf biblisch-kirchlicher Basis und Tradition nicht nur vollkommen harmlos, sondern sogar von jedem auch noch so leisen Verdacht frei, in unserer vielversprechenden Jugend Gewalt verbreiten oder gar verherrlichen zu wollen. Wer wird schon die Rechtschaffenheit und die Vorbildfunktion der Bibel und der Kirche anzweifeln? Andererseits braucht unsere Jugend damit auch künftig nicht auf die gewohnte Action (sprich: *Äckschen*) bei ihren Computerspielen zu verzichten (und daß sie damit unerschwinglich in eine der frommen Gesellschaft genehme Richtung gepolt wird, braucht man ja nicht unbedingt auf die Verpackung zu drücken).

Das erste Spiel, das mit einem empfohlenen Verkaufspreis von nur 8,95 Euro zugleich sehr preiswert und somit auch für die durch wachsende Kinderarmut bedrohte Jugend durchaus erschwinglich ist, heißt *Inquisition* (sprich: *Inquisischen*) und sein Ziel ist es, alle im Spiel erscheinenden verdächtigen Frauen zu verbrennen, Ketzer zu foltern, Gotteslästerer zu quälen und Heiden entweder zu bekehren oder kurzerhand zu eliminieren. Das scheint zunächst zweifelhaft, ist es aber nicht, denn es sind ja allesamt keine vollwertigen menschlichen (in diesem Fall eh nur virtuelle, aus Bits und Bytes bestehende) Wesen, die auch nur das geringste Mitleid verdient haben, sondern vollkommen überflüssiger Abschäum, der nur darauf aus ist, Gesetze und Gebote zu mißachten, die wahren ethischen Werte unserer Zivilisation zu untergraben und gottesfürchtigen Christen den Weg zum ewigen Heil zu verbauen. Man fängt bei diesem Spiel auf Level I als kleiner Dorfpfarrer an, der allerdings noch nicht foltern, verbrennen, quälen und abschlachten, aber doch schon herzlich bekehren und ausgiebig denunzieren darf, und kann sich dann über viele Stufen vom Pfarrer über Dekan, Bischof, Kardinal, Inquisitor und Großinquisitor bis zum leibhaftigen Papst (Level XVI) mit jeweils steigenden Privilegien und ausgefeilteren Methoden hocharbeiten. Ab Kardinal sind zur Erreichung des nächsthöheren Levels mindestens sieben Auslöschungen zu veranlassen, sonst wäre es ja zu einfach. Und parallel dazu gilt es, von den beiden Knechten "Urbi" und "Orbi" so viele Goldmünzen wie möglich von den anderen Spielfiguren (ehrbare Handwerker, rechtschaffene Kaufleute, fleißige Bauern, alte Mütterchen, arme Tagelöhner und schwergläubige, aber relativ harmlose Irre) eintreiben zu lassen, bis man sich zum Schluß eine schweizerische Privatarmee leisten und in einem eigenen Staat namens "Vatirom" ein tolles Haus mit Balkon, vielen Säulen und einem großen Platz davor erbauen kann. Das Spiel ist für Jugendliche und junggebliebene Erwachsene ab zirka 12 Jahren geeignet und zeigt, daß einem auch im richtigen Leben gar nichts passieren kann, wenn man sich nicht verdächtig macht und immer brav seine Goldmünzen abliefert.

Der Arbeitstitel meiner zweiten Spielidee lautet *AT-Apocalypse* (sprich: *Äti-Apockalips*) und ich denke, der macht nicht nur neugierig, sondern das Spiel selbst bietet auch hervorragende Möglichkeiten in zahlreichen Spielszenarien nach dem Vorbild des gerade erwähnten heiligen Buches die schönsten Taten zu vollbringen, die von einer lebensecht nachempfundenen Sintflut über Plagen und Seuchen der unterschiedlichsten Art bis hin zum Genozid reichen. In diesem Spiel beginnt man allerdings gleich ganz oben, ist unsterblich und von Anfang an mit vielen Sonderrechten ausgestattet, als eine

