

Tintenherz. NintendoDS-Spiel. Nach der Buchvorlage von Cornelia Funke. Berlin: Tivola, 2008, 39,99 €

Beitrag aus Heft »2009/02: Selbstentblößung und Bloßstellung in den Medien«

In der Fiktion ist es ohne Weiteres möglich, von einer Welt in die andere zu wechseln. In der Wirklichkeit schaffen wir bis anhin nur den mentalen und emotionalen Transfer. So sorgen spannende Abenteuer für intensiven Lese- oder Filmgenuss und lassen Lesende wie Zuschauerinnen und Zuschauer in eine Geschichte eintauchen und das Hier und Jetzt für eine Weile vergessen. Solche Immersionserlebnisse faszinieren besonders in virtuellen Umgebungen und Computerspielen. Die Möglichkeit, Figuren und Handlung einer Geschichte direkt zu beeinflussen oder selbst in Gestalt eines Avatars auf der anderen Seite des Bildschirms durch imaginäre Welten zu wandeln, erweitert den herkömmlichen Rezeptionsprozess um aktive und kreative Komponenten. In der Tintenwelt-Trilogie von Cornelia Funke dreht sich fast alles um das Phänomen des Wirklichkeitstransfers. Das Eintauchen in die Welt der Fiktion wird in ihrer Geschichte sogar Realität. Buchbinder Mo und seine Tochter Meggie verfügen nämlich über die außergewöhnliche Gabe, Charaktere oder Gegenstände aus Büchern „herauszulesen“ und anwesende Personen in der düsteren Tintenwelt verschwinden zu lassen. In der Folge gerät in beiden Welten einiges durcheinander. Bösewichter aus einem mittelalterlich anmutenden Fantasy-Reich treiben plötzlich in unserer modernen Wirklichkeit ihr Unwesen und trachten danach, hier ebenfalls die Herrschaft zu übernehmen. Da neben einem begnadeten Vorleser auch das Buch Tintenherz als Fahrkarte vonnöten ist, wird der Roman im Roman für beide Lager zum begehrten Objekt. Das Konsolenspiel für den NintendoDS basiert vorwiegend auf der Verfilmung des Romans und besticht durch eine hervorragende Grafik. In der Hand der Spielerinnen und Spieler verwandelt sich die Konsole gleichsam selbst in ein elektronisches Buch. Auf dem linken Bildschirm erscheinen jeweils Texte und Figurenporträts, während man rechts auf dem Touchscreen die Handlung steuert, Dialogzeilen auswählt und in die Rolle verschiedener Figuren schlüpft. Beispielsweise muss man sich durch eine rasante Schlittenfahrt in Sicherheit bringen, in verschiedenen Räumen nach Büchern oder hilfreichen Gegenständen suchen, Rätsel lösen und sich schließlich in Capricorns Dorflabyrinth an gefährlichen Wachtposten vorbeischieben und im Wettlauf mit der Zeit Brandherde legen, um die Schwarzmäntel abzulenken. Die bewältigten Minispiele erscheinen anschließend in einer Spielekiste und können unabhängig vom Abenteuer gespielt werden. Neben Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen sind auch immer wieder Einfallsreichtum und Kombinationsgabe gefragt. In den Dialogen mit verschiedenen Figuren erhält man Lösungshinweise und kann das kleine Action-Adventure mit Ausdauer und Geduld nach mehreren Spielstunden zu einem glücklichen Ende führen. Vorerst wenigstens, denn mit den Romanen Tintenblut und Tintentod geht die Geschichte ja weiter vermutlich auch als Fortsetzung auf der Kinoleinwand und mit neuen digitalen Spielen im Medienverbund.