



2010/15 dschungel

<https://shop.jungle.world/artikel/2010/15/lasst-das>

Lasst das!

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Warum können Grafiker und Designer eigentlich Spiele, die im Großen und Ganzen okay aussehen und funktionieren, nicht einfach in Ruhe lassen? Gibt es irgendein Gesetz, das unter Androhung schwerster Strafen vorschreibt, dass ein Game, kaum dass man sich als User vollkommen an Aussehen und Funktionalität gewöhnt hat, dringend geändert werden muss? Oder ist es vielleicht am Ende so, dass mit der Spezies der Oberflächengestaltungsfreaks irgendetwas sehr, sehr Schlimmes passiert, wenn sie nicht andauernd beispielsweise Benutzermenüs von der einen Ecke in die andere verschieben, ihrem virtuellen Besitzer liebgewordene Spielfiguren komplett ummodellieren und Regeln dahingehend ändern, dass sich die Menge der benötigten Klicks für eine zuvor recht rasch zu erledigende Aktion mindestens verzehnfacht? Verwandeln sich die am User-Interface Arbeitenden vielleicht in grüne, sehr zähe Schleimklumpen, wenn sie sehr schön aussehende Gegenstände in einem Spiel nicht nach, sagen wir: drei Monaten in klumpsig-rundliche Dinge verwandeln, die den Eindruck erwecken, sie kämen geradewegs aus einem rund 20 Jahre alten DOS-Spiel? Zugegeben, es gibt in der großen weiten Welt der digitalen und analogen Medien viel wichtigere Fragen als die, warum innerhalb weniger Wochen die eigentlich netten Spiele »Yoville« und »Wewaii« nun unbedingt doof aussehen mussten. Eine dieser wichtigeren Fragen wäre beispielsweise, warum Indymedia selbst den blödsinnigsten neu eingestellten Artikel ganz aufgeregt twittert und stundenlang online lässt, obwohl meist schon angesichts der Überschrift klar wird, dass es sich um eines der immer häufiger vorkommenden Nazi- und Irrenpostings handelt. Aber immerhin lässt man die Benutzeroberfläche in Ruhe ...