

Das Computerspiel „Basel 1610“ geht online

Das Historische Museum Basel und das Kunsthistorische Seminar der Universität Basel entwickeln zusammen mit der ui/deation GmbH & Co. KG und the Good Evil GmbH das Computerspiel „Basel 1610“. Ab heute ist der spielbare Prototyp online. Der Merianplan aus dem Jahr 1615, von dem ein Exemplar im Museum für Geschichte des Historischen Museums Basel ausgestellt ist, bildet die Kulisse für das Computerspiel. Ziel des Projekts ist es, den Merianplan zu beleben und einer breiten Bevölkerung zugänglich zu machen.

Ausgangslage

Vor 400 Jahren, im Mai 1615, widmete Matthäus Merian d. Ä. dem Basler Rat seinen Plan der Stadt Basel. Heute befinden sich die originale Federzeichnung des Merianplans von 1615 sowie ein Exemplar des Drucks von 1617 im Historischen Museum Basel. Der Merianplan ist eines der prägendsten Stücke zur Basler Stadtgeschichte – bei einem Grossteil der Bevölkerung jedoch kaum mehr bekannt. Aus diesem Grund lässt das Historische Museum Basel zusammen mit dem Kunsthistorischen Seminar der Universität Basel den Stadtplan im Merianjahr neu aufleben: als Serious Game „Basel 1610“.

Warum ein Serious Game?

Ein Serious Game bietet eine spielerische, vielschichtige Ergänzung zum historischen Stadtplan im Museum. Die Aspekte des Geschichtenerzählens (Storytelling) und des Lernens waren ausschlaggebend bei der Wahl des Mediums. Computerspiele haben für Museen diverse Vorteile: Durch ihren zeit- und raumunabhängigen Charakter steht nicht mehr nur das museumsaffine Publikum vor Ort im Vordergrund, sondern die grosse Gruppe von Menschen, die dem spielerischen Lernen offen gegenüberstehen. Im Fokus steht neben dem Casual-Gamer (im Durchschnitt 32 Jahre alt) die Generation Z, welcher das Spiel in einem schulischen Kontext zugänglich gemacht werden soll. Auch die steigende Anzahl von Silver Surfern sind eine potentielle Gruppe von Interessierten.

Inhalt

Der Basler Stadtplan von 1615 bildet die Kulisse des Spiels, das im Jahr 1610 spielt. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Konrad, einem jungen Arzt, der nach Basel kommt, um sein Studium beim grossen Mediziner Felix Platter zu beenden. Doch die Pest bricht aus, immer mehr Menschen erkranken. Vom Spalantor aus begibt sich Konrad auf die Suche nach dem Stadtarzt. Durch Gespräche mit Bürgerinnen und Bürgern wird dem jungen Arzt allmählich das Ausmass der Katastrophe bewusst. Nur wenn er die richtigen Entscheidungen trifft, kann er dem Tod entkommen und die Seuche eindämmen. Die Darstellung der Architektur, der Kleidung sowie der Requisiten basiert auf sorgfältig recherchierten, historischen Quellen.

Weitere Finanzierung

Das Spiel basiert auf in sich abgeschlossenen Modulen, den sogenannten Points of Interest. Der Prototyp des Spiels beinhaltet zwei Points of Interest. Ziel ist es, das Spiel um weitere Module zu ergänzen, sofern die finanziellen Mittel im Projektverlauf akquiriert werden können.

Technische Angaben

Beim Spiel „Basel 1610“ handelt es sich um ein klassisches Point and Click Adventure in der Tradition von Genre-Klassikern wie King's Quest oder Monkey Island. Realisiert wurde das Spiel mit der Game Engine Unity. Der Prototyp des Spiels ist im Browser spielbar. Zu einem späteren Zeitpunkt sind Exporte als iOS und/oder Android-App geplant. Alle Grafiken im Spiel sind handgezeichnet, die Animation der Charaktere wurde unter Verwendung der Spine-Software umgesetzt. Das Spiel ist derzeit in deutscher Sprache realisiert. Zukünftige Sprachversionen sind möglich.

Beteiligte

Basel 1610 entstand in einer Zusammenarbeit des Kunsthistorischen Seminars der Universität Basel, dem Historischen Museum Basel, ui/deation GmbH & Co. KG sowie den Spielentwicklern von the Good Evil GmbH. Der öffentlich spielbare Prototyp wird unterstützt durch die Abteilung Kultur Basel-Stadt, den Swisslos-Fonds Basel-Stadt sowie der Bowmore Foundation Vaduz.

Projektteam

Kunsthistorisches Seminar: Prof. Dr. Barbara Schellewald, Noah Regenass
Historisches Museum Basel: Dr. Gudrun Piller, Carmen Simon, Daniele Turini
ui/deation GmbH & Co. KG: Andreas Echterhoff, Christian Wiener
the Good Evil GmbH: Marcus Bösch, Ulla Schmidt

Für weitere Informationen:

Daniele Turini, Leiter eCulture HMB, daniele.turini@bs.ch; Tel. +41 (0)61 205 86 25.

Das Bildmaterial steht auf der Flickr-Seite des HMB zum Download bereit:

<http://hmb.ch/presse/medienmitteilungen.html>

URL des Computergames: www.basel1610.com
www.hmb.ch