

# "Holla, die Waldfee!"

**Was dem virtuellen Adeligen die Moorhuhnjagd, ist dem Möchtegern-Punk die Teilnahme an den Berliner Mai-Krawallen: Eine Ersatzbefriedigung für Zwischendurch, knapp jenseits der Grenze des guten Geschmacks.**



Der Punk rennt, doch die Verfolger sind in der Überzahl: Genau da liegt ja der Spaß an der Sache. Ab um die Ecke, fünf, sechs Sekunden Vorsprung vor den Uniformträgern: Ob das reicht, mal eben einen PKW abzufackeln?

Oft reicht es nicht, obwohl fleißige Sessel-Autonome in den letzten Tagen schon weit über eine Million Punkte erzündelten. Einfach ist das nicht, schließlich kassiert man für jeden in die Luft gejagten PKW gerade mal 17.500 Punkte - und wenn man sich erwischen lässt, setzt es Senge.

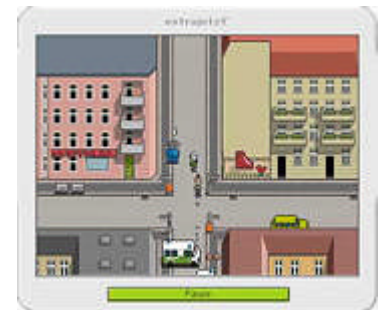
Doch - man erinnere sich an die Moorhuhn-Manie - Deutschlands Bürospottler sind fleißig, und anscheinend träumen nicht wenige davon, mal zumindest virtuell an so einem richtig zünftigen Berliner Mai-Krawall teilzunehmen. Genau darum geht es in einem kleinen, so niedlichen wie gewalthaltigen Spielchen zum "traditionellen Mai-Krawall": ["Tag der Arbeit"](#) heißt das Machwerk.

Am Ende der Runde bekommt man sein Feedback in Form eines kleinen "Extrablatt": In Meldungsform wird da das Abschneiden des Möchtegern-Krawallos auf die Schuppe genommen. Nur wenn der es geschafft hat, mehr als vier Autos zu zerstören und der Polizei zu entkommen, erntet er mit der Schlagzeile "Holla die Waldfee!" das ungebührliche Lob.

Sonderlich geschmackvoll ist das nicht. Aber als völlig niveaulose Blödelei wollen die Programmierer das kleine Flash-Spielchen auch nicht missverstanden wissen. Das Ganze sei eigentlich als subtile Kritik an der Oberflächlichkeit der Krawalle gedacht gewesen.

"Da laufen auch 13 - bis 16 -Jährige rum, einfach um Krawall zu machen", sagt Andre Michelle, einer der drei Programmierer hinter "Extrajetzt". Ihn habe das, als er es das erstmal erlebte, richtiggehend erschreckt, "wie wenig da nachgedacht wird". Von Demonstration könne da nicht wirklich die Rede sein: Er habe das vor allem als gewalttätigen Spaß-Event wahrgenommen und genauso hätten die Programmierer das dann im Spiel ja auch dargestellt.

Der Krawall ist so etwas wie eine Berliner Tradition. Jedes Jahr zum 1. Mai liefern sich zumeist Jugendliche mit der Berliner Polizei Gefechte, brennen irgendwo Autos, fliegen Steine. Das Spiel "Tag der Arbeit" sollte das karrikieren, doch "dann ist wohl irgendwo der Spieltrieb mit uns durchgegangen", gibt Michelle zu.



Punker und Gendarm: beim "Tag der Arbeit" wird der Krawall zur unterhaltsamen Hatz

Finanzielle Interessen verbinden die drei ehemaligen Angestellten einer Multimedia-Agentur mit der kleinen Geschmacklosigkeit nicht direkt. "Aber wir hoffen natürlich, dass der PR-Effekt aus solchen Sachen sich für uns auszahlt."

Unter dem Label "Extrajetzt" wollen sie in Zukunft Spiele mit politischen Kontexten vorstellen. Und sowas, sagt Michelle, spricht sich ja rum".

Frank Patalong