

Hunde in Videospielen

GUTE JUNGS UND BESTE FREUNDE

In manchen Spielen sind sie treue Weggefährten und Kampfbegleiter, in anderen sogar die Hauptfiguren oder ein witziger Running-Gag. Fest steht: Hunde machen das Leben eines Menschen einfach besser, ob im richtigen Leben oder in virtuellen Welten. Von Sascha Penzhorn



Hunde machen alles besser. In Spielen und im richtigen Leben.

Egal, ob ihr Fallout in der modernen oder in der klassischen Variante bevorzugt, habt ihr es mit Sicherheit nicht übers Herz gebracht, Schäferhund Dogmeat einfach im Ödland seinem Schicksal zu überlassen. In Divinity: Original Sin gibt es von Hunden ein paar witzige Quests, wenn ihr euch die Mühe macht, mit ihnen zu kommunizieren. Und in Spielen wie Okami oder The Legend of Zelda: Twilight Princess werdet ihr sogar selbst zum Vierbeiner. In diesem Artikel dreht sich darum alles um Hunde (und Wölfe) in Videospielen.

Karl – Trials of Mana

Als großer Fan von Secret of Mana auf dem SNES war ich massiv enttäuscht, als der Nachfolger des Spiels, Seiken Densetsu 3, seinerzeit nur in Japan erschien und keinen westlichen Release und eine Übersetzung erhielt. Dabei war das Spiel absolut fantastisch und seiner Zeit weit voraus! Es gehörte nicht nur zu den optisch schönsten Spielen mit einem der besten Soundtracks auf seiner Plattform, sondern war auch noch ein überraschend komplexes Rollenspiel. Man

bildete eine Dreiergruppe aus insgesamt sechs spielbaren Charakteren, die allesamt eine eigene Hintergrund-Story, einzigartige Stärken und Schwächen und sogar ein verzweigtes Klassensystem hatten. Jeder Held hatte »gute« und »böse« Aufstiegsmöglichkeiten für seine Klasse, zudem verteilte man Attributpunkte und rüstete jede Figur indivi-

duell aus. Ein Rollenspiel im besten Sinn. Über viele Jahre waren Spieler ohne Japanischkenntnisse auf Fan-Übersetzungen angewiesen, bis Seiken Densetsu 3 plötzlich überraschend mit offizieller Übersetzung unter dem Namen Trials of Mana auf moderne Plattformen

Das Remake zu Trials of Mana wirkt etwas billig, macht aber Laune.





Für die KI von Held und Hund gibt es in Secret of Evermore Anpassungsmöglichkeiten.

kam. Zudem erschien 2020 ein Remake zum Spiel, vollvertont und komplett in 3D. Das hält sich sehr originalgetreu an seine 16-Bit-Vorlage und erzählt einmal mehr die tragische Geschichte der sechs Helden, die allesamt mit Verrat, Verlust und sehr viel Schmerz zu kämpfen haben. Eine dieser deprimierenden Hintergrundstorys dreht sich um den Bestienmenschen Kevin. Macht ihr diesen zu eurer Hauptfigur, seht ihr ihn im Intro mit seinem besten Freund Karl, einem Wolfswelpen, der niemals von Kevins Seite weicht. Die beiden wachsen gemeinsam auf, spielen miteinander, erleben Abenteuer ... und dann wird Karl aus irgendeinem Grund plötzlich aggressiv und greift Kevin an – euer erster Kampf im Spiel.

Ihr habt keine andere Wahl, als euch gegen euren besten Freund zu verteidigen. Gewinnt ihr die Auseinandersetzung, erliegt der ehemals treue Vierbeiner kurze Zeit später seinen Verletzungen und ihr erlebt eines der herzerreißendsten Intros, die ein klassisches JRPG je hatte. Während die anderen Helden im Spiel in die Welt ziehen, um Ra-

che zu nehmen, verschollene Familienmitglieder zu finden und Antworten auf brennende Fragen suchen, ist Kevins Motivation, Karl zurück ins Leben zu bringen. Mag sein, dass mir die Nostalgiebrille hier beim Spielen geholfen hat, aber Trials of Mana macht mir im Remake heute noch so viel Spaß wie Jahrzehnte zuvor in der SNES-Variante.

