2013/48 dschungel

https://www.jungle.world/artikel/2013/48/gemuese-statt-prinz

Das Medium

Gemüse statt Prinz

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Lass uns mal was mit Prinzessinnen und Gemüse anbauen machen, mögen sich die Erfinder des Games »Royal Story« gedacht haben. Farmville mit romantischem Schloss und Krönchen, das müsste doch ein riesiger Erfolg werden. Dachten sie und machten sich daran, ein Spiel zu erfinden, das zum Eigenartigsten gehört, was das ohnehin merkwürdige Genre Facebook-Daddel je hervorgebracht hat. Nachdem man der Spielfigur, einer, genau, Prinzessin, von der zur Verfügung stehenden Garderobe das am wenigsten unvorteilhaft aussehende Zeug angezogen hat, wird sie nicht etwa in etwas Neuschwansteinähnlichem platziert, um in Ruhe auf ihren Prinzen zu warten, sondern muss arbeiten gehen. Das Prinzessinnenreich ist nämlich von bösen Viechern besetzt, aber anstatt eine Armee loszuschicken, um sie zu bekämpfen, muss die royale Person selber ran. Hauptsächlich muss gesät und geerntet werden, um niedliche Kühe, Häschen und Hühner zu versorgen, damit diese groß und stark, sprich zu royalen Tieren werden. Königliches Nutzvieh gibt nämlich nicht bloß Milch, Eier, Angorawolle, sondern Kakao und anderes, was gebraucht wird, um in der Magic Kitchen leckere Gerichte herzustellen, die später verkauft werden können. An wen, ist unklar, denn andere Leute gibt es in der »Royal Story« nicht, weswegen man ja auch alles selber machen muss. Wie zum Beispiel Kaffee kochen, eine sehr aufwendige Angelegenheit, denn außer anzupflanzenden Kaffeebohnen und Milch braucht man auch noch Saft aus irgendwelchen Blumen, den man – natürlich – umständlich selber ernten muss. Den Kaffee kann man dann allerdings nicht etwa trinken, sondern muss ihn in der Magic Kitchen verwenden, auf dass man genug Geld hat, um das Reich zu erweitern, sprich Platz für noch mehr Tiere und Äcker zu haben, also noch mehr zu arbeiten. Sehr doof, so ein Prinzessinnenleben.

© Jungle World Verlags GmbH