



# 2009/16 dschungel

<https://shop.jungle.world/artikel/2009/16/raus-hier>

## Raus hier!

Von **elke wittich und boris mayer**

<none>

Wenn einem zufällig danach ist, sich klein, doof und unfähig zu fühlen, muss man sich nicht erst an komplizierte mathematische Rätsel machen, um das richtige Versager-Feeling zu erleben. Es reicht in aller Regel, eines der Escape-the-room-Games anzusteuern. Wie der Name des Spiele-Subgenres es schon suggeriert, geht es in diesen Casuals um verschlossene Räume, aus denen man irgendwie entkommen muss. Und dieses »irgendwie« ist das Problem. Denn ein ordentliches Entkommens-Spiel beginnt so: Man erwacht in einem kahlen Raum, ohne auch nur den Hauch einer Ahnung zu haben, wie man dorthin gekommen ist. Nur dass man dort raus muss, ist klar. Und das per Maus; im so genannten Point-and-Klick-Verfahren müssen nun Wände, Fenster, Gegenstände anvisiert werden, um eventuell verborgene Gegenstände zu finden, die bei der Flucht helfen können. Was nicht einfach ist, denn natürlich sind etwaige Fenster und Türen fest verschlossen, und die passenden Schlüssel sind oft erst durch Kombination verschiedener Items und das In-Gang-Setzen irgendwelcher technischen Geräte zu finden.

Wenn überhaupt. Und so dauert es normalerweise nur ein paar Minuten, bis man sich richtig dämlich fühlt. Und umso glücklicher, wenn man es geschafft hat und entkommen ist. Zur Not auch mit Hilfe einer der im Internet kursierenden Anleitungen, denn Escape-the-rooms sind immens populär, seit 2004 der Japaner Takagi sein Spiel »Crimson Room« herausbrachte ( [http://www.fasco-csc.com/works/crimson/crimson\\_e.php](http://www.fasco-csc.com/works/crimson/crimson_e.php)). Mittlerweile hat es sein schlichtes Spiel zu einer Menge Nachfolger gebracht, bei denen man aus Wohnzimmern, von Balkonen, aus Häusern, Aquarien und gar vom Planeten entkommen muss (eine Übersicht: <http://www.spiele-zone.de/seiten/pnc/escape-the-room-a-e.php>) und sich natürlich immer, immer sehr unfähig fühlt.