

ANSICHTSSACHE

SPIEL MIT DEINEN SINNEN

Spielend erleben, wie eine blinde Person die Welt wahrnimmt und so den Maulwurf Fred bei der Aufklärung von Kriminalfällen unterstützen. Ein barrierefreies Spiel, das mit den Sinnen spielt.

Logline

EINLEITUNG

Es ist gar nicht so leicht, sich vorzustellen, wie es sich anfühlt, nichts mehr zu sehen, bis es wirklich so ist. Das Spiel Ansichtssache beschäftigt sich mit genau dieser Thematik. Spielend soll ein Gespür dafür übermittelt werden, wie eine blinde Person die Welt wahrnimmt.

Bewusst ist der fehlende Sehsinn nur am Rande Teil des Spieles, würde man damit übertreiben, wäre es für Sehende sehr anstrengend, das Spiel zu spielen und die Motivation bzw. der Wille, weiterzuspielen und sich darauf einzulassen würde zu schnell verloren gehen. Weiters ist es auch nicht Ziel des Spieles, aufzuzeigen, wie schwer die Betroffenen es haben, sondern viel mehr, wie gut sie mit ihrer Einschränkung umgehen und diese Barrieren zu großen Teilen über andere Sinne eliminieren.

Das Spiel ist so konzipiert, dass es für Sehende und Nicht-Sehende spielbar ist. Alle Elemente sind in dieser Hinsicht barrierefrei gestaltet und bieten Raum für neue Erfahrungen.



USER EXPERIENCE

Stell dir vor, du siehst immer schlechter und schlechter und schlechter. Und eines Tages wachst du auf und merkst, dass es nun so schlimm ist, dass dir alltägliche Dinge schwerfallen. „Wo habe ich meine Brille hingelegt? Kann ich die Straße überqueren oder kommt da hinten ein Auto? Ist das ein 10 Euro- oder ein 20 Euroschein in meiner Hand?“

Du willst es dir nicht eingestehen. Du konntest immer alles alleine, du wirst es auch weiterhin können. Und damit niemand was merkt, beginnst du, deine anderen Sinne zu trainieren, zu schärfen, um den fehlenden Sinn auszugleichen.

Genau so geht es Fred dem Detektivmaulwurf. Lange Zeit, hat er seine immer schlimmer werdende Sehschwäche geleugnet, doch er ist an einen Punkt gekommen, an dem dies nicht mehr möglich ist. Es hat ihn viel Zeit und Überwindung gekostet, um Hilfe zu bitten. Er macht es trotzdem, denn die Menschen vor dem Bösen zu schützen, das ist seine Passion.

Gemeinsam mit Fred begibst du dich auf Verbrechensjagd quer durch Dornbirn und versuchst, die skurrilsten Kriminalfälle aufzudecken.



SPIELBESTANDTEILE

- 1 Spielbrett mit Sprachsteuerungsfunktion
- 10 Tatortkarten
- 6 Täterkarten
- 7 Tatenkarten
- 5 Spielfiguren
- Ereigniskarten
- 5 Augenbinden

SPIELKARTEN

Orts-, Verdächtigen-, Tatenkarten

Die Karten sind allesamt so gestaltet, dass sie für Sehende und Nicht-Sehende gleichermaßen funktionieren. Die Schwarzschrift ist in erhobenen Buchstaben gedruckt, sprich, sie kann erfüllt werden. Ebenso ist auf jeder Karte zusätzlich die jeweilige Information in Punkschrift angegeben.

Weiteres spezielles Merkmal ist, dass die Konturen der Illustration erhoben sind, somit können auch diese taktil wahrgenommen werden.

Ereigniskarten

Die Ereigniskarten kommen bei jedem neuen Spielzug in Einsatz. Vor Spielbeginn werden diese gut durchgemischt und auf einen Stapel gelegt. Ist ein Spieler an der Reihe und hat seinen Spielzug ausgeführt, muss er eine Ereigniskarte ziehen und die angeführte Challenge bewältigen, um einen Verdacht äußern zu dürfen.

