## Ausgezeichnet beim deutschen Multimediapreis mb21: Jugendliche entwickeln Escape Game zur Fürther Stadtgeschichte

*Das Jugendmedienzentrum Connect hat in Kooperation mit dem P-Seminar Geschichte des Helene-Lange-Gymnasiums ein Escape Game entwickelt. „Gefangen in der Vergangenheit“ verbindet analoge Rätselboxen mit einem Hörspiel. Nachdem das Projekt schon den Mittelfränkischen P-Seminar Preis gewinnen konnte, wurde es jetzt auch mit einer Auszeichnung beim deutschen Multimediapreis mb21 geehrt.*

**Dresden, 21.11.2026** – Wir stecken in Fürths Geschichte fest und haben nur 60 Minuten Zeit, den Weg zurückzufinden. Das ist die Ausgangslage des Escape Games „Gefangen in der Vergangenheit“. Die Spielenden reisen durch mehrere Epochen der Stadtgeschichte, lösen Rätsel und bestehen Aufgaben. Gelingt ihnen das nicht rechtzeitig, sitzen sie für immer in der Vergangenheit fest.

### Hybrides Spielkonzept

Das Spiel kombiniert analoge und digitale Elemente. Für jede Epoche gibt es eine eigene Box die mit viel Liebe von den Jugendlichen gestaltet wurden. Insgesamt sechs Unikate sind so entstanden. Jede Box ist mit haptischen Rätseln ausgestaltet. Gelöst werden diese per App. Ein begleitendes Hörspiel erzählt die Rahmenhandlung und führt durch die Zeitreise.

### Historisch fundiert

Das Team hat darauf geachtet, dass das Spiel möglichst historisch korrekt ist:

- Beim „Adler-Rätsel“ waren alle genannten Personen tatsächlich bei der ersten Fahrt des Zuges dabei. Beruf und Alter wurden recherchiert.
- Die Festschrift aus dem Stadttheater ist eine Kopie des Originals. Datum und Titel der Uraufführung stimmen. Hans Reck war tatsächlich der erste Intendant des Stadttheaters.
- Die Daten zum ersten Fußballderby sind belegt. Beim vermutlichen Ort der ersten Kärwa ist die Überlieferung weniger eindeutig.
- Wahlplakate und das Datum der Wahl 1933 sind korrekt. Benario und Goldmann waren reale Personen.
- Der Propaganda-Spruch aus dem ersten Rätsel ist bis heute im Keller des Kulturzentrums K4 in Nürnberg zu sehen.

**Von Jugendlichen für Jugendliche und alle Interessierten**

Die Schülerinnen und Schüler übernahmen alle zentralen Aufgaben selbst. Sie wählten die historischen Ereignisse aus, entwickelten die Story und die Rätsel, gestalteten die Boxen, designten die App und schrieben und produzierten das Hörspiel. Das Projekt wurde vom Connect eng begleitet. Die Unterstützung bestand vor allem in Anleitung, etwa beim Bündeln der gesammelten Ideen und bei der zeitlichen Strukturierung des Projekts.

Weitere Infos zum Spiel finden Sie unter:
https://app.notion.com/p/Escape-Game-Gefangen-in-der-Vergangenheit-35916847a6018019b8faff25345a29e3?source=copy_link

**Pressekontakt**

Ulrike Biella, ulrike.biella@connect-fuerth.de