# Yuna braucht dich

Autor(en): **Hasler, Etrit**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Saiten : Ostschweizer Kulturmagazin**

Band (Jahr): **12 (2005)**

Heft 131

PDF erstellt am: **31.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-885232

**Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

**Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

**http://www.e-periodica.ch**

# Yuna braucht dich

von Etrit Hasler

Das Nötigste in Griffnähe bereit. Der Gamer bewegt sich nicht vom Sofa weg, Finken besitzt er nicht.

Bild: Florian Bachmann



Videospiele können süchtig machen. Aber sie machen Spass. Meine erste Spielkonsole bekam ich zu meinem elften Geburtstag. Ein NES (Nintendo Entertainment System), mit dem Mario und Konsorten den Einstieg in den europäischen Markt wagten und dank gewaltigem Werbeaufwand auch schafften. Eine neue Welt tat sich auf: für Kinder, Teenager und bald auch kindgebliebene Erwachsene. Abenteuer in fremden, fernen Welten, die man bisher mithilfe von Büchern und Fernsehen lediglich verfolgen konnte, bekamen einen neuen Zugang: Nun gabs Abenteuer zum Mitgestalten. Wer wollte nicht schon immer einmal ein Bergsteiger, ein Superheld, ein berühmter Fussballspieler sein? Es war 1988, und nun stand es fest: Die Welt wird nie mehr die gleiche sein.

Siebzehn Jahre später gehören Videospiele so selbstverständlich zur Popkultur wie zuvor Comics. 2004 setzt die Videospielindustrie in den USA erstmals mehr Geld um als die Filmindustrie. In Europa wurden bisher dreissig Millionen Playstation II abgesetzt, das Microsoft-Konkurrenzprodukt setzte allein im letzten Jahr achtzehn Millionen Stück ab. Dass ein erfolgreicher Film irgendwann auch als Spiel umgesetzt wird, ist bereits seit den achtziger Jahren normal. Inzwischen werden allerdings aus erfolgreichen Computerspielen Filme gemacht. ‹Resident Evil›, ‹Street Fighter›, ‹Mortal Kombat›, ‹Super Mario Brothers› und ‹Final Fantasy› sind diesen umgekehrten Weg gegangen, und mit ‹Matrix Reloaded› kam erstmals ein Film auf die Kinoleinwand, der nur für diejenigen Kinozuschauer wirklich verständlich war, die das kurz zuvor erschienene Spiel gespielt hatten. Dies mag auch eine Erklärung sein für die Ablehnung bei einer breiten Masse der Matrix-Fangemeinde.

Dass diese Industrie so erfolgreich ist, hat allerdings nicht bloss mit Veränderungen in der modernen Gesellschaft zu tun wie etwa mit der Rückkehr zum Spiel, einer Verkindlichung. Hauptsächlich liegt es daran, dass sich die Spiele selber geändert haben. Vor zwanzig Jahren waren Videospiele eintönige Geschichten. Sie hatten ausser eines ins absurde ansteigenden Schwierigkeitsgrades nichts zu bieten, das einen Spieler länger als ein paar Stunden vor dem Bildschirm halten konnte. Heute sind die Spiele darauf angelegt, Erlebniswelten bereitzustellen, in denen sich ein Spieler regelrecht verlieren kann.

Rollenspielserien wie ‹Final Fantasy› arbeiten damit, dass ein Spieler nicht nur die Handlung durch seine eigenen, mehr oder weniger freien Entscheidungen bestimmt. Sie bieten mit einer Vielzahl von Minispielen und Nebenaufgaben auch eine Abwechslung innerhalb der Abwechslung vom Alltag. Genug davon, durch dunkle Höhlen zu rennen und Monster abzuschlachten? Kein Problem: Verbringe ein paar Stunden im Casino oder auf der Autorennbahn oder auf dem Markt beim Ein- oder Verkaufen diverser fürs Spiel relevanter Gegenstände! Dabei die Aussenwelt zu vergessen, ist ganz einfach. Die Tatsache, dass man als Spieler dauernd gefordert wird, macht zwar einerseits müde, ist aber gleichzeitig Garant dafür, dass es nie langweilig wird.

