Rettet Jana – ein Tatort zum Mitspielen

Im Zusammenhang mit dem am 18. Mai ausgestrahlten Bremer Tatort „Alle meine Jungs“ hat radiobremen gemeinsam mit Thadeus Roth ein Spiel namens „Dein Auftrag“ entwickelt. Ich war dabei! Und bin fassungslos! (im positiven Sinne!) Und berichte. Auch wenn das nach diesen zwei extremen Wochen – das Spiel startete schon vor dem Tatort – schwer ist, in gescheite Worte zu fassen. Aber es war mein erstes Mal „mittendrin“ in einem sogenannten „Suddenlife-Game“ und da ich solche doch eher neuen crossmedia-Entwicklungen sehr spannend finde, denke ich sollte ich das auch reflektieren. Wer meine Ergüsse nicht lesen will, kann sich auf der radiobremen-Seite kurz und knapp informieren, dort gibt es auch ein PDF zum Ansehen und den Link zu „Toms Blog“.

Ich bin seit ewigen Zeiten Tatort-Fan, seit einigen Jahren auch regelmäßig, da auch viele Freunde Tatort schauen und so wurde u. a. eine eigene Facebook-Gruppe daraus. An den beiden bisherigen interaktiven Spielen (Ludwigshafen und Stuttgart) habe ich aber aus Zeitgründen nicht teilnehmen können. Dieses Mal hörte ich über twitter, dass es ein neues Spiel gäbe, und wie in dem bekannten belgischen Video drückte ich auf den Button: Action bitte!! – Denn ich hatte gerade nicht allzuviel zu tun und überdies war das Spiel von Radio Bremen betreut, mit deren online-Aktivitäten mich ja einiges seit Jahren verbindet, wie wenige wissen…

Am zweiten oder dritten Tag bin ich eingestiegen und hoffte auf ein nettes Rätseln vorm Bildschirm. Ich legte mir Stift und Papier zurecht und schaute erstmal die Materialien an (vieles kann auch per #rettetjana noch auf Twitter angeschaut werden), die bislang zur Verfügung standen, dann arbeitete ich mich per Forum in die Geschichte ein. Recht schnell entdeckte ich dort einen Link, der auf ein Pad verwies, wo Hinweise und Story zusammengetragen werden sollten. Mit Wikis kenne ich mich einigermaßen aus, also sollte auch ein Pad keine Schwierigkeit sein.

Was dann aber begann, waren zwei Ausnahme-Wochen, die einem Außenstehenden nicht recht erklärbar sind. In dem Pad (dem auch ein Chat angeschlossen ist) traf sich nach und nach eine immer verschworenere,

aufeinander bestens eingestimmte Gruppe, die sich Aufgaben verteilte, brainstormte und mit ordentlich Adrenalin versehen neuen Anrufen und Mails nachging – und zwar nahezu durchgängig! Am Chat läßt sich jetzt noch nachlesen, dass nachts um zwei die letzten rausgingen und um sechs die ersten schon wieder eincheckten und Infos weiter bearbeiteten. Schnell war ich „drin" im Spiel, in der bunten Truppe, die im harten Kern aus etwa 35 Leuten von Ingolstadt bis Bremen im Alter von 16-57 Jahren bestand. Kam gerade mal nix von der Spielleitung, wurde virtuell Kaffee gekocht und Bratkartoffeln gebrutzelt

Womit wir vielleicht nicht ganz gerechnet hatten, war der Aufwand und die Komplexität des Spiels – die Spielleitung aber, das wissen wir nun, hatte das auch nicht so ganz auf der Rechnung – vor allem UNS nicht. Denn wir entwickelten in unserem kleinen Kommissariat eine irre Eigendynamik: manche Aufgaben waren Minuten nachdem sie eintrudelten, bereits entschlüsselt, anderen Hinweisen gingen wir bis in die Urgründe ihrer Entstehung nach und landeten bei Mystik, Hindugöttern oder auch mal auf einem falschen Twitteraccount oder einem Anrufbeantworter in Houston… Wir brauchten neues Futter, dürsteten nach den nächsten Hinweisen und hielten damit offenbar auch die Spielleitung gehörig auf Trab.

Nur mit dem Forum versehen hätte wohl kaum jemand (schon gar nicht allein!) das Spiel lösen können, vereinzelt vernahmen wir verzweifelte Hilferufe aus Twitter, wo Nicht-Pad-Spieler versuchten ihre Post zu entschlüsseln. Wer intensiv mitspielen wollte, wurde ins Pad eingeladen, und kurz vor dem Tatort-Wochenende hatten wir sogar tatort-like unseren eigenen, allerdings ungeplanten „Nebenhandlungsstrang": ein Troll war ins Pad eingestiegen und meinte unsere Schreibarbeit zunichte machen zu müssen. Er hat nicht mit unserer Crew gerechnet – wir haben nicht nur mehrere Padumzüge geschafft, sondern bis zum Ende des Spiels auch sichere Versionen behalten können.

Die „Sieben Siegel" also auch noch. Uff. (Ausschnitt aus Toms Blog)

An dieser Stelle mal ein dickes Lob an die Spielemacher (die wegen uns auch keine ruhige Nacht mehr hatten…) – die Story war bis in feinste Verästelungen durchdacht – und da wo sie aufhörte, haben wir weitergesponnen! Die Figuren hatten allesamt Profile, Charaktere, es war eine glaubhafte – und grausige – Geschichte. Die Briefpost, die verschiedene von uns erhielten, war ein erster

Höhepunkt des Spiels – nun war tatsächlich „Beweismaterial“ in unseren Briefkästen, das wir auszuwerten hatten, das aber mindestens 20 neue Personen und zig neue Ereignisse verarbeitete.

