merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Dana Neuleitner: Rocky Beach im Piratenfieber

Beitrag aus Heft »2021/02 Eltern und Medien«

USM (2020). Die drei ??? – Fluch des Flaschenteufels. Android/iOS 7,99 € bzw. Windows/Mac 19,99 €; USK ab 0 Jahren bzw. ab 6 Jahren.

Seit über 50 Jahren begleiten Die Drei ??? schon junge Leser*innen und Hörer*innen. Seit letztem Jahr können Rätselfans gemeinsam mit den Detektiven den neuen Fall ‚Fluch des Flaschenteufels' als App oder Computerspiel lösen. Schauplatz ist – wie sollte es anders sein – Rocky Beach. Als ein seltsamer Übernachtungsgast im Hause Jonas sein Unwesen treibt und Beschwörungen mit einer alten Flasche durchführt, ist für den ersten Detektiv Justus Jonas klar: dem muss auf den Grund gegangen werden!

In der Rolle des ersten Detektivs geht es nun darum, Hinweise zu sammeln, Rücksprache mit den Detektivkollegen Peter Shaw und Bob Andrews zu halten und Onkel Titus und Tante Mathilda zu befragen. Nebenbei gilt es, das Ehepaar Jonas wieder zu versöhnen, denn Justus' Tante ist mit der Anwesenheit des ominösen Gastes, der sich nach einer Romanfigur in Robert Louis Stevensons Die Schatzinsel John Silver nennt, äußerst unzufrieden. Bei der Untersuchung des Flascheninhalts kommt ein kleiner Flaschenteufel zu Tage. Bevor die Detektive ihn jedoch genauer untersuchen können, verschwindet Silver und mit ihm die Flasche sowie der Vogel Blacky, ihr Maskottchen. Neben dem verschollenen Gast scheint auch ganz Rocky Beach vom Piratenfieber angesteckt worden zu sein: Im Buchladen wird ein Literatentreffen zum Thema durchgeführt, eine Fastfoodkette wirft als Werbemaßnahme Golddublonen über der Stadt ab und auf einem Schiff soll eine Piratenshow ins Leben gerufen werden. Auf der Suche nach Silver und Blacky müssen Justus, Peter und Bob immer wieder ihren Mitmenschen helfen, beispielsweise indem sie für das leibliche Wohl des Stadtstreichers sorgen oder Kisten für einen alten Bekannten suchen. Wie bei echten Piraten geht es schließlich auch für das Trio auf Schatzsuche auf hoher See.

Das Sammeln von Gegenständen ist ein immer wiederkehrendes Prinzip des Spiels: Federn, Gläser, Kerzen, Flaschen… Die Gegenstände sind teils so gut versteckt, dass sich diese Aufgaben recht langwierig gestalten. Hinweise auf die Fundorte der fehlenden Gegenstände gibt es im Spiel nicht. Dafür werden einige Hinweise auf der USM-Website gegeben. Wesentlich kurzweiliger dagegen sind die zu absolvierenden Mini-Spiele. Diese orientieren sich an bekannten Spieleklassikern wie Mah-Jongg oder Pac-Man.

Leider können hier die Schwierigkeitslevel nicht angepasst werden, was möglicherweise zu Frustration bei den Spieler*innen führen könnte, da die Mini-Spiele auch nicht übersprungen werden können. Besonders der Weg zur Fabrik gestaltet sich schwierig. Für die Aufgaben, die zum Fortschritt der Geschichte dienen, gibt das Detektivtagebuch Hilfestellung. Dadurch sind Spieler*innen auch beim Fortsetzen des Spiels schnell auf dem aktuellen Stand.

Das Spiel selbst gestaltet sich als klassisches Point-and-Click-Abenteuer, das aufgelockert wird durch Zwischensequenzen, die durch Comic-Strips bebildert sind und bei denen ein Erzähler narrativ durch die Geschehnisse leitet. Dadurch wirkt das Spiel insgesamt sehr lebendig. Hierzu trägt auch bei, dass die drei Detektive von den Hörspielsprechern Oliver Rohrbeck, Jens Wawrczeck und Andreas Fröhlich vertont wurden. Die Grafik des

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Spiels ist ebenfalls sehr ansprechend und erinnert an die Gestaltung der Buch- und Hörspielcover. Das Trio selbst wird nie gezeigt. Wie die Jungen aussehen, bleibt also der Fantasie überlassen.

Beim Lösen des Falls kommen immer wieder digitale Medien ins Spiel. Sei es die altbekannte Telefon-Lawine (nun mit Smartphone und SMS statt Anrufbeantworter), mit der sich Die drei ??? Hinweise aus dem Bekanntenkreis erhoffen (und die sogar zu einer Spam-Nachricht führt) oder das Analysieren der Bild- und Tonspur in einem Erpresservideo. Auch Fingerabdrücke werden nun digital festgehalten und die Umgebung per Zoom-Funktion der Smartphonekamera in Augenschein genommen. Dass die drei Detektive mit der Zeit gehen, zeigt sich daneben auch an vielen Hinweisen zur Nachhaltigkeit. So wird beispielsweise im Lauf der Handlung die Werbemaßnahme der Fastfoodkette gestoppt und beim Angeln am Pier hat Justus einiges an Abfall am Haken. Deshalb weist er unter anderem auf Plastikinseln und Mikroplastik im Ozean hin. Die Spieler*innen erfahren beiläufig auch, wie lange es dauert, bis sich eine Plastikflasche zersetzt. Anschließend wird der herausgefischte Müll natürlich im Müllcontainer entsorgt.

Die App wird von USM ab zehn Jahren empfohlen. Die Rätsel sind knifflig, aber dennoch gut lösbar. Bei dem ein oder anderen Rätsel oder Mini-Spiel ist die Hilfe einer älteren Person aber sicherlich von Vorteil. Beim Lösen der Rätsel sind Wissen – beispielsweise zu chemischen Formeln wie NaHCO3 und verschiedenen Währungen – oder aber Recherchekenntnisse hilfreich. Nebenbei erfahren die Spieler*innen Wissenswertes über verschiedene Piratenflaggen und Louis Stevensons Werk Die Schatzinsel. Die drei ??? – Fluch des Flaschenteufels wurde mit dem Pädagogischen Medienpreis 2020 ausgezeichnet und in zwei Kategorien für den Kindersoftwarepreis TOMMI nominiert. Insgesamt können drei Spielstände in der App gespeichert werden. Schön ist, dass die Option auf Untertitel gegeben ist, wodurch beispielsweise Gehörlose das Abenteuer erleben können. Das aus acht Kapiteln bestehende Spiel ist spannend und unterhaltend – sowohl für jüngere Spieler*innen als auch für solche, die sich ein wenig an ihre Kindheit erinnern möchten.