Cyberflöte 2.0

Du kannst nicht genug bekommen? Dann starte jetzt die Abenteuerreise ins Jahr 2226!

Tamino reist nun mit einem Raumschiff durch die Galaxie und versucht, Pamina aus den Fängen einer allmächtigen KI zu retten. Hilf ihm dabei und löse weitere Rätsel der Zukunft! Die Regeln sind die gleichen, du kannst die Version aber nur online spielen.

Scanne den QR-Code und entdecke weitere Szenen der Cyberflöte – jederzeit online spielbar.

Zum Online-Spiel

mir.ruhr/cyberfloete-game

Projektentwicklung & Mitwirkende

„Die Cyberflöte“ ist ein Projekt des MiR.LAB. Das Spiel wurde von September bis Dezember 2025 in wöchentlichen Workshops von Jugendlichen und Erwachsenen gemeinsam entwickelt. Dabei entstanden das Design des Spiels und der Figuren sowie der Spielablauf. Die Figuren wurden von den Teilnehmenden als 3D-Modelle gedruckt. Die Teilnehmenden erhielten Einblicke in Game Design, digitale Tools und kreative Produktionsprozesse.

Team

Projektleitung: Tong Geng
Game Design: Jan Schulten
Kreative Impulse:
Nora Krahl, Barış Pekçağlıyan

Musik

Die Zauberflöte, Wolfgang Amadeus Mozart
Einspielung: Ryo Nakanishi

Teilnehmende

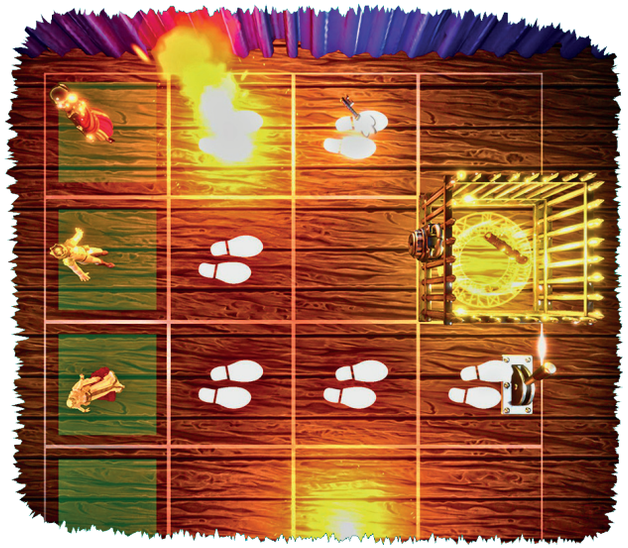
Barbara Dawert-Sturm, Giovanni Musto, Benjamin Cejvanovic, Peter Czysch, Matthias Thulke, Lin Zhang, Paula Marie Martinez Monteserin, Stella Felisa Martinez Monteserin

MUSIKTHEATER IM REVIER GELSENKIRCHEN
Stadt Gelsenkirchen
Sparkasse Gelsenkirchen
Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen

MiR.LAB
COMMUNITY ART TECHNOLOGY

Spielidee

In der „Cyberflöte“ steuerst du deine eigene Operninszenierung, indem du die Figuren auf dem Spielfeld platzierst. Ihre Positionen werden auf einen Bildschirm übertragen. Die Szene startet automatisch auf dem Bildschirm, sobald du die Figuren auf einem Feld auf dem Spielbrett stehen lässt. Alle Figuren bewegen sich nach festen Regeln. Nur durch die richtige Kombination kannst du Szene für Szene inszenieren und das Rätsel um die „Cyberflöte“ lösen.



Ziel des Spiels

Platziere die richtigen Figuren so auf dem Spielbrett, dass sie die jeweilige Aufgabe der Szene erfüllen. Nur wenn Positionen und Figurenkombinationen stimmen, wird die Prüfung erfolgreich abgeschlossen.

Spielablauf

Das Spiel verläuft automatisch Szene für Szene:

1. Die erste Szene beginnt.
2. Wähle Figuren und platziere sie auf dem Spielbrett. Die Figuren laufen im Digitalen in die Richtung, in die sie blicken.
3. Warte ca. 5 Sekunden, bis die Kamera die Positionen erkennt. Bewege die Figuren jetzt nicht mehr.
4. Die Szene wird auf dem Bildschirm abgespielt.
5. Nimm alle Figuren vom Spielbrett. Wenn du alles richtig gemacht hast, beginnt die nächste Szene. Wenn nicht, versuch es nochmal.

Wichtige Hinweise

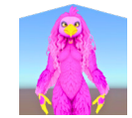
- Je nach Szene sind bestimmte Figuren vorgegeben oder frei wählbar.
- Jede Figur hat eine feste Reichweite in Blickrichtung.
- Figuren können sich gegenseitig beeinflussen.
- Die Lösung entsteht durch Ausprobieren.

Figuren

Tamino: Prinz
1 Schritt geradeaus

Papageno: Vogelfänger
2 Schritte geradeaus

Pamina: Prinzessin
4 Schritte geradeaus



Papagena: Vogelfängerin
2 Schritte geradeaus

Königin der Nacht: Paminas Mutter
1 Schritt geradeaus

Drei Damen: Vertraute der Königin
2 Schritte geradeaus

Kombinationen

Bestimmte Figuren verändern ihre Fähigkeiten, wenn sie gemeinsam auf dem Spielfeld stehen.

Beispiel: Tamino + Papageno
→ Tamino 1 Feld mehr

Ende des Spiels

Du hast 5 Szenen erfolgreich inszeniert? Applaus, Applaus! Herzlichen Glückwunsch! Schreib doch mal der Intendanz des MiR! Vielleicht darfst du ja auch selbst mal in Gelsenkirchen inszenieren?!