

## NACKTE TATSACHEN

Die US-Pornoindustrie  
hat die Gamer entdeckt.

Writer: Marc Bodmer



Eigentlich ist es eine – wie ein Jasser sagen würde – «aufgelegte» Sache. Ein Ding, das so offensichtlich, so klar ist wie Klossbrühe, aber dennoch haben sich Sex und Games nur in vereinzelt Fällen gefunden.

Das Männermagazin – oder ist es eher ein Lifestyle-Magazin? – Playboy widmet zwar gelegentlich das Centerfold einer digitalen Schönheit und pickt in Games wie «Saboteur», «Rumble Roses XXX» und dergleichen die barbusigen Pixel-Girls heraus oder lässt Programmierer ihre virtuellen Diven entblättern, aber sonst wird die Demografie der Spielenden unverständlicherweise kaum berücksichtigt, aber nun hat die amerikanische Porno-Industrie die Männerbastion erkannt und ins Visier genommen.

Blenden wir etwas zurück, so bis 1986. Comic-Zeichner Mike Saenz entwickelte für Macintosh-Computer das Programm «MacPlaymate» und warnte die Nutzer gleich: «Exzessive Nutzung dieses Programms kann zu Blindheit und Schwachsinn führen.» Die Gefahr dafür bestand kaum, waren doch weder «MacPlaymate» noch dessen Nachfolger «MacPlaymate II» (1991) eigentliche Spiele und die grobschlächtige Grafik half auch wenig. Etwas spielerischer ging es dann mit «Virtual Valerie 1+2» zur Sache, aber eben nur etwas, und die

Qualität der Animation muss ebenfalls als krude betitelt werden.

Diesen Makel behob das Pornostudio Digital Playground im Jahr 1999, als es die Serie «Virtual Sex with ...» ins Leben rief. Anstelle einer pixeligen Illustration räckelte sich nun vor den Augen ein bekanntes Starlet wie Jenna Jameson, Tera Patrick oder Devon. Die Grundidee aber hatte sich im Vergleich zu «MacPlaymate» nicht verändert: Auf Knopfdruck konnten Vibratoren und ähnliches eingeführt werden, und der virtuelle Orgasmus des Spielenden kam einem Feuerwehreinsatz gleich.

### Virtuelle Orgasmen & «hot coffee»

Wenn sich die Spielehersteller nur etwas in die Richtung orientierten, müssen sie mit drastischen Reaktionen rechnen, wie die berühmt-berühmte «Hot Coffee»-Episode von «GTA: San Andreas» (2004) zeigte. Zur Erinnerung: Die bösen Buben von Rockstar North hatten eine Sequenz im Code «vergessen», die für die Spieler weder sichtbar, noch zugänglich war. Erst ein Mod-Patch des Niederländers Patrick Wildenborg brachte ruchbares an den Tag: Während im Originalspiel die Kamera nach der Einladung der Freundin der Hauptfigur «etwas Kaffee zu trinken» draussen vor der Haustüre verweilte und etwas Stöhnen zu hören war, er-

möglichte der «Hot Coffee»-Patch munteres Treiben im Schlafzimmer.

Die Sequenzen waren aber offensichtlich nicht fertig gestellt und im Vergleich zur übrigen Spielanimation deutlich schlechter. Das hielt konservative Politiker in den USA nicht ab, gegen «GTA: San Andreas» und Rockstar Sturm zu laufen. Das Entertainment Software Rating Board ESRB, welches die Altersempfehlungen in den Vereinigten Staaten vergibt, reagierte auf den politischen Druck und erhöhte die Einstufung des Spiels von «Mature» zu «Adults Only», was einem kommerziellen Todesurteil gleich kam. Wenige Wochen nach dem Skandal lieferte Rockstar North das Spiel erneut aus, diesmal ohne den fragwürdigen Inhalt und erhielt das «M»-Rating wieder zurück.

Weit weniger kontrovers ging es zu, als Electronic Arts «The Saboteur» (2009) veröffentlichte und dessen Protagonist Sean sein Hauptquartier in einem Cabaret im Nazi besetzten Paris aufgeschlagen hatte. Dort lungerten oben-ohne Tänzerinnen herum und boten auch mal eine nette Darbietung aus Spass an der Freud. Die Empörung darüber hielt sich verständlicherweise in Grenzen.

