

Basel, 12. September 2025

**HERO GAMES – Entdecke das Heldenhafte in dir.
Eine interaktive Ausstellung**

Mit der Ausstellung «HERO GAMES – Entdecke das Heldenhafte in dir.» beschreitet das Antikenmuseum Basel neue und innovative Wege der Museumsvermittlung. Die Ausstellung ermöglicht einen interaktiven Zugang zu den antiken Heldenmythen. Wie in einem Videospiel begeben sich unsere Besucher*innen auf eine abenteuerliche Reise, sie tauchen ein in verschiedene mythische Welten und meistern die legendärsten Abenteuer der grössten Helden und Heldinnen des antiken Griechenlands. Technische Grundlage des Spiels ist der PX Badge von iart, ein unauffälliges Wearable, das Besucher*innen standortgenau mit automatisch bereitgestellten, personalisierten Audioinhalten in ihrer bevorzugten Sprache begleitet und die Ergebnisse speichert und verarbeitet.

Auf insgesamt sieben Missionen in Form von analogen und digitalen Spielen begeben sich die Besucher*innen auf die Spuren ihrer antiken Vorgänger*innen, bestreiten die gleichen Abenteuer, treten den gleichen Ungeheuern entgegen und stehen vor den gleichen Rätseln. Die Spiele erfordern unterschiedliche Fähigkeiten, die unsere Besucher*innen in sich entdecken, während sie Punkte sammeln und sich ihren persönlichen Heldenstatus erspielen. Auf ihrem Weg treffen sie auf die furchteinflössende Medusa am Rande der Welt, bezwingen den dreiköpfigen Kerberos in der Unterwelt und stellen sich dem menschenfressenden Minotauros in seinem Labyrinth auf Kreta. Ihr Ziel ist das Heiligtum von Delphi. Im Tempel des Apollon, dem Gott der Weissagung, erfolgt die Punkteauswertung und die Besucher*innen erhalten von der Pythia, dem Sprachrohr Apollons, einen personalisierten Orakelspruch basierend auf ihren jeweils herausragenden Fähigkeiten, die sich beim Erfüllen der Missionen herauskristallisiert haben.

Die Ausstellung bietet ein innovatives Spielkonzept, eine immersive Inszenierung, interaktive Missionen und über 2500 Jahre alte Originalwerke. Auf diesen sehen unsere Besucher*innen ihre antiken Vorgänger*innen bei der Bewältigung der Abenteuer, die sie nun bei den HERO GAMES selbst bestreiten werden.

Unsere Heldenwelten in der Übersicht

Unsere Besucher*innen werden mit dem intelligenten PX Badge ausgestattet, den sie bequem um den Hals tragen können. Damit schalten sie die Spielstationen frei und sammeln automatisch ihre Punkte. Der Badge enthält auch einen Audioguide.

Athena

Athena, Schutzgöttin der meisten griechischen Helden, nimmt die Besucher*innen in Empfang, weist sie in das Spiel ein und bereitet sie auf ihre Aufgaben vor. Sie begleitet die Besucher*innen via Audioguide durch die ganze Ausstellung.

Raum 1: Mission «Medusa»

Bei Mondschein schläft die Gorgo Medusa am Gestade des Okeanos auf einem Stein. Wie einst der junge Perseus müssen sich unsere Besucher*innen vorsichtig an die Dämonin heranpirschen, die bei Blickkontakt alle Lebewesen in Stein verwandelt. Bei ruckartigen oder schnellen Bewegungen öffnet Medusa kurz bedrohlich ihre Augen. Es gibt einen Punktabzug. Sobald Medusa erreicht ist, gilt es, ihr symbolisch den Kopf abzuschlagen. Dabei sind Gelassenheit & Konzentration gefordert.

Raum 2: Mission «Eber von Kalydon»

Der Wald von Kalydon ist urtümlich und dicht, nur wenige Sonnenstrahlen brechen durch die Baumkronen. Hier wütet ein riesiger Eber, ein bösesartiges Monster. Er verwüstet die umliegenden Felder und tötet jeden Menschen, der seinen Weg kreuzt. Atalante war es, die schnellfüßige und bärenstarke Jägerin, die den Eber einst mit einem Pfeil traf und unschädlich machte. Unsere Besucher*innen hören den Eber, bevor sie ihn im Dickicht erspähen. Sie nehmen ihn ins Visier und versuchen, ihn mit Pfeil und Bogen abzuschießen. Hier sind Treffsicherheit & Willensstärke gefragt.

