

Das ist kein Blogeintrag...

... und eigentlich sollten Sie die Zeit nutzen, um einen richtigen Blogeintrag zu lesen. Denn hierbei handelt es sich um verschwendete Zeit. Daher entschuldige ich mich als Verfasserin aufrichtig, Ihre bisherige Zeit gestohlen zu haben, doch Sie sind verwahrt und frei zu gehen.

Noch da? Nun, immerhin ist dieser Blogeintrag für Sie kostenfrei. Anders ist es bei: ***There is no game: Wrong Dimension*** (August 2020). Hier bittet der Erzähler rührend darum, nicht die Produzenten: Draw me a Pixel zu verklagen, da es sich hierbei trotz des Erscheinungsbildes und des Preises nicht um ein Spiel handele.

Aufbau - Tatsächlich ist es ein „Nicht-Spiel“. Das Ziel im Point-and-Click-Abenteuer ist, trotz der mahnenden Erzählerstimme, das Spiel zu spielen und, wenn nötig, gar zu zerstören. Im Laufe des Spiels landet man in verschiedenen Dimensionen. Grund hierfür ist Mr. Glitch, der Antagonist des Spiels. Dieser wird über sechs Kapitel verfolgt, da nur er den Ausgang aus dem „Nicht-Spiel“ kennt, sodass man schlussendlich *Back Home* (Kapitel 6) kommt.

Stil - Es gibt einen Hinweisbutton und die Spielzeit beläuft sich auf ca. fünf bis sechs Stunden. Es werden Metaebenen geöffnet und verschränkt, sodass der „user“ verpflichtet ist, über den Tellerrand hinaus zu denken. Die flache 2D-Grafik gepaart mit den verschieden aufgebauten Kapiteln lässt keine Bewegungsarmut zu. Jedes Kapitel folgt einem anderen Schema und trägt seinen eigenen Stil; so muss beispielsweise in Kapitel zwei ein Mordfall mit Sherlock Holmes und Watson gelöst werden und in Kapitel drei wird im RPG-Stil: *Legend of the secret* (Anspielung auf: *The Legend of Zelda*) sowie die kostspielige (in-game coins) und werbevolle Free2Play-Version davon gespielt.

Narration - Die Narration im Spiel erinnert an andere bekannte Spiele wie *The Stanley Parable* oder *Undertale*. Der Erzähler fungiert als eine Art Kommentator, dessen Lob und Tadel den Spielablauf schmücken. Er bewertet Handlungen des „users“, die Figurenrede und Stilwechsel in den Kapiteln. Der „user“ kann sich dem Willen des Erzählers zwar beugen, doch ist es stets reizvoller, wenn sich der nicht-russische Erzähler mit russischem Akzent entrüstet. Nach und nach erfährt der „user“ mehr über die Persönlichkeit des Erzählers, der die Stimme des Programms verkörpert. Er öffnet sich gar so weit, dass er über seine gelöschte Liebe GiGi spricht. So entpuppt sich das unterhaltsame „Nicht-Spiel“ zu weitaus mehr als das.