Aus diesen dürftigen Gründen verwundert es nicht, dass die US-Porno-



HEUTE UND DAMALS

Chanel Preston spielt die begehrte Hauptrolle in «Tomb Raider XXX» (vorne). Zelda-Fan Kimber Peters liebt ihre Light Gun in «Geek Girls: The Gamers». «MacPlaymate II» (1991): Farbig, aber nicht besser.

industrie den Ball wieder ins Rollen bringt. Das Studio Digital Sin veröffentlichte «Geek Girls: The Gamers» und – wen wundert’s – landete damit einen Bestseller. Die Porno-Produzenten versammelten Starlets vor der Kamera, die zu ihrer Videospiele-Affinität stehen und über diese in kurzen Interviewsequenzen Auskunft geben, bevor sie auf gewohnte Art zur Sache gehen. So erfahren wir von Misti Dawn, dass sie ein Zelda-Tattoo hat und schon zu Atari-Zeiten sich diesem Joystick zuwandte, bevor sie den anderen zum Teil ihres beruflichen Alltags machte. «Gleichzeitig «World of Warcraft» zu spielen und Sex zu haben, macht mich heiss», meint sie und dürfte manches Gamer-Herz mit dieser Bemerkung erobern.

Kimber Peters entpuppt sich auch als Zelda- und Mario-Anhängerin der ersten Stunde, doch ihre heutigen Präferenzen tendieren mehr Richtung «Black Ops» sowie Kampfspiele wie «Soul Calibur» und: «Ich bin eine «Mortal Kombat»-Expertin.» Ihre Fantasie: Einen Fan am anderen Ende der Xbox-Live-Verbindung zu vögeln.

Eine wiederum Fleisch gewordene Fantasie hat eben Exquisite Films in

die Regale gestellt: «Tomb Raider XXX: An Exquisite Parody». Wie kaum eine andere Game-Figur hat die britische Archäologin die Vorstellungen der Männerwelt beflügelt. U2 nahmen sie auf Konzert-Tournee, Mode-Designer entwarfen virtuelle Fashion-Linien und Fans programmierten Patches, damit aus Tomb Raider eine Nude Raider wurde, die oben ohne durch die Gegend hüpfte.

**Pneumatische Oberweite**

Aber was zeichnet die erste virtuelle Action-Heldin aus? Nun, da ist mal die pneumatische Oberweite. Dieser erhebende Anblick dürfte Pamela Anderson, Jenna Jameson und Co. das Wasser in die Augen treiben. Dazu gehören noch eine Wespentaille, Knackpo und Beine jenseits von Maria Scharapowas. Als Toby Gard damals für Lara Croft den Stift anlegte, diente die mangelnde grafische Auflösung als Schutz vor feministischen Attacken. «Die Bildschirmauflösung verlangte nach einer Überzeichnung der Attribute», macht er geltend.

Doch nicht nur Game-Brancheninsider erkennen zwischen wachsendem Brustumfang und wachsenden Ver-

kaufszahlen eine Korrelation. Den Pornografen ist dies längst bekannt. Ganz im Trend der unzähligen prominenten Parodien, die von «Batman XXX» über «Star Wars XXX» zu «Ferris Bueller’s Day Off XXX» reichen, hangelt sich nun das frühere Penthouse-Pet Chanel Preston als Lara-Verschnitt durch Schluchten und Abenteuerchen. Frau Preston, die schon ins «Wonder Woman XXX»-Kostüm geschlüpft ist, macht optisch keine schlechte Falle, kommt sie doch mit ihren Massen 32D-26-32 ziemlich den ursprünglichen Vorgaben der Grabräuberin von 34D-24-35 nahe.

Die viel gepriesenen Action-Sequenzen und die insbesondere die Schlägereien in der Porno-Variante lassen hingegen mehr als zu wünschen übrig, auch wenn Regisseur und Autor Jordan Septo meint: «Ich wollte, dass alles in meinem Film voll reinhaut: Die Kampfsequenzen, die Sets und wenn die Hüllen fallen.» Um letzteres geht’s in der XXX-Verballhornung in erster Linie und das ist Okay so, das andere hat man(n) ohnehin besser im Game.