Raum 3: Mission «Kerberos»

In der Unterwelt, im dunklen Reich der Schatten, wacht der dreiköpfige Kerberos über die Pforte zu Hades' modrigem Reich. Unsere Besucher*innen wagen sich wie einst Herakles im Dienst von König Eurystheus in die dunklen Tiefen und versuchen, den unbezwingbaren Kerberos zu bändigen. Mit aller Kraft ziehen sie an seiner Leine und müssen sich dabei seinem dreistimmigen Bellen und seinem furchteinflößenden Aussehen stellen. Mit viel Kraft & Ausdauer gelingt unseren Besucher*innen, was nur Wenige vor ihnen geschafft haben: Sie kommen lebend aus der Welt der Toten zurück.

Raum 4: Mission «Minotauros»

Das Labyrinth in Knossos scheint schier endlos, Pfad und Abzweigungen verwirren, die Orientierung ist schwer. Und doch müssen unsere Besucher*innen den richtigen Weg finden, der sie zum menschenfressenden Minotauros führt. Wie einst Theseus bei der Befreiung der jungen athenischen Geiseln, müssen sie den Stiermenschen unschädlich machen. Den Rückweg erleichtert

der sprichwörtlich gewordene Ariadnefaden. Jedoch: Wer zu lange braucht, bekommt einen Punktabzug.

Diese Mission offenbart, wie viel Mut & Tatendrang in unseren angehenden Held*innen steckt.

Raum 5: Mission «Trojanisches Pferd»

Im Zeltlager der Griechen rauchen die Köpfe. Zehn Jahre schon belagert das griechische Heer Troja, seine Mauern aber sind unüberwindbar. Nun braucht es eine zündende Idee, wie die Stadt endlich eingenommen werden kann. Unsere Besucher*innen konstruieren das berühmte trojanische Pferd, das einst der listenreiche Odysseus in Auftrag gab. Ist das Pferd fertig gebaut, ziehen es die Trojaner samt seiner heimlichen Fracht griechischer Krieger in die Stadt und Trojas Untergang ist besiegelt. Auf dieser Mission sind Fantasie & Erfindergeist gefordert.

Raum 6: Mission «Magie»

Im Zimmer der Medea, einer der mächtigsten Zauberinnen der Welt, gibt es viel zu sehen: Büchsen, Gläser, Flacons und Töpfe mit geheimen Zauberezutaten, getrocknete Kräuter. In einem Kessel blubbert ein Zaubertrank, mit dem Medea ihren berühmten Verjüngungszauber braute. Unsere Besucher*innen geben noch die wichtigsten Ingredienzen dazu. Dabei müssen sie sich streng an das Rezept halten, denn die richtige Mischung macht es aus. Gefordert sind hier Sorgfalt & Magie.

Raum 7: Mission «Sphinx»

Die letzte Mission führt unsere Besucher*innen in das Gebirge von Theben. Hier hockt die grausame Sphinx auf einem Felsen und stellt allen, die an ihr vorbeigehen wollen, ein Rätsel. Unwissenheit bestraft sie mit dem Tod. Unzählige hat sie bereits verschlungen. Einst besass nur Ödipus die Geisteskraft, das Ungeheuer zu besiegen. Nun stehen unsere Besucher*innen vor der Rätselstellerin und müssen ihre Logik & ihren Verstand beweisen.

Orakel von Delphi: Spielauswertung und Orakelspruch

Die Besucher*innen sind am Ende ihrer Reise im heiligen Delphi angekommen. Hier am Nabel der Welt besitzt Apollon, der Gott der Weissagung, die bedeutendste Orakelstätte der antiken Welt. In seinem Tempel spricht er durch seine Prophetin, die Pythia. Dort erfolgt die Spielauswertung und die Pythia fasst in einem Orakelspruch die besonderen Fähigkeiten zusammen, die unsere Besucher*innen auf ihrer Heldenreise in sich entdeckt haben. Sei es, dass sie äusserst mutig, stark, besonders klug oder genau sind. Jede Fähigkeit ist wertvoll, wenn sie klug und mit gutem Herzen eingesetzt wird.