Hund – Secret of Evermore

Zwar gab es in Europa und Nordamerika keine SNES-Fortsetzung zu Secret of Mana, dafür erschien dort Secret of Evermore. Das wiederum gab es nicht in Japan, sollte speziell den westlichen Markt ansprechen und spielt sich recht ähnlich wie Secret of Mana, von Ringmenüs über das actionlastige Kampfsystem bis hin zu einem Begleiter und ... oh ja, der Begleiter ist ein Hund. Der hat keinen fest vorgegebenen Namen, also müsst ihr hier selbst kreativ werden. Wichtiger ist aber, dass er die Story zum Spiel überhaupt erst startet. So folgt ihr eurem Vierbeiner zu Spielbeginn durch eine Stadt (Großostheim in der deutschen Version, da-

Undertale erzählt die Geschichte von Menschen und Monstern auf eine Art, die ihr so garantiert noch nie erlebt habt.



Long ago, two races ruled over Earth:
HUMANS and MONSTERS.

mals der Firmensitz der deutschen Nintendo-Niederlassung), nachdem dieser entfleucht, um eine Katze zu jagen. Kurze Zeit später werdet ihr in eine fantastische Welt voller Monster teleportiert und kämpft dort (natürlich!) ums Überleben.

Das Besondere an eurem Hund ist, dass sich dessen Aussehen verändert, je nachdem, in welcher zeitlichen Epoche der Spielwelt ihr unterwegs seid. In Secret of Evermore reist ihr nämlich fleißig durch die Zeit. Im urzeitlichen Prähistoria ähnelt euer Mitstreiter beispielsweise einem übergroßen, zotteligen Wolf. Im futuristischen Assitopia mutiert er derweil zum fliegenden Toasterhund. Unabhängig von seiner Form kämpft der treue Begleiter nicht nur für euch, sondern kann auch nach Gegenständen und alchemistischen Zutaten suchen. Das Teil ist nicht ganz so episch wie Secret of Mana und hat auch keinen kooperativen Mehrspielermodus, spielt sich aber auch heute noch hervorragend und ist einen Blick wert, falls ihr es 1996 verpasst habt. Die Musik zum Spiel stammt übrigens von Jeremy Soule, der auch die legendären Soundtracks zu Spielen wie Icewind Dale, Guild Wars und Skyrim komponiert hat.

Annoying Dog – Undertale

Man muss sich darauf einlassen und mit der primitiven Optik leben können, aber für mich und unzählige Fans ist Undertale eines der besten Spiele aller Zeiten. Es stellt so ziemlich alles auf den Kopf, was ich in unzähligen Jahren an Rollenspielerfahrungen gesammelt habe, hat einen sehr schrägen Sinn für Humor und steckt voller Hunde. Die meisten von ihnen kann man streicheln, einer von ihnen raucht (!) Hundekuchen, ein anderer nervt einfach: Annoying Dog. Mit dem bekommt ihr es zu tun, wenn ihr im Spiel auf ein legendäres Artefakt stoßt. Der Raum mit diesem Artefakt ist versteckt. Ihr müsst erst mal ein kleines Musikpuzzle lösen und an einem Piano eine bestimmte Melodie nachspielen, bevor ihr den begeh-



Die Helden von Trials of Mana haben alle traurige Hintergrundgeschichten. Diese Dame kann sich in Schnee und Eis keine warmen Klamotten leisten.



ken: Dog Residue, also wörtlich übersetzt: Hunderrückstände. Wer braucht da noch legendäre Schätze? Nebenher stiehlt diese lästige Kreatur Knochen und Telefone, versaut euch im Kampf Spezialangriffe und muss im Spielverlauf entschärft werden, weil sie eine Bombe ist. Das ... ganz ehrlich, spielt es einfach selbst, dann ergibt alles einen Sinn.

ten Gegenstand überhaupt erst entdeckt. Dann liegt der Schatz vor euch, auf einem Podest, magisch leuchtend. Und erinnert irgendwie an einen roten Gummiball. Wollt ihr den Gegenstand an euch nehmen, erhaltet ihr eine Fehlermeldung: »Du trägst zu viele Hunde mit dir.« Ein Blick ins Inventar zeigt, dass sich dort tatsächlich ein Vierbeiner befindet. Der Annoying Dog. Löst ihr den Hund über den Use-Befehl aus, stürzt er sich umgehend auf das legendäre Artefakt und absorbiert es. Danach verschwindet er einfach spurlos. Also fast. In eurem Inventar hinterlässt er euch einen Gegenstand als Anden-