Allmählich kamen wir hinter die Machenschaften der „mundita„, einem als Escort-Service getarnten Prostituiertenring. Jana lieferte uns die Beweise, doch sie war selbst in Gefahr. Es spitzte sich alles auf den Tatort-Sonntag mit der Ausstrahlung der rb-Folge zu. Der Fernseh-Abend war dann auch der pure Stress für alle von uns, und es zeigten sich wahre Multitaskingtalente: der Tatort wurde protokolliert, gleichzeitig diskutiert und im Anschluss sofort an unsere Story angedockt, als es dann (wie wir bereits – richtig – erwarteten) plötzlich hieß: Außeneinsatz!! Unsere *special task force* machte sich auf nach Bremen-Walle, währenddessen trudelten sogar im Radio bei der Sendung „Gefühlsecht“ noch Hinweise für uns ein (bitte bessere Musik demnächst dazu, wir ermitteln schließlich seriös!)

Die task force fand tatsächlich Janas Handy und am kommenden Mittag sogar noch weitere am Tatort zurückgelassene Dinge. Wir rätselten noch bis in die Nacht. Jana war erstmal in Sicherheit, aber das Spiel noch nicht zu Ende, die Bösewichter waren noch nicht alle gefaßt – wir hatten es auch mit einem etwas tüddeligen Kommissar zu tun im Spiel.

Von Montag bis Mittwoch versuchten wir die „Überorganisation“ der mundita herauszufinden, deren Mitarbeiter sich mittlerweile alle nach Goa geflüchtet hatten. Es war dann eine etwas zermürbende Suche nach Passwörtern und Logins für neue Webseiten – die, so erfuhren wir nach dem Spiel, nahezu zeitaktuell von den Spielemachern noch eingebaut wurden, weil wir mittlerweile rasant mit den Lösungen dabei waren… Gleichzeitig versuchte die „Gegenseite“ uns zu sabotieren und zu drohen: „NUCLEAR OPTION!“ – netter Bond-Scherz, aber sowas läßt doch einen Ermittler nicht erschrecken!!

Soll das eine Drohung sein?

Letzten Mittwoch dann spitzte sich alles auf die Enkodierung eines „masterkeys“ um 16 Uhr zu – an diesem Tag sollte auch wirklich Schluss mit dem Spiel sein. Es wurde also am Nachmittag noch einmal spannend – wir bekamen noch weitere Webseiten und Hinweise geliefert, rätselten schließlich sogar an einer „Enigma“-

Maschine – die Spielleiter hatten schweres Geschütz aufgefahren, nachdem sie mitbekommen hatten, dass wir das Spiel schon ein paarmal „links überholt“ hatten und uns bereits Informationen aus Websiten geholt hatten, die wir eigentlich noch gar nicht hätten sehen dürfen, geschweige denn knacken! Mabuses Selbstmord hätten wir so glatt noch verhindern können… Tja, wir waren fix. Und hatten Schwarmintelligenz.

Mittwoch gegen 17 Uhr, nachdem wir nur – binnen einer Stunde! – enigma erledigt hatten, entdeckten wir nur noch einen rätselhaften Countdown, und es gingen „echte“ Anrufe bei uns ein: Alles zu Ende, Bösewichter gefasst, geht in den Biergarten!!
Das wollte zunächst keiner glauben, es war aber am Ende doch das „offene“ Ende, das offenbar bei den Spielleitern beabsichtigt war. Etwas abrupt und für die meisten von uns leider auch frustrierend, da die vielen Spielfäden nun mit Abschaltung der Websites und Dichtmachung des Forums regelrecht abgeschnitten wurden. Sei es drum, wir hatten eine Menge Spaß.



Und uns blieb der Countdown. Der wies auf Freitag 14 Uhr – wo wir noch ein Dankeschön der Spielleitung bekamen und eine Zusammenfassung. Jetzt geht es ans Feedback, an die Aufarbeitung der insgesamt gut 4000 Zeilen Pad, die wir geschrieben haben. Und dann wird gefeiert. Und sicher ist: wir kommen wieder!!! Ich weiß nicht, ob der SWR schon vor unserem „mobilen, virtuellen und 24h am Tag einsatzbereiten Kommissariat“ zittert – denn im Oktober heißt es „tatort+“ – dann geht es in den Süden der Republik mit einem neuen interaktiven Spiel. Für einen newsletter von tatort+ kann man sich unter tatortplus@swr.de melden.

Ein Feedback haben die meisten von uns schon abgegeben, ich muss abschließend vielleicht sagen, dass mit dem Motto „suddenlife“ ins Schwarze

getroffen wurde und wir alle (da beziehe ich Spielleitung, RB und alle Spieler) auch eine Menge gelernt haben, sei es die Offenbarung in der Bibel nach Zahlensymbolik zu durchforsten oder sich mit Mindmapping und konstruierten Realitäten zu beschäftigen. Es war intensiv und es war gut. Danke.

Weitere Links:
* RadioBremen-Seite zum Spiel mit vielen Infos und einem Screenshot von unserem Arbeits-Pad (Ja, war Arbeit!)
* Spielbericht von RadioBremen (pdf)
* Gruß von der Spielleitung („Toms WG“) aus Leipzig
*Interview mit dem Medienwissenschaftler Jochen Hörisch bei nordwestradio
* Begleitung von EinsPlus beim Tatort-Spiel
* Bericht beim Mediendienst kress.de