Es ist vier Uhr morgens irgendeines Tages, und ich habe die Zeit vergessen. Yuna, die dem Tode geweihte Hauptfigur von ‹Final Fantasy X›, haucht ihrem Liebhaber Tidus zu: «I want my journey to be full of laughter.» Im Hintergrund werden Geigen angespielt. Ich habe mich gerade in eine Person verliebt, deren realer Körper aus einer Ansammlung von Einsen und Nullen auf einer DVD besteht. Ich sitze auf meinem Sofa – Zigaretten, Feuerzeug, Aschenbecher und eine Flasche Sirup in Griffweite um mich verteilt – und weine.

**Ich habe mich gerade in eine Person verliebt, deren realer Körper aus einer Ansammlung von Einsen und Nullen auf einer DVD besteht. Ich sitze auf meinem Sofa – Zigaretten, Feuerzeug, Aschenbecher und eine Flasche Sirup in Griffweite um mich verteilt – und weine.**

‹Final Fantasy› ist eine der wundervollsten Geschichten, die ich jemals erzählt bekommen habe. An jeder Ecke lauert die Frage, mit welcher Bob Kane, der Erfinder des Batman, vor vierzig Jahren das Medium Comic treffend beschrieben hat: «Was geschieht als nächstes?» ‹Final Fantasy X› und seine Fortsetzungsgeschichte ‹X-2› erzählen die dramatische Geschichte einer jungen Frau, die sich opfern muss, um ein Monster zu besiegen, das die gesamte Menschheit bedroht. Da sich an ihrer Stelle ihr Liebhaber opfert, versucht sie, ihn im zweiten Teil der Saga von den Toten zu erwecken. Ob es ihr gelingt, ist allein von den Handlungen des Spielers abhängig. Angesiedelt ist diese Geschichte in einer Welt, in der sich alles um den Kreislauf von Leben und Sterben dreht, und die nicht nur bis ins Detail ausgeheckt und mit ein paar tausend ansprechbaren Figuren ausgestattet ist, sondern zugleich komplett bereisbar ist. Ein ganzer Planet auf einer DVD also, den man nicht in ein paar, sondern in ein paar hundert Stunden erkunden kann. Und eine Geschichte, die mit dramatischen Wendungen, die mit der Kneifzange auf die Tränendrüse drücken, so wenig geizt, wie man dies von den Vorbildern ‹Herr der Ringe› oder ‹Illiad› kennt.

Ein Piano spielt, als ob es das Ende der Welt wäre. Yuna, Tidus und ihre Gefährten sitzen um ein Lagerfeuer. Der ewige Kreislauf des Schicksals hat schon vorbestimmt, was jetzt geschehen wird. Yuna wird sterben, damit der Rest der Menschheit weiterleben darf. Denn dies ist der einzige Weg, Sin zu besiegen. Yuna und Tidus blicken sich in die Augen. «This is your story. Don't let anyone else tell you how it ends.» Eine Absage an Heilsglauben und ein unmissverständlicher Ausdruck für den Glauben an den Menschen in einem. Und, ganz abgesehen davon, ein verdammt cooler Satz, den man einfach so im Raum stehen lässt, bevor man sich in einen aussichtslosen Kampf stürzt.

Onlinespiele wie ‹Diablo II› oder ‹Ultima Online› gehen noch einen Schritt weiter. Hier versammeln sich Millionen von Spielern gleichzeitig in virtuellen Universen, in denen sie miteinander agieren und kommunizieren können. Diese Onlinewelten funktionieren als tatsächliche Parallelwelten zur realen Welt. Man baut sich soziale Netze auf, lernt Menschen kennen, macht sich Freunde und Feinde. Wertvolle Gegenstände aus dem Spiel können auf ebay gegen reales Geld verkauft werden, und es gibt tatsächlich schon Spieler, die sich damit ihren Lebensunterhalt verdienen.

Der Suchtfaktor ist gewaltig. Im Computerlabor der ETH beispielsweise gab es während Jahren drei Spieler, die das Schutzprogramm des ETH-Servers ausschalteten, um ‹Diablo II› spielen zu können. Sie waren denn auch täglich im Computerlabor anzutreffen und dies zu jeder Tages- und Nachtzeit. Ob die drei jemals ihren Abschluss machten oder ob sie wirklich, wie es die Legende unter den Computerfreaks will, von der ETH einen Ehrendoktor in Informatik erhalten haben, weil sie den Informatikdienst der Schule austricksten, weiss niemand so genau.