Euer eigenes Rudel – WolfQuest

Okay, Hand aufs Herz: Ich habe WolfQuest niemals selbst gespielt und beobachte das Teil ein wenig wie einen Autounfall. Es ist echt nicht schön, ich wünsche es niemandem und möchte niemals selbst darin verwickelt werden. Ein Blick in die Spielbeschreibung verrät mir, dass man als junger Wolf startet, der fressen muss, um zu überleben. Ist man schließlich groß und stark, macht man sich auf die Suche nach einem Partner. Im Idealfall wird man fündig und hat einige Zeit später ein Rudel niedlichster Fellbabys an der Backe. Die wie-

derum muss man beschützen und dafür sorgen, dass sie nicht von irgendwelchen Bären gefressen werden. Klingt zumindest nicht komplett uninteressant, wenn man auf so was steht. Allerdings sieht bereits der Trailer aus wie etwas, das auf der PlayStation 2 für seine hässliche Grafik abgestraft worden wäre. Eine kurze YouTube-Recherche zeigt mir außerdem, dass viele Spieler geme und häufig von der Funktion Gebrauch machen, ständig und überall das Bein zu heben. Na ja, immerhin realistisch.

Was mich am meisten an diesem Spiel fasziniert, ist aber die sehr aktive Community. Auf Steam erfreut sich WolfQuest derzeit an knapp 1.100 Wertungen, von denen stolze 90 Prozent positiv sind. Ein Blick ins Forum zeigt, dass es Rollenspiel-Server gibt. Also Server, auf denen Spieler ausschließlich als ihre gespielten Vierbeiner agieren und handeln. Das Forum zeigt aber auch, dass bestimmte Spieler gezielt nach RP-Servern speziell für Erwachsene suchen. Ich wage nicht, zu fragen, weshalb. Andere Thread-Ersteller ärgern sich derweil darüber, dass viele Besucher auf ihren Servern in voller Absicht ihre Jungtiere auf kreative und lustige Weise über den Jordan zu schicken. Auch dazu gibt's Threads: »Die lustigsten Tode eurer Welpen«. Vielleicht ist das Spiel ja tatsächlich ein Hit, der mir für immer verborgen bleibt. Dieses Risiko nehme ich in Kauf. Meine Nachbarn sind Nudisten. Die gehen nackt mit der ganzen Familie campen, spielen nackt Tischtennis und gehen nackt angeln. Die sind bestimmt auch alle voll nett. Bei denen möchte ich allerdings ebenso wenig mitmachen wie bei der Online-Community von WolfQuest.

Riley – Call of Duty: Ghosts

Call of Duty nervt mich mit Lootboxen, CoD-Points, überteuerten Premium-Editionen und Vorbestellungen. In Modern Warfare 2019 muss ich wenigstens nicht mehr draufzahlen, um Neuauflagen alter Karten spielen zu dürfen, dafür werde ich hier für Kosmetik



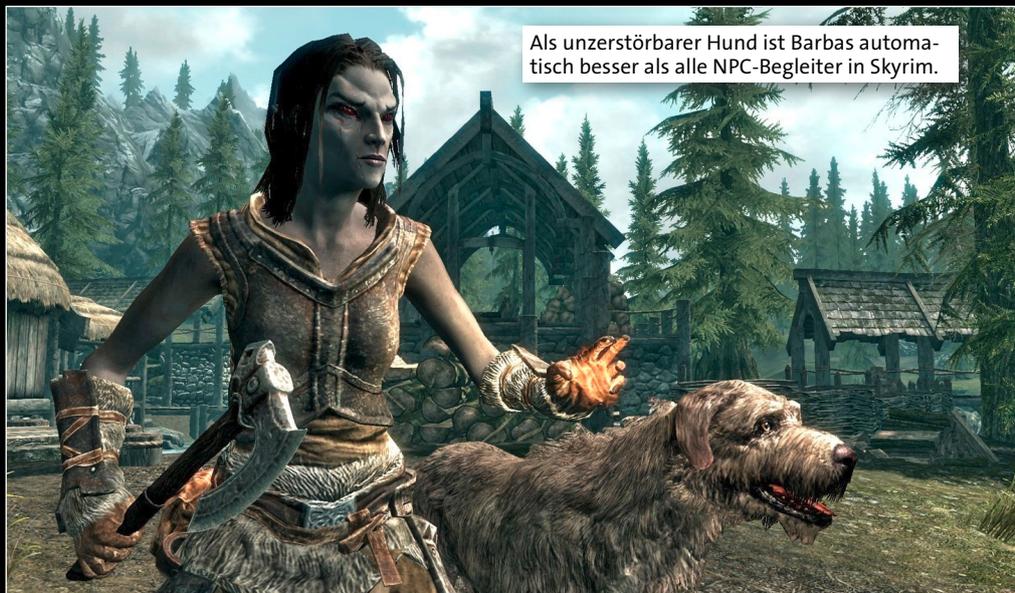
wie abgetrennte Gliedmaßen zur Kasse gebeten, die früher einfach zur unzensurierten Version des Spiels gehörten. Allein die Namen der Spiele nerven mich schon: Wir haben Modern Warfare (2007), Modern Warfare Remastered und noch mal Modern Warfare (2019). Wahrscheinlich heißt das nächste Spiel der Reihe, das in diesem Jahr erscheint, dann einfach wieder Black Ops, weil Zahlen mittlerweile anscheinend uncool sind. Zumindest ein neu aufgelegtes Call of Duty: Ghosts werden wir aber wohl nicht mehr bekommen, denn das mochte irgendwie keiner. Dabei war eine der wichtigsten Figuren im Spiel ein Hund.

