Zeitschrift: Magazin / Schweizerisches Nationalmuseum

Herausgeber: Schweizerisches Nationalmuseum

Band: - (2021)

Heft: 3

Rubrik: Forum Schweizer Geschichte Schwyz

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Die Ästhetik des Games basiert auf den Bleistiftzeichnungen des Entwicklers.

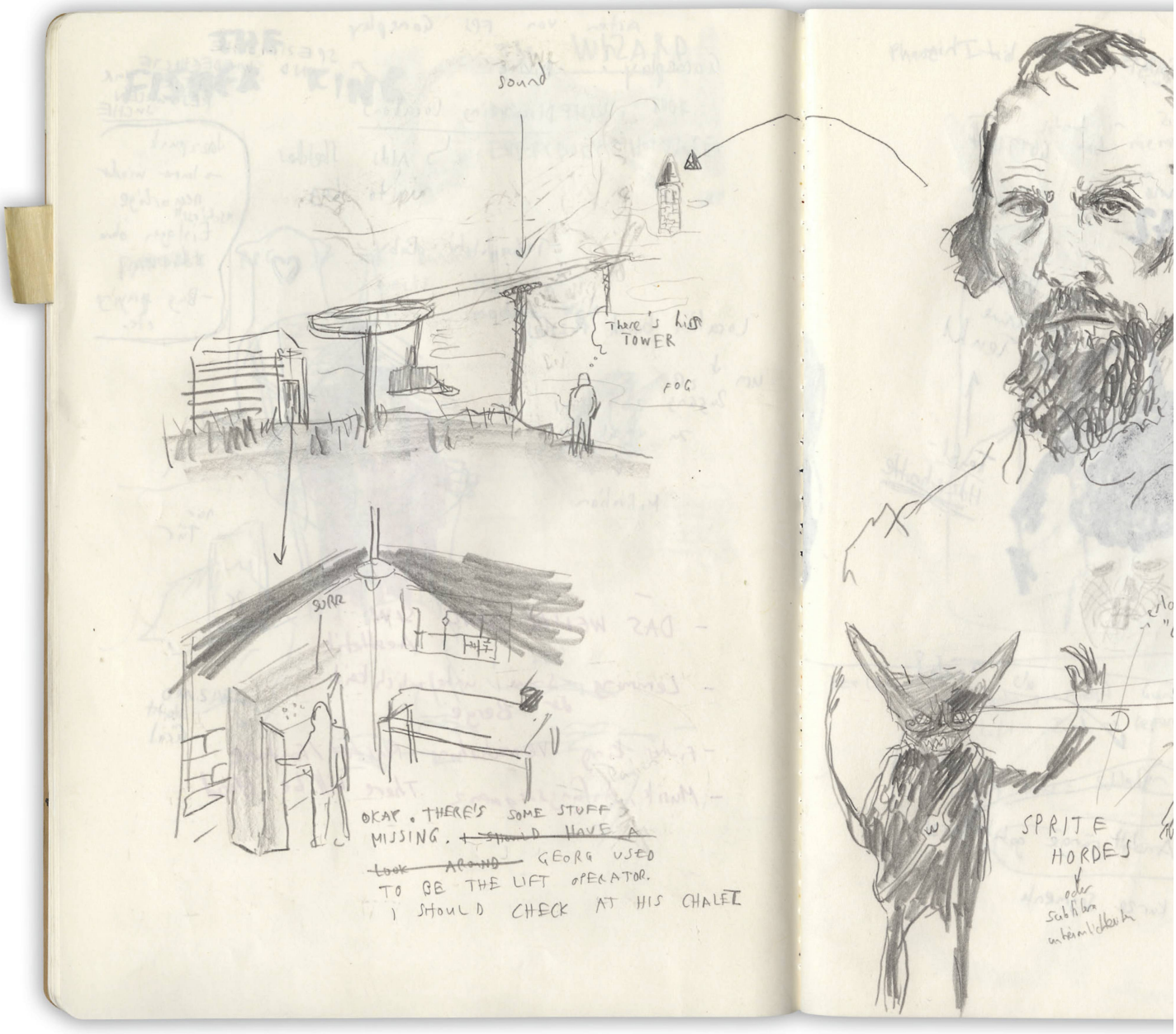
Ich trete ein in eine Welt, die mir bis anhin unbekannt war: die Welt des «Gaming». Konkreter: die Welt von «Mundaun». So nämlich heisst das Game, das vom Luzerner Michel Ziegler fast im Alleingang entwickelt und nach sieben Jahren Entstehungsprozess im März 2021 lanciert wurde. Der Name des Games bezieht sich auf das Dorf

Aus- und handgezeichnet

Das Schweizer Horror-Game «Mundaun» erobert die internationale Gaming-Community. Texterin Sara Gianella hat es für das Schweizerische Nationalmuseum ausprobiert.

Mundaun in der Surselva, hier spielt sich die ganze Szenerie ab. Und so viel voraus: Mit bündnerischer Ruhe und Gelassenheit hat das Spiel nicht viel gemein. Denn «Mundaun» ist ein einzigartiges Grusel-Game.