Die Ereigniskarten beinhalten den Tastsinn, Sehsinn, Hörsinn und den Geruchssinn. Hier ist anzumerken, dass nicht unbedingt der angegebene Sinn verwendet werden muss, es kann ebenso sein, dass genau dieser Sinn bei der zu bewältigenden Aufgabe entzogen wird.

Die Ereigniskarten beinhalten verhältnismäßig viel Text, somit ist es bei diesen Karten platztechnisch nicht möglich, die Erhöbungs- sowie die Punkschrift mit anzuführen. Die Karten werden mit fortlaufenden, erhobenen gedruckten Nummern versehen. Diese Nummern können Fred, dem Detektivmaulwurf auditiv weitergegeben werden und dieser wird die Aufgabe dann vorlesen.



Information zu den Challenges

Pro Challenge ist zwischen einer halben und einer Minute Zeit. Wird diese Aufgabe innerhalb dieses Zeitfensters erfolgreich gemeistert, darf ein Verdacht geäußert werden. Die Lösung der Quizfragen wird von Fred mitgeteilt.

Beispielchallenges:

- Entzug des Sehsinns
 - > Verschiedene Tierfelle fühlen
 - > Glas einschneiden
- Hörsinn
 - > Quizfragen zur Thematik sowie allgemeines Wissen
 - > Tierlaute erhören
- Geruchssinn
 - > Kräuter erriechen

Offene Runden

Diese sind als solche gekennzeichnet. Bei den offenen Runden dürfen alle Spieler teilnehmen und kämpfen gegen die Zeit, aber auch gegen alle anderen um den Sieg der jeweiligen Challenge. Der Spieler, der am schnellsten/am besten ist, darf dann einen Verdacht äußern. Die Reihenfolge der Spieler bleibt aber dieselbe, sprich der Spieler links neben dem zuletzt Spielenden ist an der Reihe.

Information zum Spielbrett

Die Sprachsteuerung ist ein essenzieller Part des Spieles, um dessen Barrierefreiheit zu gewährleisten. Elemente, die nur schriftlich vorhanden sind, können über die Sprachsteuerung von Fred dem Detektivmaulwurf vorgelesen werden. Auch mit den Spielzügen wird Fred beauftragt (siehe Spielzüge).

Ebenso kann man Fred den Maulwurf auch Fragen zum Ablauf des Spieles stellen, wenn zum Beispiel Spielregeln unklar sind usw.

SPIELBRETT

Das Spielbrett besteht aus den folgenden 10 Orten:

- Pizzeria
- Bahnhof
- Olz
- Krankenhaus
- Inatura
- Kulturhaus
- Stadtbad
- Kletterhalle
- Marktplatz
- Fachhochschule

Die Orte sind durch Leitlinien miteinander verbunden. Diese gewährleisten das Verschieben der Figuren.

Weiters besteht das Spielbrett aus einem digitalen Device, das mit Sprachsteuerung aktiviert wird (siehe Sprachsteuerung).

START DES SPIELS

Das Spielfeld wird in der Mitte eines Tisches aufgebaut. Die Täter-, Taten- und Tatortkarten werden getrennt voneinander gemischt und jeweils zu einem Stapel gepackt. Jeweils eine Karte wird herausgenommen und unter das Spielbrett gelegt – Diese 3 Karten bilden die Lösung des Spieles.

Die restlichen Karten werden zu gleichen Teilen an die Spieler verteilt. Somit hat jeder Spieler „Handkarten“, die er gleich als richtige Lösung ausschließen kann. Die eventuell übrigen Karten werden gleichmäßig auf die Orte „Krankenhaus“ und „Olz“ verteilt. Bei einer ungeraden Zahl erhält das „Krankenhaus“ eine Karte mehr.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und darf sie an einen frei gewählten Ort stellen mit Ausnahme von den Orten „Krankenhaus“ und „Olz“, die auf dem Spielfeld orange gekennzeichnet sind.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler für sich soll herausfinden, was für eine Tat begangen wurde, wer der Täter ist und an welchem Ort, also wo die Tat begangen wurde.