Schäferhund Riley hat zwei wichtige Funktionen: Erstens unterstützt er Spieler in Missionen, indem er beispielsweise Terroristen überwältigt und in Schach hält oder euch Wildtiere wie Wölfe und Bären vom Leib hält. Zweitens vernichtete er die Performance der allermeisten bei Erscheinen gängigen Rechner, wenn ihr die Option für dynamisches Fell aktiviert hattet. Dann wurde Rileys Haarpracht so lang und geschmeidig wie in einem Shampoo-Werbespot und wehte mindestens doppelt so dramatisch bei der allerkleinsten Bewegung im Wind. Das sah vollkommen unrealistisch aus, kostete euch im Schnitt 20 oder mehr Bilder pro Sekunde und blieb darum auf den meisten Rechnern auch durchgehend abgeschaltet.

Immerhin: Einen eigenen Schäferhund gab's auch als schnelle und einfache Killstreak-Belohnung im Multiplayer. So rannte jeder Horst in jedem Match mit seiner Töle rum, die euch komplett zerlegt hat, wenn ihr dem Viech auch nur einen Schritt zu nah gekommen seid. Richtig super wurde das natürlich erst mit dem kosmetischen Wolfs-Skin aus dem Cash Shop. So kam überhaupt erst die richtige, lebensnahe Atmosphäre im Spiel auf. Denn wer kennt sie nicht, die dressierten Antiterror-Wölfe der Polizei? In späteren Teilen der Reihe wurde auf die Begleit-Vierbeiner verzichtet. Weshalb, wird wohl auf ewig ein Rätsel bleiben. Zumindest Nvidia HairWorks, das für die Fell-Effekte verwendet wurde, läuft inzwischen besser und sieht richtig gut aus. Zwar nicht an Riley, aber seit vielen Jahren am Hexer Geralt von Riva in The Witcher 3.

Hugo – Nottingham

Bei meinen Artikeln gibt's für gewöhnlich immer mal eine Passage aus dem richtigen Leben. In diesem Fall muss ich etwas mögeln, denn streng genommen war mein Hund ein Steppenwaran. Das liegt an der sogenannten Housing Crisis in Nottingham, wo ich wohne. Die bewirkt unter anderem, dass bezahlbarer Wohnraum immer knapper wird. Gleichzeitig stehen unzählige Häuser leer, weil sie sich niemand leisten kann. Ich drücke eine recht saftige



Als unzerstörbarer Hund ist Barbas automatisch besser als alle NPC-Begleiter in Skyrim.

Miete für das mehr als fragwürdige Privileg ab, in einer Behausung zu leben, in der Wasser aus der Deckenlampe in meiner Küche tropft, wenn der Nachbar über mir ein Bad nimmt. Ich fürchte mich vor dem Tag, an dem unweigerlich kurze, gekrauste Haare aus dem Lichtschalter quellen. Mein Vermieter ist im Prinzip mindestens Satan (oder schlimmer) persönlich und kümmert sich um nichts. Wenn es mir nicht passt, kann ich ja gehen und Platz machen für den nächsten Trottel, der womöglich bereit ist, sogar noch mehr Miete zu zahlen als ich.

