



2012/09 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2012/09/enten-coachen>

Enten coachen

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Man muss wohl lange suchen, um in einem Spiel auf eine so untalentierte Hauptfigur wie dieses kleine, gelbe Entchen zu stoßen. Das niedliche Vieh kann nämlich gar nichts, was echt schlecht ist, denn eigentlich möchte das -gefiederte Wesen ein großer Sportstar werden. In »Duck Life« geht es, genau: um Entchensport, wobei die Gründe, warum das Tier erfolgreich sein muss, von Folge zu Folge variieren. Muss am Anfang noch das obligatorische Königreich gerettet werden, ist in Volume 4 bloß noch Weltmeisterwerden die große Aufgabe – aber das ist im Grunde genommen auch egal.

Denn zunächst steht Training an. Die kleine Ente muss dafür eine ganze Menge lernen, Schwimmen zum Beispiel, Rennen, Klettern und Springen, verbunden, klar, mit Kondition Bolzen, denn ein schneller Sprint nutzt beim Langstreckenwettbewerb natürlich gar nix. Womit wir beim großen Nachteil wären: In jeder Disziplin sind enorm viele Trainingseinheiten vonnöten, das heißt konkret: immer wieder von vorn auf dem Fluss lospaddeln und Krokodilen, Bojen, Booten ausweichen sowie ständig aufs Neue möglichst schnell durchs Labyrinth kommen, wobei unterwegs ganz viel Geld gesammelt werden muss, damit der künftige Star auch ja genug zu fressen bekommt. Aber weil Ententrainieren nun mal kein Mädchenpensionat ist, muss man als Coach Opfer bringen, also mit vom dauernden Klicken schmerzenden Handgelenken und verspannten Nackenmuskeln leben. Und dann ist er schließlich da, der große Moment, nämlich das erste Rennen, das auf dem Siegertreppchen endet. Aber nach dem Rennen ist eben immer auch vor dem Rennen, und deswegen muss nun Fliegen geübt werden. Oder müsste, denn statt Leistungsterror auszuüben, kann man das nette Vieh vom Gewinnergeld auch einfach bloß hübsch anziehen.