



2010/20 dschungel

<https://ads.jungle.world/artikel/2010/20/stark-wie-drei>

Stark wie drei

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Escape Click Adventures sind kleine Abenteuer-Spiele, bei denen man versuchen muss, durch Klicks auf verschiedene, teilweise versteckte Objekte Rätsel zu lösen oder Aktionen auszulösen. Besonders liebevoll gemacht ist das Casual Game »Ninja-Pi-Ro«. Hier hat man nicht nur die eine Spielfigur, sondern kann und muss per Klick an der richtigen Stelle die Identität wechseln. Drei gibt es, und alle haben besondere Stärken und Schwächen, die sie, wären sie auf sich allein gestellt, völlig hilflos machen würden.

Da ist zum einen der kleine Ninja. Er kann klettern, springen und schleichen, aber weder schwimmen noch tauchen und leidet überdies an einer berufsuntypischen Waffen-Phobie. Schuld daran ist ein prägendes Erlebnis in der Kindheit, als er mit einer Schere herumrannte und dafür von seiner Mama ausgeschimpft wurde. Der kleine Pirat dagegen kann wegen seines Holzbeins und der Handprothese weder klettern noch schleichen, ist aber dank seiner Wutanfälle – er sucht deswegen zwei Mal in der Woche einen Psychologen auf – gut darin, Dinge kaputtzumachen. Und wie es sich für einen Piraten gehört, ist das Wasser natürlich seine zweite Heimat.

Dritter im Bund ist ein Mini-Roboter, der stolz darauf ist, die überragende CPU-Kapazität eines C64 zu besitzen. Er hilft gerne bei Rätseln, kann Dinge reparieren und Code-Eingaben tätigen. Dummerweise erlaubt es ihm das eine Rad, auf dem er sich fortbewegt, nicht, Treppen zu steigen, und wasserdicht ist er auch nicht. Doch zusammen gibt es fast nichts, was die drei nicht können. Man klettert eben auf einen Strommast als Ninja, wechselt oben zum Piraten und kappt die Leitung. Oder man schwimmt als Pirat durch ein Wasserbecken und lässt den Roboter dann das Terminal auf der anderen Seite benutzen.