Hunde sind hier nicht erlaubt, denn die machen Krach und riechen komisch. Aber gegen Warane steht nichts im Mietvertrag. Also habe ich eines Tages Hugo adoptiert. Der war ein anderthalb Meter langer Steppenwaran. Bellte nicht, roch nach nichts und funktionierte ziemlich exakt wie jeder handelsübliche Hund, ob ihr es glaubt oder nicht. Hugo teilte sich die Bude mit zwei (komischerweise erlaubten) Katzen, kam für Streicheleinheiten aufs Sofa geklettert und beschäftigte sich mit Hundespielzeug wie Bällen und einem alten Schuh. Den schleppte er manchmal an, zum Tauziehen. Er hielt dir den Latschen hin, bis du ihn angefasst hast, zerrte dann am anderen Ende und rotierte manchmal wie wild um seine eigene Achse wie ein wütendes Krokodil, das versucht, am Wasserloch eine Gazelle zu ertränken. Wenn er genug hatte und müde war,

kletterte er zurück in sein Terrarium – Warane sind Kaltblüter, die brauchen zum Ausruhen etwas mehr als ein Hundekörbchen.

Auf Familienfeiern, beispielsweise zu Weihnachten, kam er mit und ließ sich von der entzückten Verwandtschaft mit Shrimps füttern. Eine gruselige Riesenechse, die von der Oma ganz vorsichtig und sanft winzig kleine Krebs-Snacks annimmt. Wir haben ihn auch regelmäßig an die Leine genommen und sind mit ihm im Park spazieren gegangen. Für die Familie war er der Hund. Die haben immer gefragt: »Bringt ihr den Hund mit?« Dass ich von ihm in der Vergangenheit spreche, liegt daran, dass Steppenwarane leider nicht besonders alt werden. Nach zehn Jahren ging er leider von uns. Falls ich in diesem Leben noch mal reich heirate, wird mein nächster Hund ein Krokodil.

Barbas – The Elder Scrolls 5: Skyrim

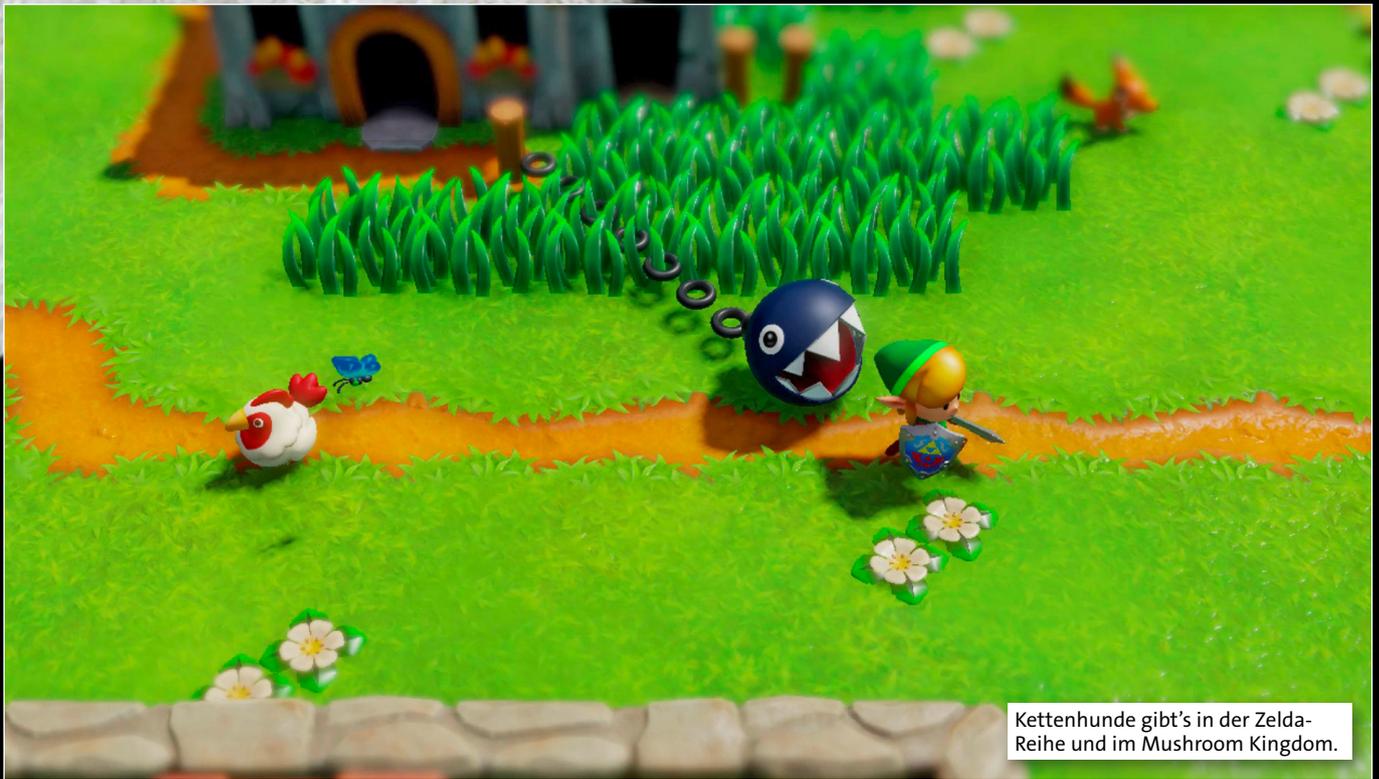
Achtung, knapp neun Jahre alter Spoiler: In Skyrim gibt es einen sprechenden Hund! Wenn ihr ihm begegnet, kann er eure Ver-



