



# PRESSEMAPPE

• EINZIGARTIGE •

KRIMI- &  
ESCAPE-SPIELE



[WWW.OBSCURIUS-GAMES.DE](http://WWW.OBSCURIUS-GAMES.DE)



#obscuriusgames  
@obscurius\_games



Made with ♥ in Bochum



# GESCHICHTE

## AUS DEM ESCAPE ROOM DIREKT NACH HAUSE:

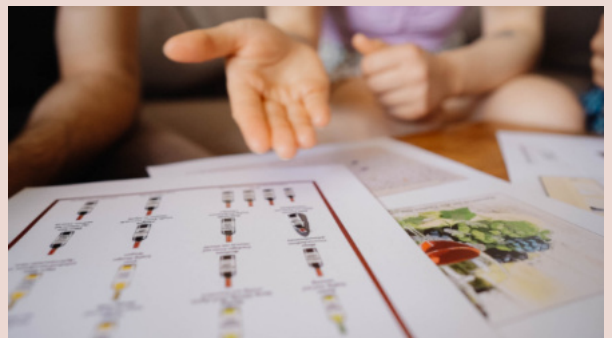
Frühjahr 2020: Das Team des Rätselraum Ruhrpott sitzt in leeren Räumen. Aufgrund der pandemiebedingten Schließung dürfen ab sofort keine Spieler:innen mehr in die abenteuerlichen Missionen der vier Escape Rooms in Bochum starten. Eine unbekannte Situation für Geschäftsführer Sebastian Hinkel und sein Team. Seit der Gründung des Unternehmens im Jahr 2015 war der Rätselraum Ruhrpott nie länger als zwei Wochen am Stück geschlossen. Und nun liegen – so viel ist abzusehen – mindestens einige Monate vor der Crew, in denen kein Spiel vor Ort stattfinden wird. Was also tun? Nach einem kleinen Brainstorming ist schnell klar: Wenn die Spieler:innen nicht in den Rätselraum kommen können, muss der Rätselraum eben zu ihnen kommen!



Es sollen also Spiele für Zuhause entwickelt werden, die ohne großen Aufwand am heimischen Küchentisch gespielt werden können. Thematisch sollen diese Spiele an die Live-Abenteuer vor Ort angelehnt sein, die sonst in der Bochumer Innenstadt erlebt werden können. Dabei geht es nicht darum, die Escape Rooms zu duplizieren, sondern vielmehr eigenständige Erlebnisse zu schaffen, wobei mal mehr, mal weniger an die vorhandenen Missionen angeknüpft wird: Geschichten werden weitergeführt oder Vorgeschichten erzählt – immer so, dass jedes Spiel völlig unabhängig vom jeweiligen Escape Room spielbar ist und einen ganz in die jeweilige Welt eintauchen lässt.



Bereits nach 2 Wochen ist das erste Spiel *Hilferuf einer Elfe* (angelehnt an den preisgekrönten Escape Room *Die Gasse*) fertig. Noch Ende März 2020 wird es unter dem Reihennamen *Rätselraum Stories* veröffentlicht. Die Spieler:innen drucken sich das Material des Krimispiels zuhause aus und können direkt loslegen. Es müssen Briefe, Notizzettel, Urkunden, Zeitungsberichte und Co. durchforstet werden, um einen Kriminalfall in der magischen Welt aufzudecken.



Nur einen Monat später folgt das nächste Spiel, *Abgetaucht*: ein Escape-Spiel, in dem verschiedene Rätsel gelöst werden müssen, um den geheimen Aufenthaltsort Gunther Waldgrafs (aus dem Escape Room *Der verschwundene Journalist*) herauszufinden. Im November schließlich erscheint das vorerst letzte Spiel der *Rätselraum Stories* – angelehnt an den zweiten Zauberraum, *Das magische Vermächtnis*: *Das magische Siegel*.

