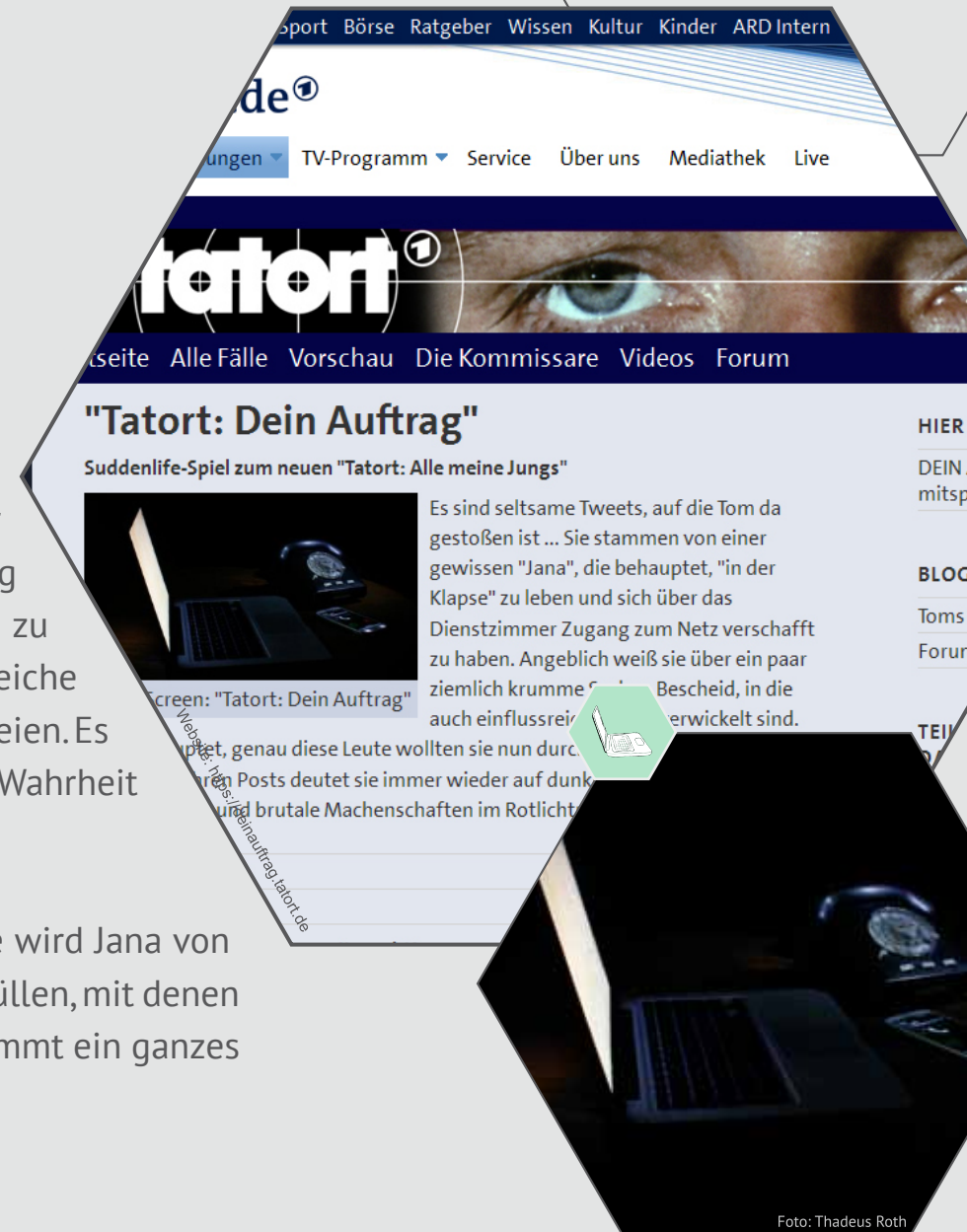


„Tatort: Dein Auftrag“ Das Suddenlife Game zu „Alle meine Jungs“

Über soziale Medien verbreitet sich ein Gerücht: Die Insassin einer geschlossenen psychiatrischen Einrichtung verschafft sich nachts Zugang zum Internet und ruft via Twitter um Hilfe. Jana behauptet, völlig gesund zu sein und berichtet von ungeheuerlichen kriminellen Vorgängen, in die zahlreiche einflussreiche Personen aus Politik, Wirtschaft und Gesellschaft verstrickt seien. Es bildet sich eine Community, die Hinweise findet, dass Jana tatsächlich die Wahrheit sagt...