Die Spielauswertung mit dem Orakelspruch können unsere Besucher*innen auf einem Ausdruck mit nach Hause nehmen.

Zum Abschluss verewigen sich unsere Besucher*innen an der Wall of Heroes.

Game Design

Mit dem von iart entwickelten «PX Badge» betreten die Besucher*innen die Welt der HERO GAMES. Das unscheinbare Gerät erkennt ihre Position und eröffnet ihnen standortgenau passende Audioinhalte – automatisch, in der bevorzugten Sprache und durch die persönliche Besuchshistorie auf jede*n Besucher*in zugeschnitten.

Über Nahfeldkommunikation wird der «PX Badge» zugleich zum Schlüssel für die Teilnahme an den Spielen: Ergebnisse werden gespeichert und am Ende verwandeln sie sich in ein einzigartiges Heldenprofil mit persönlichem Gamescore zum Mitnehmen.

Auf Grundlage des vom Antikenmuseum entwickelten Ausstellungskonzepts hat iart die technische Basis sowie das Game-Design und die digitale Gestaltung umgesetzt – und so die Vision des Museums in ein zeitgemässes Spiel- und Kunsterlebnis übertragen.

Digital

Ergänzend zur Ausstellung wurde eine Website erstellt. Neben allgemeinen Informationen zur Ausstellung, dem Begleitprogramm und dem Ticketing enthält das Digital ausführende Informationen über den griechischen Heldenmythos: herogames.antikenmuseumbasel.ch

Dank an Mäzen*innen und Stiftungen

Unser sehr herzlicher Dank geht an die Privatmäzen*innen und Stiftungen, durch deren grosszügige Unterstützung die Sonderausstellung ermöglicht wurde:

Donatoren Antikenmuseum Basel, Peter und Irene Ludwig Stiftung, Art Mentor Foundation Lucerne, Peter und Simone Forcart-Staehelin, L. und Th. La Roche Stiftung, CMS – Christoph Merian Stiftung, Fondation Philanthropique Famille Sandoz, Pierrette Schlettwein, FAG Freiwillige Akademische Gesellschaft, Stiftung «In memoriam Adolf und Margreth Im Hof-Schoch», Sulger-Stiftung, Erica Stiftung, UBS Kulturstiftung, Prof. Dr. Hartmut Raguse, Isaac Dreyfus-Bernheim Stiftung

Medienpartner: Basler Zeitung

HERO GAMES – Entdecke das Heldenhafte in dir.

14. September 2025 bis 29. März 2026

Der Inhalt der Ausstellung ist in drei Sprachen verfügbar (Deutsch, Französisch, Englisch)

Öffnungszeiten

Dienstag & Mittwoch: 11–17 Uhr

Donnerstag & Freitag: 11–22 Uhr

Samstag & Sonntag: 10–16 Uhr

Eintrittspreise

Erwachsene: CHF 22

Gruppen ab 4 Personen: CHF 20

Personen unter 20 Jahren: CHF 9

Personen in Ausbildung unter 30 Jahren: CHF 9

Kinder unter 13 Jahren: gratis, wir empfehlen das Spiel für Kinder ab 9 Jahren.

Museums-Pass-Musées und Schweizer Museumspass: gratis

Spiel buchen

Die Anzahl der Plätze ist beschränkt und mit Time-Slots für den Besuch geregelt. Plätze müssen im Voraus unter herogames.antikenmuseumbasel.ch reserviert werden. Die Bezahlung erfolgt vor Ort an der Museumskasse gegen Vorweis der Reservierung. Telefonische Platzreservierungen sind unter Tel. 061 267 01 12 möglich (Di bis Fr, 11 bis 16 Uhr).

Kontaktpersonen für weitere Informationen:

Dr. Andrea Bignasca, Direktor

andrea.bignasca@bs.ch, Tel. +41 61 267 01 75

Anna Laschinger, Kuratorin der Ausstellung und Projektleiterin

anna.laschinger@bs.ch, Tel. +41 61 267 01 57

Alexandra Maurer, Leiterin Marketing, Kommunikation und Vermittlung

alexandra.maurer@bs.ch, Tel. +41 61 267 01 80

Bilder der Ausstellung zum Herunterladen:

<http://www.antikenmuseumbasel.ch/de/footer/presse.html>