Ende des Spiels

Erhebt ein Spieler eine Anklage, darf dieser Spieler die zu Beginn auf die Seite gelegten Karten, die Lösung, anschauen. Ist seine Anklage zu 100 % richtig, stimmen also alle drei Karten mit seiner Aussage überein, hat dieser das Spiel gewonnen und das Spiel ist beendet.

Ist die Anklage falsch, ist das Spiel nur für diesen einen Spieler zu Ende, die restlichen Spieler setzen das Spiel fort, bis erneut eine Anklage erhoben wird.



BEISPIELSZENARIO

Start: Marktplatz | **Spieler:** „Opa Böckle“

Der Spieler hat jetzt die Wahl, an folgende Orte zu wechseln:

1. Inatura
2. Stadtbad
3. Kletterhalle

Er entscheidet sich für die Kletterhalle.

„Fred, bitte bring „Opa Böckle“ zur Kletterhalle“

Nun muss der Spieler eine Ereigniskarte ziehen und die jeweilige Aufgabe in der vorgegebenen Zeit lösen. Wir gehen davon aus, er meistert die Challenge erfolgreich. Nun darf er einen Verdacht äußern.

„In der Kletterhalle hat „Kaplan Kolibri“ einen Mord begangen.“

Einige Runden später kann der Spieler den Täter identifizieren, es ist „Fisch Grethe“. Er behält diese Information natürlich für sich und versucht weiter herauszufinden, welche Tat begangen wurde und den Ort dieser.

Weitere Runden vergehen. Nun ist sich der Spieler sicher, er kann den Kriminalfall lösen. Er begibt sich zum Schwimmbad. Dort äußert er eine Anklage.

„Fisch Grethe beging im Schwimmbad Körperverletzung.“

Als nächstes muss er die drei Karten, die unter dem Spielbrett sind anschauen und prüfen, ob diese mit seiner Anklage übereinstimmen.

Leider hat er sich vertan und die Tat ist eine andere. Somit hat er verloren. Er legt die drei Lösungskarten wieder unter das Spielbrett und scheidet aus dem Spiel aus.

Die restlichen Spieler setzen das Spiel fort, bis erneut eine Anklage erhoben wird. Stimmt diese dann mit den drei Karten unterm Spielbrett überein, ist das Spiel beendet.

Was kann die Figur, was andere nicht können?

extrem geduldig, sehr aufmerksam, empathisch und schlaue, dies erleichtert ihm seinen Beruf enorm, weshalb er sehr erfolgreich im Aufdecken von Kriminalfällen ist.

Wie ist die Figur, wenn sie ganz für sich alleine ist und sich un beobachtet fühlt?

ruhig, gelassen, braucht nicht viel zu tun und ist trotzdem zufrieden, liest eigentlich gerne und löst gerne Kreuzworträtsel, rastet aber sehr lange dafür, da er nicht mehr gut sieht, rastet gerne - sitzt sich irgendwo hin, schließt die Augen und denkt nach

Wovor hat die Figur Angst?

Fred hat große Angst davor, seiner Berufung nicht mehr nachgehen zu können, weil sein Augenlicht immer schlechter wird.

Was will die Figur?

Die Welt zu einem sicheren Ort machen.

Was treibt die Figur an?

Leidenschaft, löst gerne komplexe Probleme



SPIELABLAUF

Zielgruppe

14 – 150 Jahre | Für Menschen mit Sehbeeinträchtigung und alle, die völlig neue Sinneswahrnehmungen erleben wollen.

Spieldauer

Die Dauer des Spieles ist abhängig vom Geschick und der Konzentration der einzelnen Spieler. Es kann in einer Zeit von einer halben Stunde bis zu 2 Stunden erfolgreich durchgespielt werden.

Wer beginnt?

Derjenige Spieler, mit der geringsten Sehkraft darf beginnen.

