



**Berg**  
geeimnis  
.com

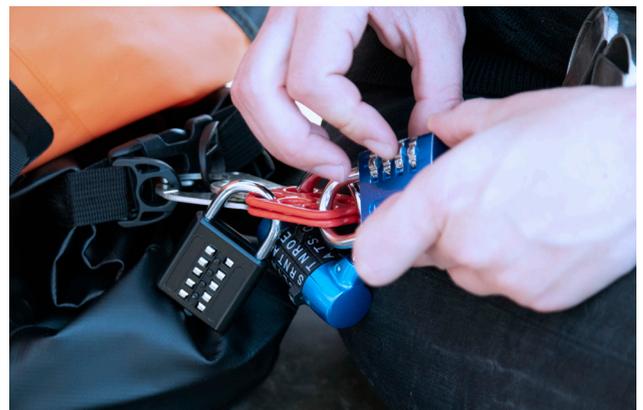
**PROJEKT BESCHREIBUNG**

## # Berggeheimnis-Projektbeschreibung

### DIE IDEE

Als Besucher eines „normalen“ Escape-Rooms begann der Gedanke: Wie bekommt man die Kunst des Rätselratens, den Zeitdruck um die Rätsel zu öffnen und das notwendige Miteinander raus in unsere schöne Natur. Die Idee des Outdoor-Escape-Walks ist geboren.

Als „Kenner“ unserer schönen Natur waren wir uns schnell sicher, dass wir es analog schaffen wollen die Leute in die Natur zu bringen und dabei die Philosophie der Escape Rooms zu verfolgen. Es wird auch zukünftig nicht leichter die Menschen für einen einfachen Besuch in der Natur zu begeistern, es wird oft nach dem notwendigen „Touch“ Ausschau gehalten. Da wir davon überzeugt sind, dass es gut und im Sinne des Naturbesuchs ist aus unserer digitalen Welt zumindest temporär auszusteigen, war uns die Aufgabenstellung schnell klar: Hier geht es nicht um GPS-Punkte oder Unterstützung von Navigationsgeräten, sondern wir möchten die Neugierigen mit einem Rucksack voller mit Schlösser, verriegelten Kästchen und einem Heft austatten und losziehen lassen.



## DIE UMSETZUNG

Um das ganze Spiel schmackhaft zu machen wird dieses in eine fiktive Geschichte mit real-möglichem Hintergrund verpackt. Die Trennung zwischen Spiel und Realität macht das Spiel authentischer und verhilft dem Spielenden sich in die Szenerie besser reinzudenken. Die Wegstrecke, welche der/die Spielende laufen muss, wird im Laufe der Spielzeit selbst erpuzzelt. Kiste für Kiste kommt man der Lösung näher, Schloss für Schloss werden durch Erhalt neuer Puzzle die nächsten Spielstationen eruiert, wo wieder ein Rätselschloss auf einen wartet. Dem Zeitdruck dem man ausgesetzt ist, um die Geschichte positiv zu beenden kann man umgehen, indem man die Priorität auf Aussicht, Natur und dann erst auf Rätselspaß legt. Wiederum wollen v.a. Rätselsuchende sicherlich die Natur in den Hintergrund stellen und die abwechslungsreichen Rätselspiele in den Fokus stellen. Für uns und viele unserer Kunden ist der gelungen Melange beider Faktoren ausschlaggebend für eine schöne Auszeit. Der Zeitfaktor am Ende des Spiels entscheidet über den Ausgang des Rätsels. Innerhalb der vorgegebenen Zeit erspielt sich der Gamer ein anderes Ergebnis, als wenn er etwas gebummelt hat oder sich auf dem Weg mit den Rätseln schwerer getan hat. Ständiger Begleiter für den Notfall: eine Hotline, die einem aufgrund der Angabe des Standorts zuerst einen 1., dann einen 2. Tipp oder gar als letzte Möglichkeit die Lösung bekannt gibt.



## DER MEHRWERT

Sämtliche touristische Einrichtungen haben im Groben „Ihr Publikum, ihre klassischen Kunden“. Durch Ergänzung dieser touristischen Einrichtung durch unseren Outdoor-Escape-Walk werden auf einmal ganz andere Zielgruppen auf diese Institution aufmerksam. Eine bestehende Einrichtung wird neu betrachtet und erfährt dadurch beim Besucher eine andere Wahrnehmung.

Welcher Junggesellen-Abschied wäre bis dato auf die Idee gekommen diese auf einer 2,5 - 4,5km langen Wanderroute auf dem Schauinsland durchzuführen?

Ab dem Herbst 2019 werden wir am schönen Tuniberg das Thema Wein bespielen und einem Winzerhof weg vom klassischen Spargel- und Weintouristen neue Besuchergruppen bringen. Bestehendes Winzerhof-Klientel wird sicherlich auch auf das neue Berggeheimnis vor Ort aufmerksam: Eine klassische win-win-Geschichte mit Mehrwert für alle!

