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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Anna-Clara Pentz: Das EXIT-Game für das Smartphone

Beitrag aus Heft »2022/01 Gesundheit und Medien«

Mit ‚EXIT – Der Fluch von Ophir' bringt KOSMOS die beliebte Escape-Game-Reihe EXIT erstmals auf das Smartphone. In bekannter EXIT-Manier schafft KOSMOS ein Mobile-Game, das die Spieler*innen in einen rätselhaften Fall hineinzieht, aus dem es durch das Lösen verschiedener Rätsel herauszukommen gilt. In ‚Der Fluch von Ophir' findet sich der*die Spieler*in im Hotel Ophir in den Wichita Mountains in Oklahoma wieder, in dem unnatürliche Dinge geschehen und zuletzt der berühmte Schriftsteller Tory Harlane spurlos verschwunden ist. Zu Beginn des Spiels führt eine Erzählstimme ein in die Geschichte des Hotels und die Gerüchte, die sich seit jeher um diesen geheimnisvollen Ort ranken: Gerüchte über eine angebliche Stadt aus Gold, über unerklärliche Phänomene, verschwundene Personen und einen Fluch.

Im Hotel gilt es nun, Hinweise zu suchen und Aufgaben und Rätsel zu lösen, um hinter das Geheimnis um das Hotel und Tory Harlanes Verschwinden zu kommen. Dabei wird die Suche etwa durch einen nicht auf Anhieb funktionierenden Fahrstuhl oder verschlossene Türen erschwert. Zu Beginn findet der*die Spieler*in sich in der leeren Lobby des Hotels wieder, mit einer Abwesenheitsnotiz der Hotelangestellten und einem Zimmerschlüssel auf dem Tresen beginnt nun das Abenteuer. Wie für die EXIT-Reihe üblich, bedarf es aufmerksamen Hinschauens, logischen Denkens und einigen Kombinationsvermögens, um die Aufgaben zu lösen. Glücklicherweise gibt es auch Tipps, sollte man bei einem Rätsel gar nicht weiterkommen. Allerdings zählen diese in die Auswertung am Ende hinein.

Das Hotel ist mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet und neben den für das Spiel relevanten Hinweisen, erfährt man durch Klicken auf manche Gegenstände im Hotel noch etwas über die Geschichte des Hotels oder beispielsweise die Tradition der Bärenjagd in Oklahoma, die zum Aussterben der Bären dort geführt hat.

Die Oberfläche des Games ist sehr intuitiv, teilweise leuchten relevante Gegenstände auf und machen so auf sich aufmerksam. Dennoch sind die Rätsel nicht allzu leicht zu lösen, weshalb sich das Spiel auch sehr ziehen kann. Die Option, das Spiel zu unterbrechen und an der abgebrochenen Stelle wieder fortzusetzen ist daher sehr nützlich. Die Altersempfehlung ab 12 Jahren ist aufgrund der Geschichte und der düsteren Stimmung, die durch die Hintergrundmusik noch deutlich verstärkt wird, angemessen. Für alle Rätsel-Fans ist das Spiel sehr zu empfehlen.

KOSMOS (2021). EXIT – Der Fluch von Ophir. App-Game ab 12 Jahren für IOS und Android. 5,99 €.

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