



Lyonel Stief



GERADE GEGRÜNDET: OKS ONLINE KRIMI SPIEL GMBH

„Etwas erfunden, das es zuvor noch nicht gab“

Mit interaktiven Live-Krimis wollen Frederik Malsy, Marc Auel und Nicolai Lennartz, die Gründer der OKS Online Krimi Spiel GmbH, „Menschen zusammenzubringen, die nicht zusammen sein dürfen“, und das bei „einem richtig schönen Event“: Der bisherige Erfolg des Unternehmens, das seinen ersten Krimi-Fall „Rettet die Weinkönigin“ mehr als 300-Mal live gespielt hat, lässt erahnen, dass eine Nische gefunden wurde, die den Zeitgeist trifft – und es immerhin bis ins Halbfinale des Hessischen Gründerpreises geschafft hat. „Ohne die Pandemie hätten wir das Unternehmen nicht gegründet“, räumt Marc Auel ein. Ihm und seinen Mitstreitern, bekannt aus dem Ensemble des Impro-Theaters „Für Garderobe keine Haftung“, sei es darum gegangen, „nicht das zu streamen, was wir können, sondern etwas Neues zu entwickeln“. Das haben sie getan und gehen derzeit mit ihrem in Zusammenarbeit mit dem Frankh-Kosmos-Verlag konzipierten inzwischen vierten Krimi-Fall „Die drei ??? und die stummen Stars“ sozusagen „auf Tour“. 60 Schauspielerinnen und Schauspieler aus ganz Deutschland stehen für die geplanten bis zu rund 1.000 digitalen Live-Spiele in den kommenden Monaten bereit, gut die Hälfte davon als geschlossene Veranstaltungen, als Team-Events für Firmen und Unternehmen. Moderiert von einem Spielleiter

können zwischen 25 bis zu 300 Teilnehmerinnen und Teilnehmer in kleinen Gruppen ermitteln, Verhöre führen und Zeugen befragen, die sich um den Fall der drei Detektive Justus, Peter und Bob, die bei einem Diebstahl wertvoller Filme ermitteln, ranken. Expertenwissen um „Die drei ???“ ist dabei übrigens nicht vonnöten. „Das Eintauchen in die Fallwelten ist

spannend“, sagt Auel – und meint damit auch die in Pandemie-Zeiten zumeist höchst willkommene Herausforderung für die Darstellerinnen und Darsteller, die Ahnung von der Materie des jeweiligen Krimifalls, auf jeden Fall aber jede Menge Improvisationstalent haben müssen. Das Online-Krimi-Spiel, ein „schönes Gemeinschaftsspiel“, das nichts mit „Spiel-Nerds“ gemein habe, wird nach den Worten des 47-Jährigen

auch über die Pandemie hinaus Bestand haben. Ein bisschen Stolz schwingt mit bei der Freude darüber, dass es gelungen sei, „etwas zu erfinden, das es zuvor noch nicht gab.“ ■



Michael Schick