Bald überschlagen sich die Ereignisse. Bei einer nächtlichen Videoschleife wird Jana von Pflegern erwischt und brutal überwältigt - sie kann gerade noch Namen brüllen, mit denen die Spieler einen entscheidenden Durchbruch erzielen. Nach und nach kommt ein ganzes Netz aus verdächtigen Websites und Personen ans Licht.



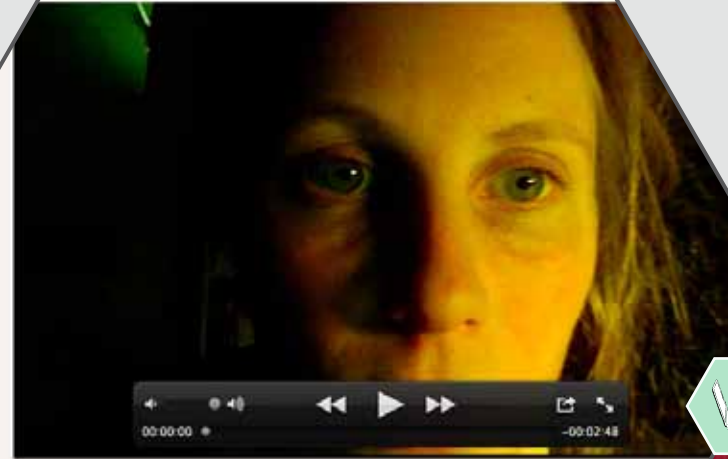
Der Community gelingt es aus dutzenden abgefangenen Telefonaten, SMS und Mails Hinweise zu filtern, Websites zu hacken und die kompliziertesten Lösungen zu kombinieren. Als dann auch noch Jana ausbricht und auf ihrer Flucht vor Polizei und Kriminellen per Post Beweismaterialien an die Spieler schickt, wird klar, dass die Spieler es mit weit mächtigeren Gegnern zu tun haben, als es zunächst schien...

Direkt nach dem Tatort am Sonntagabend findet die Geschichte ihren Höhepunkt, als die Spieler im Netz und vor Ort in Bremen mit vereinten Kräften Jana vor ihren Mördern retten. In den folgenden Tagen machen sich die Spieler daran, jene dunkle Organisation zu zerschlagen, die weltweit bis in die Spitzen der Gesellschaft reicht. Sie eilen von Erfolg zu Erfolg. Doch genau in dem Moment, als sie unmittelbar davor stehen, die Klarnamen aller beteiligter Personen zu entschlüsseln, findet das Projekt ein drastisches, offenes Ende: Zig Websites rund um das Projekt stürzen plötzlich ab oder sind „aus technischen Gründen“ nicht mehr erreichbar...

Wie das zu deuten ist und wie es weitergehen könnte, bleibt der Phantasie der Spieler überlassen. Jana ist gerettet, doch die Hintermänner bleiben im Verborgenen - es ist also möglich, dass der Kampf irgendwann in eine nächste Runde geht.

Ist. Das. Irre.
Ich bin sprachlos.
#rettetjana
So geflasht. So geflasht!!! Was für ein Spiel. #tatort

Samarie auf twitter



Vor einer knappen halben Stunde hat sie uns noch ihre Geschichte erzählt. Jetzt ist sie wahrscheinlich betäubt oder fixiert auf irgendeiner Pritsche.

Wie krass ist das denn? Was kann man tun? Was wollte Jana uns am Ende sagen?

...schön traurig. Vielleicht war's das mit unserem Kontakt zu ihr. ...jetzt weiter?

Website: <http://rettetjana.wordpress.com>



He Mütze! Wollt nur sagen, daß Jana in der Strasse ist. Geht ihr wol schlecht und braucht Medikamente sagt die Trude Symanek. Is sie nicht mehr im Krankenhaus?

16:55, 14 Mai...