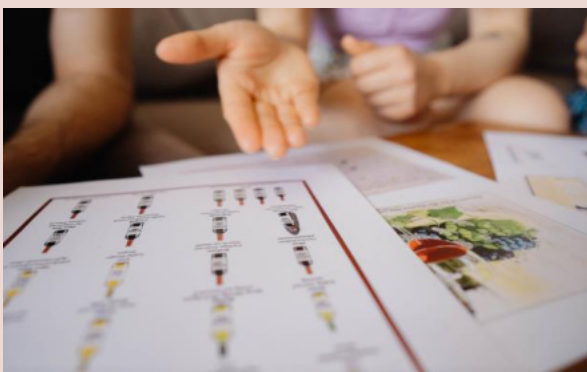
# PRINT@HOME ADÉ



Dafür soll ein eigener Markenname her. Mit Hilfe der Community auf den Social Media-Kanälen ist dieser im Oktober 2021 schließlich gefunden: **Obscurious** soll die Marke heißen – ein bisschen geheimnisvoll, ein bisschen schräg und vor allem: mit Liebe selbstgemacht.



Den Anfang machen dann die beiden Zauberspiele mitten im Weihnachtsgeschäft 2021. Im Frühherbst 2022 geht auch **Abgetaucht** fertig produziert in den Verkauf. Mittlerweile werden die Spiele nicht mehr nur über den eigenen Shop und vor Ort vertrieben: Auch auf Amazon, ebay und Etsy werden Shops eröffnet, um noch mehr rätselbegeisterte Menschen zu erreichen.



## VON RÄTSELRAUM STORIES ZU OBSCURIUS

Begeistert werden die Spiele angenommen. Auch unter etablierten Spieleblogger:innen finden sie Anklang. Das Team vom Rätselraum Ruhrpott hat längst Blut geleckt und so steht fest: Auch, wenn nach dem Lockdown wieder Teams in den Escape Rooms vor Ort empfangen werden können, soll das Projekt *Rätselraum Stories* weitergehen – aber nicht mehr als Print@Home-Variante. Stattdessen sollen die Kund:innen einfach einen Umschlag öffnen und mit dem Rätseln loslegen können.



Das vorhandene Material wird noch einmal überarbeitet und schließlich hochwertig produziert. Optisch und haptisch unterscheidet es sich erheblich von den selbst ausgedruckten weißen DIN A4 Seiten, der Print@Home Variante. Auch inhaltlich werden die Spiele, unter Berücksichtigung des Feedbacks der Community, noch einmal optimiert. Um die Spiele noch sichtbarer unter der Marke *Obscurious Games* zu vereinen, wird schließlich das Verpackungsdesign der Versandtaschen erarbeitet.



Das vierte, an den Mafia-Raum *Schwere Jungs* angelehnte Spiel **Verrat am Boss** ist im Oktober 2022 das erste *Obscurious Game*, das direkt in der spielfertigen Variante veröffentlicht wird und nicht bereits als Print@Home-Version zu erhalten war. Seine offizielle Premiere feiert das Spiel in der Neuheitenschau der Messe *SPIEL '22* in Essen, bei der auch *Abgetaucht* zum ersten Mal einem großen Publikum vorgestellt wird.



## MADE IN BOCHUM

### EINZIGARTIGE SPIELE AUS DEM RUHRPOTT FÜR ALLE

Jedes der vier *Obscurious Games* ist anders. Fans der magischen Welt kommen genauso auf ihre Kosten wie Spieler:innen, die ihre Ermittlungen lieber in der Welt des organisierten Verbrechens aufnehmen wollen. Wer schon viele Spiele dieser Art gespielt hat und die Herausforderung sucht, wird genauso fündig werden wie diejenigen, die das erste Mal zu einem Escape Game für Zuhause greifen. So sehr die Spiele auch variieren, was Setting, Schwierigkeitsgrad, Dauer und Spielmodus betrifft, eines verbindet sie dann doch: Sie alle wurden von einem kleinen, motivierten Team entwickelt, das sich mit viel Liebe zum Detail in seine Figuren und deren Geschichten versetzt hat, um den Menschen zuhause am Küchentisch ein paar spannende, abwechslungsreiche Rätselstunden zu bereiten – made with love in Bochum eben!