Art Vielmächtiger gewissermaßen, der sich aber zum Füllen seiner wenigen Fähigkeitslücken durch geschicktes Handeln der Hilfe von zusätzlichen Figuren, wie beispielsweise "Holy Ghost" und "Gabriel with the flaming sword" versichern kann. Das Ziel ist es, die vielen virtuellen Völker des Spiels entweder sofort zu vernichten oder - sobald man die Figur "Holy Ghost" (frühestens ab Level 3) auch noch hat und entsprechend steuern kann - schrittweise in eine abgrundtiefe Dummheit zu stoßen, aus der sie sich nie mehr befreien können. Wenn einem dies gelingt, gibt es die doppelte Punktzahl. Der Clou in diesem Spiel ist jedoch die Figur eines unberechenbaren Gegenspielers namens "Devil", die genau dieses verhindern will und unter den virtuellen Völkern ständig sogenannte Erkenntnisäpfel verteilt, die sie gegen die fortschreitende Verblödung einigermaßen immun machen. Eine zusätzliche Herausforderung besteht darin, daß "Devil" unbesiegbar ist, er kann allenfalls ab Level 5 durch "Gabriel with the flaming sword" eine kleine Weile in Schach gehalten werden. Es gilt also für den Spieler, möglichst schnell zu sein, damit nicht alle Völker klug werden, die Absicht des Vielmächtigen durchschauen und nur noch - in diesem Fall bei deutlich geringerer Punktzahl - versklavt oder ausgelöscht werden können. Wegen der ziemlich aufwendigen Grafik, den realistischen Szenarien und den vielen Möglichkeiten des Spielers (die kleinen Nebenhandlungen in Form von spontanen Sonnenfinsternissen, Erdbeben, Hungersnöten, Vergewaltigungen, Abschlachten von erstgeborenen Knaben und was es noch alles so gibt, sollte ich natürlich hier auch noch erwähnen) empfehle ich für *AT-Apocalypse* einen Verkaufspreis von mindestens 39,50 Euro und den legalen Erwerb erst ab einem Alter von mindestens 14 Jahren. Dafür lernt der heranwachsende Mensch in diesem Spiel, daß auch im richtigen Leben Denken, Wissen und Erkenntnis nur Verdruß bringen.

Und für unsere Kleinchen von 3 bis 6 Jahren habe ich das Handy-Spiel *Catch the Son* (sprich: *Ketsch se Sann*) konzipiert, das geplantermaßen schon ab Weihnachten in allen KiTas zur Verfügung steht oder auch kostenlos aus dem Internet heruntergeladen werden kann. Es ist ein lustiges Jump'n'Run-Spiel, in dem es darum geht, ein bärtiges Männlein in einem weißen Kaftan, das frech behauptet, Gottes Sohn zu sein und leichtgläubigen Leutchen auch sonst viel dummes Zeug erzählt, zu fangen (das ist gar nicht so leicht, denn das Männlein kann auch übers Wasser laufen), ein wenig zu verspotten, zu quälen, zu kreuzigen und anschließend zu begraben. Nachdem all dies im Level 1 geschehen ist, aufersteht das Männlein automatisch wieder und man kommt in den Level 2, der natürlich etwas schwieriger ist, weil nun das Männlein durch 12 Jünger beschützt wird, aber das Ziel ist dasselbe wie im Level 1, also fangen, verspotten, quälen, kreuzigen, begraben. Danach erfolgt wieder die Auferstehung und man ist im Level 3. Jetzt wird's noch ein bißchen schwerer, weil man nun auch gleichzeitig noch gegen eine Horde Römer spielt, die das Männlein ebenfalls fangen, verspotten, quälen kreuzigen und begraben wollen. Im nächsten Level kommen dann noch Schriftgelehrte und Pharisäer als Gegenspieler und mögliche Männleinfänger hinzu, und so weiter, und so weiter, ich will hier noch nicht allzuviel verraten. Soviel sei aber schon gesagt: dieses Spiel besticht trotz seiner relativ schlichten Grafik und seiner Kostenlosigkeit nicht nur durch zahlreiche Sound-Dateien in aramäischer Sprache (ein mp3-fähiges Handy ist also Mindestvoraussetzung, aber man darf dabei natürlich den zusätzlichen Sprachlernerneffekt nicht vergessen), sondern hat auch den besonderen Pfiff, daß es eine unendliche Anzahl Levels bietet. Theoretisch können unsere Kleinchen ihr *Catch the Son* also stundenlang bis zum Jüngsten Tag spielen und viel Freude damit haben. Und durch die ständige Wiederauferstehung des Protagonisten lernen sie gleichzeitig, daß Verspottung, Folter und Tod an sich nichts Schlimmes sind, vorausgesetzt, sie werden an den richtigen Adressaten vollzogen.

Sie sehen, liebe Glossenleser, sogar und besonders mit einer richtig frommen Vorlage sind der Phantasie beim Entwurf von Computerspielen kaum Grenzen gesetzt. Ich weiß gar nicht, warum die Software-Entwickler bisher noch nicht auf die zahlreichen Geschichten der Bibel mit ihrem hohem moralischen und erzieherischen Anspruch zurückgegriffen haben und unsere Jugend immer nur gegen feindlich gesonnene Soldaten, Aliens, Fantasy-Wesen, Terroristen und Ihresgleichen kämpfen läßt. Da brauchen wir uns über den wachsenden Hang zu Amokläufen natürlich nicht zu wundern.