2015/26 dschungel

https://jungle.world/artikel/2015/26/kein-entkommen

Kein Entkommen

Von **Elke Wittich**

<none>

Wo bin ich? Wie komme ich hier raus? Wenn sie gut gemacht sind, gehören Escape-Spiele zu einem der schönsten Game-Genres überhaupt – denn dann findet man sich nicht nur in irgendeinem Raum mit verschlossener Tür wieder, aus dem es auf den ersten Blick kein Entkommen gibt, sondern muss auch intensiv nachdenken, um es am Ende doch noch zu schaffen, das zugrunde liegende Rätsel zu lösen. Um das hinzubekommen, muss man nicht nur die jeweilige Umgebung absuchen, also viel klicken und Gegenstände einsammeln, die man miteinander kombinierten oder einzeln einsetzen kann, sondern meist auch kleine, manchmal mathematische Aufgaben erledigen.
Das klingt, zugegeben, wahrscheinlich langweiliger, als es ist, besonders im Fall des Games »Cube Escape: Arles«. Es spielt im Oktober 1888 in, wenig überraschend, Arles, wo man das Unglück hat, in einem kärglich eingerichteten Raum eingeschlossen zu sein, in dem offenkundig ein Künstler wohnt, der eine große Vorliebe für Absinth hat. Richtig, es handelt sich um die Behausung von Vincent van Gogh, wie die in einer Vase stehenden Sonnenblumen und einige Bilder an den Wänden zeigen – und ja, im Verlauf des Spiels wird man auch gezwungen sein, unschöne Sachen mit einem Messer und einem Ohr anzustellen. Und Absinth richtig zuzubereiten und größere Mengen Alkohol zu trinken. Rusty Lake, die kleine Firma, die »Arles« programmiert hat, plant eine ganze Serie von Escape-Games, zwei Daddels mit den Themen »Jahreszeiten« und »Hütte an einem See« gibt es bereits, ein weiteres wird bald erscheinen und »Harvey’s Box« heißen. Es spielt, so viel wird aus dem kurzen Ankündigungsvideo auf der Seite von Rusty Lake klar, im Jahr 1969 und wird unter anderem von einem Musikstück handeln, das rekonstruiert werden muss. Und natürlich von einem Raum, aus dem man irgendwie entkommen muss.

© Jungle World Verlags GmbH