Spielfiguren

Die Verdächtigen dienen gleichzeitig als Spielfiguren. Jeder Spieler darf sich eine Figur auswählen. Anzumerken ist, dass die Wahl der Figur noch keinerlei Aufschluss darauf gibt, ob dieser Täter das aktuelle Verbrechen begangen hat oder nicht.

Die Spielfiguren werden nicht von den Spielern selbst verschoben. Über Sprachsteuerung wird Fred damit beauftragt. Die Spielfiguren werden auf Aufforderung mechanisch bewegt.

Notizen

Offiziell dürfen keine Notizen gemacht werden, da es Sehenden so einen Vorteil verschaffen würde. Welcher Täter, Taten und Orte ausgeschlossen werden können, sollten die Spieler merken, um ihr Gedächtnis zu schulen.

Spielzüge

Ist ein Spieler am Zug, muss er genau einen Ort weiterziehen. Somit hat er die Möglichkeit, einen der Orte, die direkt mit seinem aktuellen Standort verbunden sind, zu wählen. Lediglich in der ersten Runde muss kein Zug vollzogen werden, da die Startposition von jedem Spieler frei wählbar ist und auch wenn Anklage erhoben wird, muss der Ort nicht gewechselt werden.

Ablauf

Der erste Spieler beginnt. Dieser zieht eine Ereigniskarte und versucht die Aufgabe erfolgreich zu lösen. Gelingt dies nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Ist er erfolgreich, darf er einen Verdacht äußern. Diesen Verdacht müssen die restlichen Spieler widerlegen. Beginnen muss der Spieler links von ihm, kann er den Verdacht mit seinen „Handkarten“ nicht widersprechen, ist der Spieler links von ihm an der Reihe, dies zu tun. Ist dieser auch nicht in der Lage, wiederum der Spieler sehr sicher ist, dass seine Anklage auch stimmt. Ist dies nicht der Fall, verliert er das Spiel und scheidet aus.

Jeder Spieler darf also bei erfolgreich meisteter Aufgabe einen Verdacht äußern oder aber auch Anklage erheben. Letzteres ist jedoch nur sinnvoll, wenn sich der Spieler sehr sicher ist, dass seine Anklage auch stimmt. Ist dies nicht der Fall, verliert er das Spiel und scheidet aus.

Nun ist der Spieler links vom aktuellen Spieler an der Reihe, diesen Verdacht zu widerlegen. Angenommen er besitzt die „Kaplan Kolibri“ Karte, kann dieser nicht der Täter sein. Er muss die Karte dem aktuellen Spieler zeigen, alle anderen dürfen die Karte nicht sehen.

Eine Runde vergeht. Es ist wieder der Spieler „Opa Böckle“ an der Reihe. Er befindet sich in der Kletterhalle und hat nun die Möglichkeit zwischen den folgenden Orten zu wählen:

1. Marktplatz
2. Krankenhaus

Er möchte ins Krankenhaus.
„Fred, bitte bringe „Opa Böckle“ zum Krankenhaus.“

Beim Krankenhaus warten Hinweise auf jeden Spieler. (Die eventuell übrigen Tatort- und Tatenkarten werden an die Orte Krankenhaus und Olz aufgelegt.) Es befinden sich zwei Karten auf dem Hinweisfeld. Der Spieler darf sich beide anschauen. Er kann nun „Hase Hansi“ als Täter ausschließen und ebenso die Tat „mit Eiern bewerkeln“.

Erneut muss er eine Ereigniskarte vom Stapel ziehen. Dieses Mal kann er die Aufgabe nicht in der vorgegebenen Zeit abschließen. Er darf somit keinen Verdacht äußern und muss eine Runde warten.



HAUPTCHARAKTER

Beschreibung: „Detektivmaulwurf Fred“

Name: Maulwurf Fred
Geschlecht: männlich
Alter: 52 Jahre
Stimmfarbe: warme aber tiefe Stimme, spricht langsam und deutlich
Bewegungsart: geht langsam, leicht gebückt, geräuschlos

Beruf: Detektiv
Hobbies: Kreuzworträtsel lösen, auf Parkbänke sitzen und rasten