## ESCAPE GAME VS. KRIMISPIEL

### DIE UNTERSCHIEDLICHEN SPIELMODI VON *OBSCURIUS*

Ob „Escape Game“ oder „Krimispiel“: Bei jedem *Obscurious Game* ist Köpfchen gefragt. Was genau es im Spielverlauf für die Teams zu tun gibt, hängt allerdings von der Art des Spiels ab:

Die beiden **Krimispiele** *Hilferuf einer Elfe* und *Verrat am Boss* sind sogenannte Deduktionsspiele. Hier können die Teams ermitteln, wie es Sherlock Holmes, Miss Marple und Co. in ihren spannenden Kriminalfällen tun. Das Gesamtbild der Story und ihre komplexen Zusammenhänge lassen sich erst bei genauem Durchforsten und kooperativem Abgleich aller Materialien erschließen. Gemeinsam müssen im Team die Motive und Alibis der verdächtigen Figuren untersucht und so der Tathergang rekonstruiert werden, bis das Team schließlich die Schuldigen entlarven kann.

*Das magische Siegel* und *Abgetaucht* hingegen sind klassische **Escape Games**, bei denen die Teams verschiedene Rätsel lösen müssen, um ihre Mission zu erfüllen und das Spiel erfolgreich abschließen zu können.

## DIGITAL VS. ANALOG

### MIT ODER OHNE MESSENGER-APP

Zwei der bisher vier *Obscurious Games* sind durch das Spiel mit einem **Chatbot** besonders multimedial ausgerichtet. Die Teams nehmen hier via Messengerdienst Kontakt zu einer der Hauptfiguren auf. Der Bot ist so programmiert, dass er auf die unterschiedlichen Antworten der mit ihm kommunizierenden Teams passend reagiert, Tipps und Ideen, aber auch so manch hilfreiches Bild oder eine wichtige Sprachnachricht schicken kann.

In *Abgetaucht* hat man es dabei mit Sieglinde Waldgraf, der Frau des verschwundenen Enthüllungsreporters zu tun, bei *Verrat am Boss* bekommt man es mit dem nicht unbedingt immer höflichen Boss der Drogenbande *Schwere Jungs* zu tun.

Mit Hilfe des ebenfalls in Bochum ansässigen IT-Unternehmens **semasquare GmbH** konnten so eine Möglichkeit geschaffen werden, den Spieler:innen ein authentisches Live-Erlebnis zu bieten.

## MULTIMEDIALITÄT

### HÖRBUCHELEMENTE UND INTERAKTIVE SPIELMECHANISMEN

Um das Erlebnis abwechslungsreich zu gestalten, werden in allen Geschichten auch digitale Komponenten der unmittelbaren Alltagswelt der Spieler:innen eingeflochten – natürlich immer passend zur Story. Irgendwie ist man an eine Telefonnummer geraten? Wird in einer der Unterlagen eine Website erwähnt? Es wird auf einen Social Media Account oder eine Mailadresse verwiesen? Dann sollten die Teams diese Medien benutzen, um weitere Hinweise zu ihrem Fall zu erhalten. Auch die Heranführung an die Rätsel findet zum Teil multimedial statt. So gibt es beispielsweise in *Das magische Siegel* Hörbuchelemente zu jedem Raum, den man im Spiel durchläuft.

## ZU HILFE!

### IMMER GENAU SO VIEL HILFE WIE NÖTIG

Brett vorm Kopf? Kein Problem! Bei jedem *Obscurious Game* haben die Teams die Möglichkeit, sich Hilfe zu holen. Vom kleinen Schubser in die richtige Richtung über konkrete Tipps bis hin zur Auflösung ist alles möglich. Je nach Spiel gibt es die Kontaktperson, die via Messenger weiterhelfen kann, die kluge Eule, die per Hörspielement auf der Homepage Ratschläge gibt, oder eine detaillierte Auflistung aller Materialien eines Spiels mit entsprechenden Hinweisen online.