Zwar reise ich im ersten Setting mit Protagonist Curdin Caminada noch gemächlich im Bus durch die wolkenverhangene Landschaft bis über die Nebelgrenze nach Mundaun. Doch die düster-unheimliche Soundkulisse – und ebenso dreinschauende Figuren – lassen mich erahnen, dass es sich bei der Reise von Curdin nicht um einen entspannten Ausflug in die Schweizer Alpenwelt handelt. Vielmehr ist es der mysteriöse Tod seines Gross-



vaters, umgekommen beim Brand der eigenen Scheune, der ihn zurück an den Ort seiner Kindheit führt und dem er nachgehen will. So fungiert die Scheune des Grossvaters als Ausgangspunkt eines Abenteuers, das vom rustikalen, vertrauten Berg-Idyll schnell in die surreal-unheimliche alpine Sagenwelt abdriftet.

Bereits nach wenigen Minuten Spielzeit bin ich fasziniert. Gründe dafür gibt es genug. Einer davon ist die Bildsprache. Das Game ist vollumfänglich handgezeichnet und somit von einer unverwechselbaren Ästhetik geprägt: Jede Oberfläche, jeder Gegenstand, jede Figur übertrug Entwickler und Illustrator Ziegler aus seinen eigenen, mehr als 250 (!) Bleistiftzeichnungen in eine

«Ich wollte etwas erstellen, das es in dieser Form visuell und inhaltlich noch nie gegeben hat.»

Spielentwickler und Illustrator Michel Ziegler schuf eine eigene grafische Welt.

dreidimensionale Spielwelt. Daraus resultiert ein Sepia-Ton, der an alte Fotografien und Schwarz-Weiss-Filme erinnert.

Diese grafische Ausführung ist einzigartig – ganz bewusst. «Ich wollte etwas erstellen, das es in dieser Form visuell und inhaltlich noch nie gegeben hat. Das reizt mich an der Entwicklung eines Games am meisten», erzählt Spielentwickler und Illustrator Michel Ziegler, der den Studiengang Illustration Fiction an der Hochschule Luzern – Design & Kunst absolviert hat.

Nebst dem grafischen ist es das hyperlokale Element: So wird die Story rund um «Mundaun» in Rätoromanisch erzählt (mit Untertiteln in diversen Sprachen), Plakate werben für die örtliche Kaffeesorte, sogar die Bündner Schnaps-Spezialität «Röteli» findet Eingang – ebenso die Bündner Architektur. «Die Kapelle in der Szenerie steht genau so in Mundaun, die kenne ich von zahlreichen Ferienaufenthalten aus meiner Kindheit sehr gut. In der Kapelle verschmelzen für mich Realität und virtuelle Welt, weil man die Kapelle mitsamt virtuellem Pfarrer im Game findet», führt Ziegler aus.

Zurück zum Spiel: In Mundaun angekommen, bewege ich mich über die Alp und nähere mich als Erstes der abgebrannten Scheune. Im Hintergrund immer wieder düstere Musik, die mich darauf vorbereitet, dass bald etwas Schauerliches passiert. Die Spielführung ist – sogar für mich als «Noob», als Game-Neuling – erstaunlich simpel. Und was anfänglich nicht danach ausgesehen hat: Es gibt viel zu tun in diesem Spiel. Ich kombiniere Gegenstände, löse abwechslungsreiche Rätsel, bekämpfe – natürlich meist nachts – unheimliche Gestalten. Auch ein Schlittelplausch fehlt nicht. Weil ich Holz, Wasser und Kaffeepulver auftreiben kann, darf ich Kaffee kochen, der wiederum die psychische Gesundheit meines Alter Egos im Spiel stärkt. Und die benötige ich, denn bis zum Finale wird es immer spannender.

Ich geb's zu: Der Mix aus futuristischer Game- und behäbiger Bergwelt und die Integration von traditionellen und modernen Schweizer Elementen ziehen mich in den Bann. Und ich scheine in guter Gesellschaft zu sein, denn «Mundaun» erobert aktuell die internationale Game-Welt. Umso besser, dass es auf PC, Playstation, Xbox und bald auch auf Nintendo Switch erhältlich ist.

FORUM SCHWEIZER GESCHICHTE
SCHWYZ
GAMES
13. NOV 21 – 13. MÄRZ 22

Wer hat noch nie von Fortnite, Mario Bros. oder Minecraft gehört? Mit mehr als 2,7 Milliarden Spielern weltweit und einem Jahresumsatz von fast 160 Milliarden US-Dollar hat die Videospielbranche Hollywood längst übertroffen. Die Ausstellung präsentiert die Geschichte der Videospiele von ihren Anfängen in den 1970er-Jahren bis heute. Die Schau lädt aber auch dazu ein, zu spielen und diese Faszination selbst zu erleben. Themen wie Sucht, Gewalt in Games oder die wachsende Schweizer Videospielbranche runden die Ausstellung ab.