


Mord im Museum

Ein multilinearer
Hör-Spiel Krimi

Mela Kocher 
mela.kocher@zhdk.ch

Stefan Schmidlin 
stefan@wakuwaku.ch

BESCHREIBUNG

Mord im Museum (MiM) ist ein interaktives Hör-Spiel in Form einer iOS-App.

Während des Spiels entscheiden die Spielenden selbst, wie die Geschichte weitergehen soll, indem sie sich im Museum von Exponat zu Exponat bewegen. Mithilfe von Beacons werden die Bewegungen der Spielenden registriert.

GAMEDESIGN UND MOTIVATION

Die Spielenden übernehmen die Rolle von Detektiv Bissig, der einen Mordfall aufklären soll. Mit diesem Ziel im Hinterkopf hören die Spieler der Geschichte aufmerksam zu, und versuchen Hinweise zum Mordablauf und dem Täter - eines der Museumsxponate - zu finden. Unterstützt von Bissigs Assistentin Isabel finden sie sich im Museum selbst zurecht. Die immersive Produktion als Hörspiel sowie die Abwesenheit von Geschicklichkeitselementen macht das Spiel auch für Nichtspieler attraktiv.

SPIELERLEBNIS

Die Spielenden werden anhand einer inszenierten Tatortszene im Eingangsbereich auf das Spiel aufmerksam gemacht. Am Empfang erhalten sie ein iOS-Gerät, Kopfhörer und eine Hülle, mit der sie das Gerät umhängen können, um die Konzentration weg vom Bildschirm auf das Hören und Sehen zu lenken.

Nach einer kleinen Einführung beginnt die Geschichte. Spielelemente wie zum Beispiel die «Anklage»-Funktion und die Wegmarker, anhand derer sich die Spielenden im Museum orientieren, werden Schritt für Schritt eingeführt. Nach der Auflösung des Mordes erhalten die Spielenden ein Feedback zu ihrem detektivischen Spürsinn.

STECKBRIEF

Spieler:	1-2 kollaborativ
Spieldauer:	20-40 Minuten
Ab:	Alleine ab 12 Jahren; In Begleitung ab 9 Jahren
Genre:	Detektiv-Geschichte zum selber entscheiden.
Plattform:	iOS (vom Museum abgegeben)
Besonderes:	Beacons, Physische Wegmarker und Objektmarker