Leben mit einem Waran bedeutet, dass manchmal die Badewanne besetzt ist.

Haustierkampf in 3 ... 2 ...





Kettenhunde gibt's in der Zelda-Reihe und im Mushroom Kingdom.

wanderung nicht verstehen. Immerhin fliegen überall Drachen rum, Völker wie die Khajiit sind sprechende, zweibeinige Katzen, also was ist denn bitte so außergewöhnlich an einem Hund, der sich mit euch unterhält? Nun, da wäre die Tatsache, dass er das einzige sprechende Exemplar im gesamten Spiel ist. Zudem ist er der Gehilfe des daedrischen Prinzen Clavicus Vile. Damit ist er streng genommen gar nicht wirklich ein Hund, sondern nimmt nur gerne die Form eines Vierbeiners an. Im Spiel könnt ihr ihn wahlweise mit seinem Herrchen wiedervereinen oder ihn im Tausch gegen eine verzauberte Axt auch einfach plattmachen.

Alternativ könnt ihr das mit dem Umbringen auch einfach bleiben lassen und Barbas als Begleiter behalten. Dann folgt er euch zusätzlich zu eurem aktuellen NPC-Begleiter, falls ihr gerade einen habt. Zudem beißt der Kollege gar kraftvoll zu und ist nebenher unsterblich. Das ist besonders für Spieler, die keine Mods installieren können oder möchten, durchaus hilfreich. Falls es euch in Elder Scrolls Online mal in die Schnittermark verschlagen sollte, könnt ihr Barbas dort ebenfalls während einer Quest begegnen. Zum permanenten Mitstreiter lässt er sich dort nicht umfunktionieren, aber darum spielt ihr ja schließlich ein MMO. Da rennen pausenlos unzählige potenzielle Gefährten überall um euch herum. Ob ihr wollt oder nicht. Brrr!

Kettenhund – Super Mario Bros. 3

Eigentlich ist er gar kein Hund, sondern ein bissiger, bellender Ball an einer Kette. Sein englischer Name ist Chain Chomp, in Japan heißt er Wan-Wan. Zum ersten Mal taucht der Kettenhund in Super Mario Bros. 3 auf, kommt inzwischen aber in unzähligen Mario-Games vor. Angeblich wurde dieser son-

derbare Bewohner des Mushroom Kingdom durch ein Erlebnis aus Shigeru Miyamotos Kindheit inspiriert. Ein bissiger Hund soll auf ihn zugerannt sein, um an ihm einen Geschmackstest vorzunehmen, wurde letzt-

endlich aber von seiner Kette davon abgehalten. Dementsprechend verhält sich dieser Feind nun im Spiel – zumindest meistens. Es gibt aber auch Varianten, die sind überhaupt nicht bissig oder verfügen über



Spielt regelmäßig Warframe oder wir töten euren Hund!