## IM HERZEN DES RUHRGEBIETS

### IN DEUTSCHLAND PRODUZIERT, BÄUME IN ALLER WELT GEPFLANZT

Unsere Spiele entwickeln, designen, testen und packen wir von Hand mitten im Herzen des Ruhrgebiets. Die Produktion der Papiermaterialien erfolgt ausschließlich in Deutschland.

Wir sind uns bewusst, dass die meisten Exemplare nur einmalig verwendet werden, da man den Fall nach erfolgreichem Abschluss kennt und teilweise Spielmaterialien beschriftet oder zerstört werden. Um dem entgegenzuwirken bieten wir bei allen Spielen die Möglichkeit an, kostenlos oder zu einem sehr günstigen Preis Refill-Kits zu erwerben, die eine Weitergabe an andere Teams ermöglichen. Trotzdem entsteht natürlich eine Menge (Papier-)Müll, der unserem Versuch, möglichst nachhaltig und Ressourcenschonend zu produzieren, definitiv im Wege steht.

Daher spenden wir 25% des Gewinns aus unseren Spielverkäufen an die Berliner Organisation *GROW MY TREE*. Hier unterstützt man durch Baumpflanzungen „lokale Bauern und Dorfbewohner:innen im Globalen Süden, wo die ökologische, soziale und wirtschaftliche Hebelwirkung des Baumpflanzens am größten ist: Es werden nicht nur Ökosysteme wiederhergestellt, sondern auch Frauen gestärkt und Armut reduziert. Auf diese Weise wird die Idee von nachhaltiger Entwicklung gefördert und gleichzeitig der Klimawandel durch die Bindung von CO2 bekämpft.“

So leisten auch wir einen kleinen Beitrag zum Klimaschutz durch Aufforstung.





# Hilferuf einer Elfe

## EIN KRIMISPIEL FÜR ERWACHSENE UND JUGENDLICHE

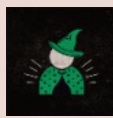


**Autorinnen:** Sarah Horny und Eleonore Ulbrich  
**Erstveröffentlichung** 03/2020 als Print@Home-Version in der Reihe *Rätselraum Stories*  
**Veröffentlichung als Obscurious Game:** 11/2021

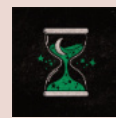


Ein Verbrechen mit fatalen Folgen ereilt die Zauberwelt. Zum Glück wendet sich die Elfe der Hauptverdächtigen an den Magischen Orden, der ihr Anliegen an die Spieler:innen weiterleitet. Können sie das Geheimnis der dunklen Hexen und Zauberer lüften und die magische Welt vor schlimmerem Unheil bewahren?

*Hilferuf einer Elfe* lässt die Spieler:innen in die dunkle Zauberwelt des Escape Rooms *Die Gasse* eintauchen, der im Rahmen des Top Escape Rooms Project Enthusiasts' Choice Award (TERPECA) im Jahr 2020 unter die Top 40 der besten Escape Rooms der Welt gewählt wurde.



1-6 Personen  
ab 14 Jahren



ca.  
120 Minuten



Schwierigkeit  
3/3



Weitere Infos



„Mich hat das Spiel komplett überzeugt. Das Spiel macht schon beim Auspacken Spaß, weil das Material liebevoll erstellt ist und man ab der ersten Minute in die Rätsel eintaucht. Schon beim Sichten der Hinweise und Informationen waren wir begeistert. Die Rätsel sind knifflig und wir haben länger gebraucht, als wir dachten. Ich kann das Spiel nur jedem empfehlen. Das ist das bisher beste Rätselspiel, das ich bisher von verschiedenen Anbietern gespielt habe. Das Spiel ist sein Geld wert und wird nicht das letzte sein, das ich bei Obscurious kaufe.“