SMS: Karl an Mütze



Website: <http://mundita.de>

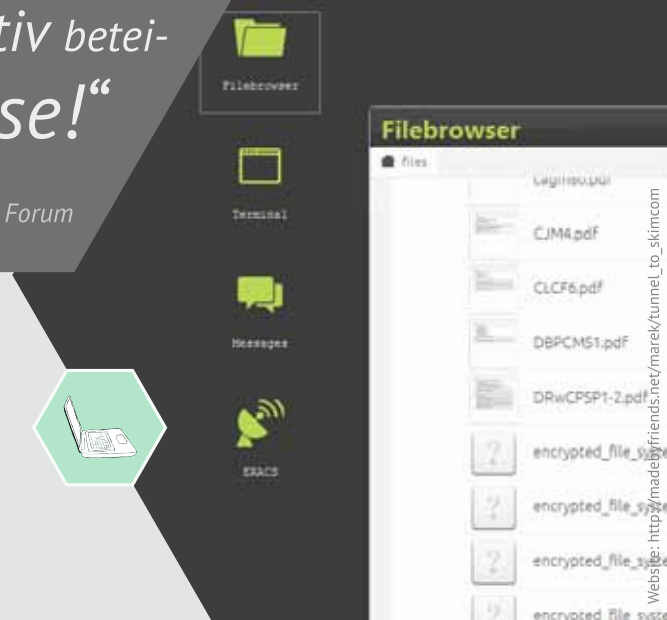
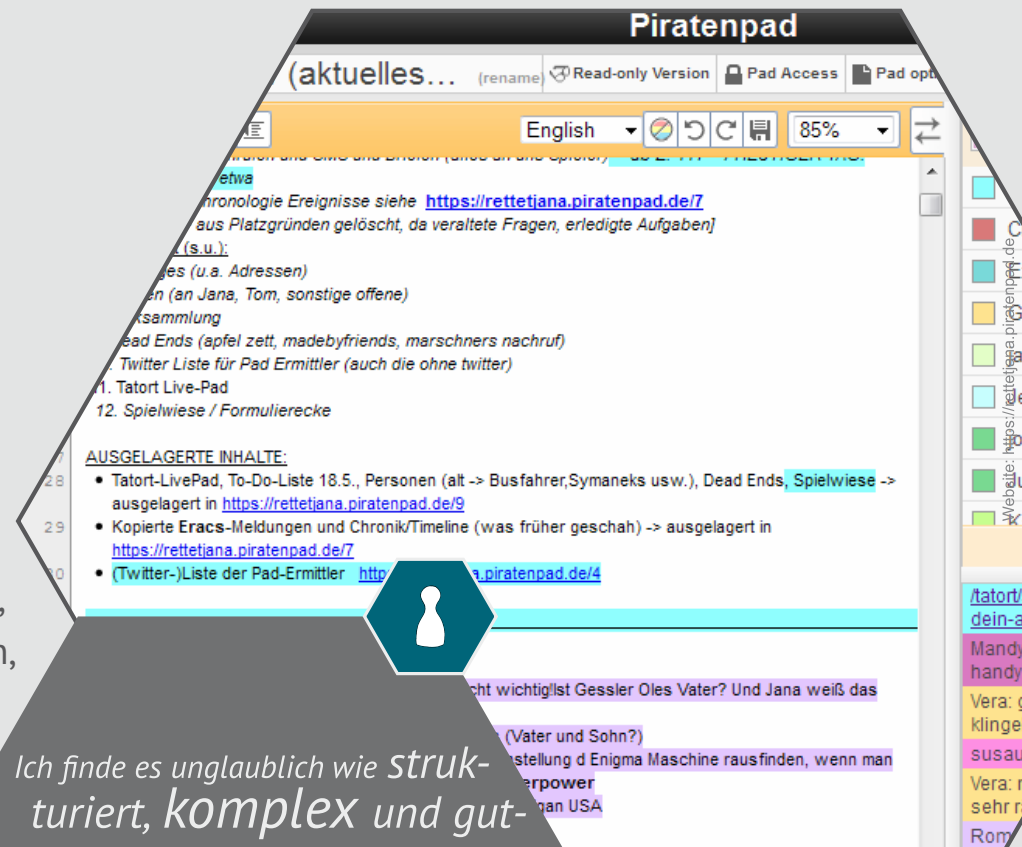


Suddenlife Gaming

Beim Suddenlife Gaming kreuzen fiktive Geschichten und Erlebnisse überraschend den Alltag der Spieler. Nicht immer ist sicher zu sagen, wo die Grenzen von Realität und Fiktion verlaufen. In den zehn Tagen, die „Tatort: Dein Auftrag“ im Mai 2014 dauerte, wurde die Community mit zigtausenden E-Mails, Anrufen, SMS und Postsendungen direkt angesprochen und ins Geschehen gezogen. Die Spielwelt bestand u.a. aus Postadressen, Telefonnummern, Social Media Profilen und zahlreichen Websites, die binnen weniger Tage mehr als 1,7 Millionen Mal aufgerufen wurden. Darüber hinaus haben die Spieler selbst Inhalte in eigenen Foren und Internetseiten geschaffen und damit den Kosmos von „Tatort: Dein Auftrag“ bereichert und ausgebaut.