Ich gebe es gerne zu: Ja, ich bin auch süchtig. Ich habe alle Spiele der ‹Final Fantasy›-Reihe gespielt, die meisten davon zwei- bis fünfmal. Meine Playstation hält fest, dass ich alleine an Final Fantasy X-2 bereits über 200 Stunden verbracht habe. So klar mir ist, dass dies «verschwendete» Zeit ist, so wenig bereue ich es. Und wenn man mich nach meinem Lieblingsroman fragt, werde ich weiterhin mit ‹Final Fantasy X-2› antworten. Zumindest bis der nächste Teil erscheint.

**Etrit Hasler**, 1977, ist Journalist, Slammer und Gemeinderat in St.Gallen

## Die moderne Apotheke mit traditionellen Werten

Hausmann
ST.GALLEN-ZÜRICH-WIL

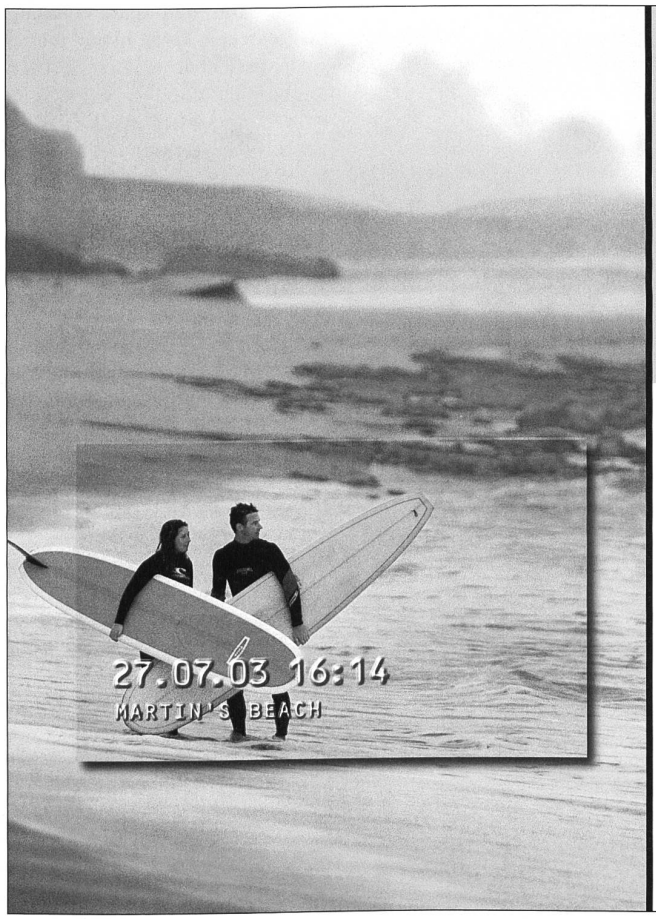
- Arzneimittel
- Pflanzenheilmittel
- Vitaminpräparate
- Nahrungsergänzung
- Stärkungsmittel
- Diätprodukte
- Dermokosmetik
- Hautpflege
- Kontaktlinsenpflege

...und noch Vieles mehr. Unser freundliches Team wird Sie gerne beraten.

Hecht Apotheke
Marktgasse 9
9000 St. Gallen

Dr. G. Huber, Apotheker
Tel 071 227 26 11
Fax 071 227 26 00

E-mail apo@hausmann.ch
www.hausmann.ch
www.rotpunkt-apotheke.ch




# UBS Kreditkarten. Geniessen Sie die Freiheit.

**Mit der UBS VISA Card und der UBS MasterCard im Gepäck können Sie richtig entspannen. Damit sind Sie auf der ganzen Welt willkommen und mit jedem Einsatz werden Ihnen wertvolle UBS KeyClub Punkte gutgeschrieben. Infos unter Telefon 0800 881 881 oder www.ubs.com/karten**

**UBS Cards.**
**Your way to pay.**

UBS

# Lernwege

- **Übersetzerschule** berufsbegleitend, praxisnah
- **Deutsch für Anderssprachige**
- **Tages-Diplomschulen kaufmännische Berufsausbildung, 1,2 oder 3 Jahre**
- **Internationale Sprachdiplome**
- **Sprachkurse**
- **Einzelunterricht**
- **Firmen- und Gruppenkurse**

**Verlangen Sie unsere Programme.**

HDS
Handels- und Dolmetscherschule St.Gallen
Hodlerstr. 2, 9008 St.Gallen, **071 245 30 35, www.hds.ch**
EDUQUA-zertifiziert