B. / Amazon







# Das magische Siegel

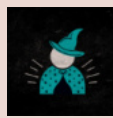
EIN ESCAPE-SPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE



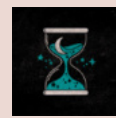
**Autor:innen:** Philipp Kretzschmar & Eleonore Ulbrich  
**Erstveröffentlichung** 11/2020 als Print@Home-Version in der Reihe *Rätselraum Stories*  
**Veröffentlichung als *Obscurious Game*:** 11/2021

Seit Jahren ist der dunkelste aller Magier auf der Suche nach drei mächtigen magischen Artefakten, die seine Herrschaft über die Zauberwelt auf ewig sichern sollen. Ausgerechnet in eurer Zauberschule waren sie versteckt und ihr wurdet von eurem Schulleiter auserkoren, sie nach seinem Tod in Sicherheit zu bringen. Doch wie stellt ihr sicher, dass diese wertvollen Objekte nie wieder in die falschen Hände geraten?

*Das magische Siegel* lässt die Spieler:innen in die fantastische Zauberwelt des Escape Rooms *Das magische Vermächtnis*.



2-4 Personen  
ab 12 Jahren



ca.  
120 Minuten



Schwierigkeit  
2/3



Weitere Infos



„Wir haben am Wochenende das „magische Siegel“ gespielt. Es ist eine Zauberwelt für zuhause und hat richtig viel Spaß gemacht. Es ist sehr liebevoll gestaltet, beinhaltet bei Bedarf Tipps und lässt einen aus dem Alltag rauskommen. Können es nur jedem empfehlen.“

Lena / Tripadvisor



# OBSCURIUS

## ABGETAUCHT

### EIN ESCAPE-SPIEL MIT LIVE-MESSENGER

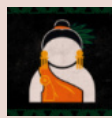


**Autor:innen:** Philipp Kretschmar & Eleonore Ulbrich  
**Erstveröffentlichung** 04/2020 als Print@Home-Version in der Reihe *Rätselraum Stories*  
**Veröffentlichung als Obscurious Game:** 09/2022

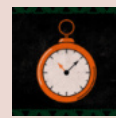


Seit 10 Jahren ist euer Freund Gunther nun schon verschollen, als seine Frau Sieglinde sich überraschend bei euch meldet. Sie hat ein rätselhaftes Paket erhalten – mit Poststempel aus Südamerika. Darin befindet sich jede Menge Zeug, mit dem Gunther ihr wohl seinen Aufenthalt mitteilen wollte. Verzweifelt schickt sie einen Teil des Pakets an euch weiter und bittet euch um Hilfe. Schafft ihr es, alle Informationen richtig zu kombinieren und den Aufenthaltsort eures Freundes herauszufinden?

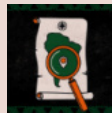
In *Abgetaucht* erleben die Spieler:innen ein interaktives Abenteuer mit spannenden Rätseln und realistischem Material



2-4 Personen  
ab 12 Jahren



ca.  
90 Minuten



Schwierigkeit  
2/3



Weitere Infos



„Wir haben das Spiel an einem gemütlichen Sonntag Nachmittag gespielt. Die Rätsel haben uns sehr begeistert und waren froh der guten Sieglinde helfen zu können. Die Story hat Spass gemacht und die hochwertigen Materialien haben wirklich gut zur Story gepasst. Sieglinde wurde sehr authentisch als Chatbot umgesetzt und hat uns während des Spiels gut bei der ein oder anderen Stelle helfen können, an der wir nicht weiter kamen.“

Sebastian / Amazon





BRANDNEU

OBSCURIUS

# VERRAT AM BOSS

EIN KRIMI-SPIEL MIT LIVE-MESSENGER

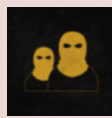


Autorinnen: Sarah Horny & Sarah Pluschke  
Erstveröffentlichung: 10/2022

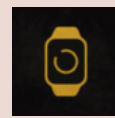
Der Boss tobt: Die Bullen sind in den geheimen Unterschlupf seiner Drogengang eingedrungen! Einer seiner Schweren Jungs muss den Ordnungshütern die ein oder andere Info zugesteckt haben! Aber wer? Der Boss hat fünf seiner Männer im Verdacht und schickt euch allerlei Zeug, das er vor seiner Flucht aus deren Spinden geholt hat.