*Ich finde es unglaublich wie **strukturiert, komplex und gut-durchdacht** das Spiel bis jetzt ist! Und jeder Spieler wird tatsächlich jeden Tag **aktiv beteiligt. Klasse!***

Spielerfeedback im Forum



Einige Highlights

- Als viele Spieler unterschiedliche Postsendungen bekamen, stellte die Community in kürzester Zeit Fotos aller Objekte ins Netz und knackte jegliche Querverbindung in wenigen Stunden: Die unterschiedlichen Tagebuchseiten, Schlüssel, Zeitungsartikel, Fotos etc. behielten kein Geheimnis für sich.
- Zwar kamen die Spielcharaktere im Tatort nur am Rand vor, dennoch waren im Film entscheidende Hinweise zu finden: von Passwörtern über Beweis-Details bis hin zu Locations in Bremen-Walle.

- Die Spieler hörten am späten Sonntagabend in einer Moderation auf Bremen Vier Hinweise. So kamen sie auf eine Telefonnummer und konnten Jana in letzter Sekunde vor einem Killer warnen.

- Es gelang, den Polizeifunk anzuzapfen und eine wilde Verfolgungsjagd samt Schusswechsel live zu verfolgen.

- Spieler suchten am Tatortabend und in den Tag danach die Locations in Bremen auf und konnten (Blut-)Spuren finden und entscheidende Beweise sicherstellen.

- Im „Piratenpad“ - einer freien Plattform, die die Spieler für den Austausch untereinander hauptsächlich nutzten - entstand eine Materialfülle, die alles in den Schatten stellte, was sich die Spielentwickler selbst hätten ausdenken können. Trotz mehrerer Lösch-Attacken arbeitete die „Supercrew“ unermüdlich daran weiter.

- Bonus-Highlight: Technisch versierten Spielern gelang es, den Passwortschutz einer Spielwebsite auszutricksen, so dass sie - unbeabsichtigt - einen Blick „hinter die Kulissen“ werfen konnten, wo die Macher ihre liebe Not hatten, mit der Spielercommunity Schritt zu halten...



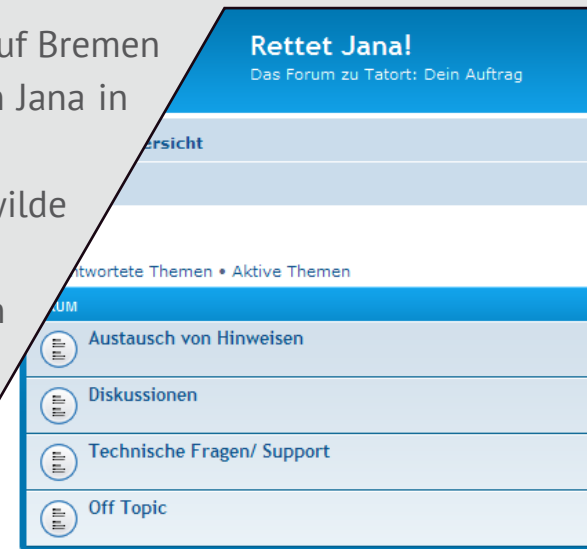
David Redelberger
@davidromkessel

Der @Tatort schickt mir sogar Post :-> richtig coole Aktion, diese ganze #rettetjana-Sache. #Tatort pic.twitter.com/kaOIGFG1S4

Antworten Retweeten Favorisieren Mehr



PDF: Code-Schlüssel



ANMELDEN • REGISTRIEREN

Benutzername: Passwort:

WER IST ONLINE?

Gesamt sind 3 Besucher online: 0 registrierte, 1 unsichtbarer und 2 Gäste. Besucherrekord liegt bei 65 Besuchern, die am 12. Mai 2014, 21:12

0 Mitglieder

Administratoren, Globale Moderatoren

ant: 773 • Themen insgesamt: 81 • Mitglieder insgesamt





Ein kleines, feines Experiment

„Tatort: Dein Auftrag / Rettet Jana!“ war ein Experiment von Radio Bremen: Als kleinste Rundfunkanstalt der ARD ging es darum, ein innovatives und besonders effektives Spielkonzept zu erproben, das vor allem junge und medienaffine Zielgruppen ansprechen kann. Innerhalb weniger Wochen ist es gelungen, ein kleines, aber sehr feines Suddenlife Game zu realisieren, das es in dieser Form noch nicht gab. Das Engagement und die Kreativität der Community haben alle Erwartungen übertroffen - wir sind tief beeindruckt und freuen uns auf weitere Projekte.