Inzwischen existieren auch Weltraumkatzen und viele andere Pets im Spiel.

keine Kette und rollen einfach nur so herum. In Super Mario Odyssey könnt ihr einen Kettenhund über eure verzauberte Kopfbedeckung kontrollieren. In Mario Tennis Aces ist Wan-Wan endlich und zum allerersten Mal ein vollwertiger, spielbarer Charakter. Dort hält er seinen Tennisschläger mangels Extremitäten vorsichtig zwischen den spitzen Zähnen. Die Kette ist hier gnädigerweise nirgends festgemacht, sodass ihr euch frei über den Platz bewegen könnt. Übrigens begegnen euch Kettenhunde nicht nur in der Welt von Mario, sondern auch in The Legend of Zelda, beispielsweise in A Link to the Past und Link's Awakening (im Original genauso wie im Switch-Remake). Laut einem Interview im japanischen Guidebook zu A Link to the Past war der Kettenhund ursprünglich als Feind für das Zelda-Spiel gedacht und existierte vorerst nur als Konzeptkunst. Die wurde intern vom Mario-Team aufgegriffen, woraufhin die bissige Kugel schließlich in Super Mario Bros. 3 ihr Debüt hatte, noch vor ihrem Erscheinen in Hyrule.

Kubrows – Warframe

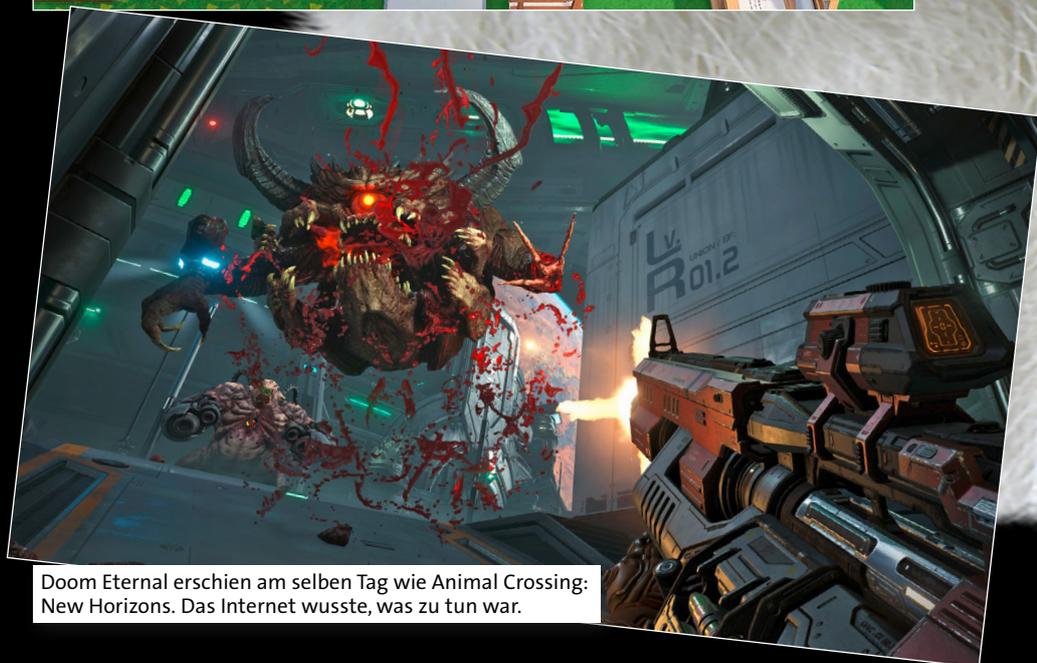
Habt ihr zu lange nicht im Spiel vorbeigeschaut, tötet Warframe zur Begrüßung euren Hund. So kann man Leute natürlich auch dazu, ähem, ermutigen, sich regelmäßig einzuloggen und das Spiel nicht zu vernachlässigen. Überhaupt waren Kubrows, die züchtbaren Hunde im Spiel, bei ihrer Einführung im Jahr 2014 ein ziemlicher Albtraum. Dabei ist die Idee dahinter eigentlich ganz cool und passt hervorragend zum düsteren SciFi-Setting des Spiels: Kubrows sind stark mutierte, genetisch modifizierte Vierbeiner, die ihr künstlich in einem Inkubator über gesammelte DNA-Proben züchtet. Auf dem Papier ist das echt super – ihr bekommt einen treu ergebenen Begleiter, der Seite an Seite mit euch in den Kampf zieht und je nach Züchtung verborgene Schätze findet, euch unsichtbar macht und vieles mehr.