Weil ihr ihm noch etwas schuldig seid, solltet ihr den Boss besser nicht enttäuschen und herausfinden, wer der Maulwurf ist und warum er seinen Chef verraten hat.

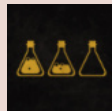
Verrat am Boss lässt die Spieler:innen mit einem Augenzwinkern in die raue Welt des organisierten Verbrechens eintauchen.



2-4 Personen  
ab 16 Jahren



ca.  
90 Minuten



Schwierigkeit  
1.5/3

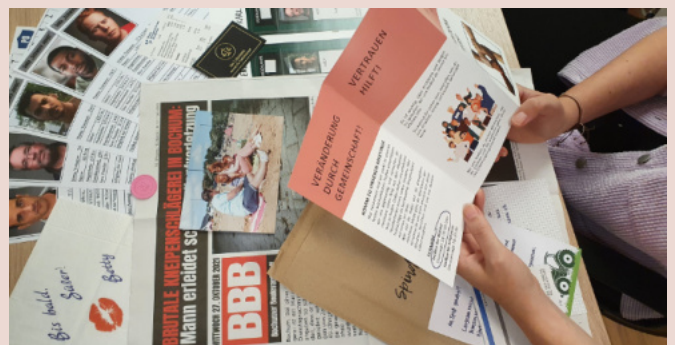


Weitere Infos



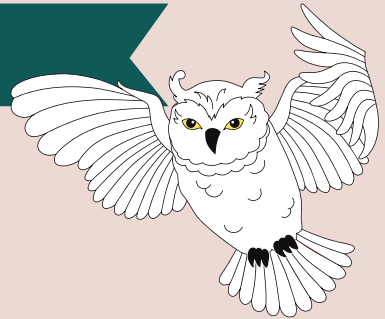
**WARNUNG: EXPLIZITE INHALTE**

Dieses Spiel thematisiert Gewalt, Sex und Drogen. Es werden vulgäre Sprache sowie Schimpfwörter verwendet.





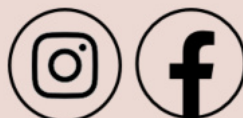
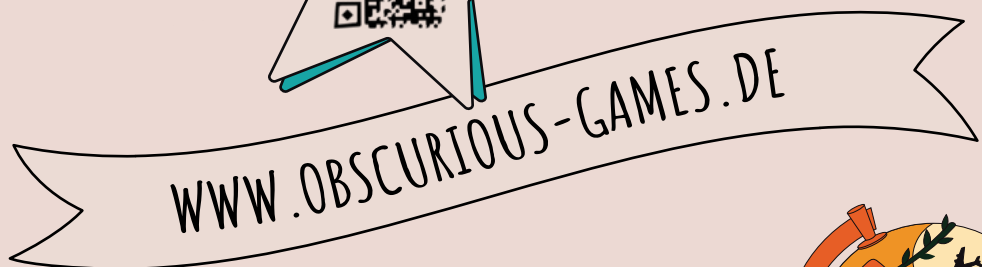
## KONTAKT



Rätselraum Ruhrpott  
Kortumstraße 53  
44787 Bochum

Inhaber und Geschäftsführer:  
Sebastian Hinkel

obscurious@raetselraum.de  
www.raetselraum.de  
Tel.: 0234/ 60 93 27 22



#obscuriusgames  
@obscurious\_games

