

Erika Kovacsics: Mit den vier Spürnasen auf Indizienjagd

Beitrag aus Heft »2008/03: Lebenswelt Netz«

TKKG Das unheimliche Zimmer. Windows 2000/XP/Vista, 256 MB RAM, Pentium III 1,2 GHz, 3D Grafikkarte Geforce 2 mit 128 MB RAM oder vergleichbar, DirectX-kompatible Soundkarte. Festplattenbedarf 500 MB; USK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung; 18,99 €

Wer kennt sie nicht, die beliebte Jugendkrimiserie TKKG, die in den 1980er Jahren per Hörspiel und Buch Einzug in sämtliche Kinder- und Jugendzimmer hielt? TKKG – das sind Tim, Karl, Klößchen und Gabi, vier erfolgreiche Jungdetektive, die mit Unterstützung von Hund Oskar jeden noch so kniffligen Kriminalfall meistern. Längst hat der Spielehersteller Tivola das Konzept der Detektivbande für seine Kindersoftware aufgegriffen. Seit 1997 sind in der TKKG-Computerspielreihe 15 erfolgreiche Adventure Games erschienen, die sich jeweils mit einem neu konzipierten Fall beschäftigen. Diesen gilt es zu lösen – zusammen mit den jungen Protagonisten. Das neueste Rätsel trägt den unheilswangeren Titel ‚Das unheimliche Zimmer‘ und reiht sich als Nummer 16 in die Abenteuer von TKKG ein. Nicht nur die altbekannte Titelmelodie zu Beginn des Spiels sorgt für einen Wiedererkennungseffekt – auch die einführende Vorgeschichte des Falls, die sowohl in Textform auf dem Display erscheint als auch vorgelesen wird, erinnert an die Hörspielserie: TKKG befinden sich auf einer Fahrradtour, als plötzlich ein Unwetter aufzieht. Die vier Jugendlichen beratschlagen, wiederum in Text- und Audioform für die Nutzerin bzw. den Nutzer ersichtlich, was zu tun ist. Nun gilt es, inmitten der einsamen Landschaft einen Unterschlupf für die Bande zu suchen. Gemäß dem Spieltitle stößt die Bande bald auf ein altes, verlassenes und mysteriös wirkendes Hotel, dessen Räumlichkeiten ein schauriges Geheimnis zu bergen scheinen. Die Indizienjagd beginnt. Dazu wird der Mauszeiger in eine Lupe umgewandelt. Sobald man ein Objekt in der Gegend betrachtet, erscheint ein Textfeld mit der jeweiligen Beschreibung, mitunter auch mit Hinweisen, die für den weiteren Spielverlauf hilfreich sind.

Stößt man auf ein aufzusammelndes Indiz, wandelt sich der Mauszeiger automatisch in eine Greifhand um, mit deren Hilfe man den Gegenstand in das Inventar aufnehmen kann. Die im Spiel integrierte Iconleiste bietet neben einer Auflistung des Inventars noch zwei weitere Anwendungsmöglichkeiten, auf die jederzeit zugegriffen werden kann: eine kurze, schriftliche Darstellung der aktuellen Situation, die jedoch keine Lösungsvorschläge offeriert und eine vogelperspektivische Übersicht der Orte, deren Zugang man sich im Spielverlauf selbst erschließen muss. Oft sind mehrere Ortswechsel nötig, um durch scharfsinnige Anwendung und Kombination der gesammelten Gegenstände immer weiter in den Kriminalfall vordringen zu können. Taktische Interaktion und Konversation mit anderen Charakteren des Spiels, seien es kostümierte Kinder, harmlose Dorfbewohner oder unheimliche Fremde, treiben die Handlung voran. Gelungene Grafiken und geschickt eingesetzte Soundeffekte begleiten das Geschehen. Nachwuchsdetektivinnen und -detektive werden ihre Freude an diesem kniffligen Rätsel haben, bei dem Taktik, Logik und Kombinationsgabe gefragt sind. Jedoch ist die Altersempfehlung von acht Jahren deutlich zu niedrig angesetzt. Es gibt keine Hilfestellung, sodass man angesichts der teils schier abwegigen Schlussfolgerungen schnell stecken bleibt. Zudem besitzt das Geheimnis um ‚Das unheimliche Zimmer‘ eine leicht gruselige Komponente, denn TKKG bleiben nicht von der Konfrontation mit Friedhöfen und einem Monster verschont. Für Kinder ab dem Sekundarstufenalter, die Spaß am Rätseln haben, ist dieses Adventure Game jedoch sicher ein gelungener Zeitvertreib.