In der Realität habt ihr ein genetisch instabiles Monster bekommen, das ihr über regelmäßige Aufbauinjektionen künstlich am Leben erhalten musset. Blieb die (schweineure) Spritze aus, startete ein Verfall, der immer weiter voranschritt, bis ihr eurem Kubrow wieder lebensrettendes Serum verpasst habt oder euer Hund den Löffel abgegeben hat. Dieser Prozess lief auch dann weiter, wenn ihr überhaupt nicht aktiv gespielt habt. Grundsätzlich ließ sich das aufhalten, indem ihr euren Vierbeiner in Stasis gesteckt, also eingefroren habt. Hattet ihr das aber vergessen und bleibt dem Spiel einfach mal einige Tage fern, würdet ihr beim nächsten Login von der Meldung begrüßt, dass euer Kubrow leider, leider, leider über die Wupper gegangen ist.

Die Community war verständlicherweise wenig begeistert von diesem Feature. Immerhin nahmen die Entwickler das User-Feedback ganz fix zur Kenntnis und sorgten schon 2019 (nur fünf Jahre später!) dafür, dass Haustiere in Warframe nicht länger



Animal Crossing: Wenn du in deiner Freizeit virtuell Unkraut jäten willst.



Doom Eternal erschien am selben Tag wie Animal Crossing: New Horizons. Das Internet wusste, was zu tun war.

dauerhaft sterben, wenn die Injektionen ausbleiben. Im Juni 2020 wurde der genetische Verfall der Kubrows endlich völlig als Feature entfernt. Nicht ganz so dramatisch und eine Ecke lustiger war ein vorübergehender Bug, der es ermöglichte, Kubrow-DNA mit den Genen von Weltraumkatzen, sogenannten Kavats, zu kreuzen. Weil das Resultat so nie vom Spiel vorgesehen war, spielten hier sämtliche Animationen, Texturen und überhaupt alles verrückt, was Spielern Höllenhaustiere bescherte, die direkt dem Necronomikon entstiegen waren.

Isabelle – Animal Crossing

Animal Crossing ist ein Phänomen, das ich nicht begreife. Ich meine, da gibt es dieses grenzenlose, unvorstellbare Medium Videospiel. Dort kannst du alles machen, was du dir überhaupt vorstellen kannst. Auf Drachen reiten. Die Welt erobern. Und meine Freunde so: »Ich will Unkraut rupfen und meine Hypothek zurückzahlen.« Animal Crossing ist nichts für mich. Ich weiß das genau, denn ich habe das vor Jahren mal auf dem 3DS ausprobiert. Dort konnte man seinen Inselbewohnern Briefe schreiben. Meine Nachbarin hieß Tangy, die war halb Katze und halb Orange. »Liebe Tangy«, schrieb ich ihr. »Wer war dein Vater? Die Katze oder die Orange? Kannst du mir vielleicht ein Diagramm zeichnen?« Einen Tag später erhielt

ich eine automatisch generierte Antwort, die überhaupt nicht auf meine Nachricht einging. Super! Da kann ich genauso gut dem Kundendienst von Rockstar schreiben!

Ich habe dann meine andere Nachbarin, Whitney, angeschrieben. Whitney ist eine Wölfin. Sie schrieb mir zurück, dass sie sich sehr über meinen Brief gefreut hat und ihn jeden Abend vor dem Einschlafen liest. Aha! Da geht doch was! »Liebe Whitney«, fing ich meinen nächsten Brief an. »Wollen wir uns heute Abend um 20:37 Uhr hinter dem Passbildautomaten treffen? Vielleicht magst du mir ja zeigen, wo ich meinen Knochen vergraben kann. ;)« Am nächsten Abend dann keine Spur von ihr hinter dem Automaten. Also besuchte ich sie zu Hause und erwischte sie mit dem Nachbarn. Irgendein zugezogener Bär. Bären sind flauschig und horten Klopapier, da kann ich nicht mithalten.

Isabelle ist ein Hund. Davon abgesehen ist sie mir eigentlich so egal wie Animal Crossing selbst. Aber dann erschien Animal Crossing: New Horizons ausgerechnet am selben Tag wie Doom Eternal. Und das Internet war umgehend überflutet mit Crossover-Artworks, Videos und kompletten Doom-Mods, in denen Isabelle Seite an Seite mit dem Doomslayer kämpft. Und das ist großartig. Manchmal ist das Internet echt prima. Nicht oft. Aber wenn, dann so richtig. ★