

## Mobile Assassins

*Mobile Assassins* is a mobile/updated version of the traditional big game *Assassins* (also known as *Assassin*, *Paranoia*, or *Killer*), where camera phones are used as both the means of assassination, and also as the vehicle of deploying information about your targets.

The classic game of *Assassins*, which was popularized on college campuses in the early 1980s, is a live-action role-playing game where a player's goal is to "kill" the other participants and be the last assassin left standing. According to Wikipedia: "*Assassins* is a game where each player has a 'target' that they are trying to kill, and each player is in turn the target of another assassin. Players are assigned their targets by the game's coordinators, but do not know the identity of the person assigned to target them."

In the past, you may have played *Assassins* during your college orientation, or maybe amongst a large group of your friends, aiming squirt guns or water balloons at your assigned targets. However, in the age of the technology, we thought it appropriate to update this game by bringing it to a mobile platform. Since the majority of cell phones are now equipped with cameras and most people carry their cell phones everywhere they go, it seemed apparent that using camera phones to "shoot" your target would put an exciting new spin on the game of *Assassins*.

Thus, we've brought the traditional live-action role-playing game into the mobile arena by repurposing the camera phone as 1) the means of target deployment and 2) the means of assassination. The rest of the rules remain the same. You are assigned a target that you must 'kill', while avoiding being killed yourself by an assassin of whose identity you are unaware.

While *Mobile Assassins* is a game, it is also a valuable tool for icebreaking and team building/bonding. It promotes interaction among groups by introducing a social and emotional exchange between pairs of people on a large scale. We envision the game being used in the following scenarios: big game tournaments, college orientation, conferences, and corporate and group bonding exercises.



*Mobile Assassins* ist die mobile, aktualisierte Fassung des Spieleschlagers *Assassins* (auch bekannt als *Assassin*, *Paranoia* oder *Killer*), bei dem Kamerahandys sowohl als Tötungswerkzeuge als auch als Übermittler von Zielinformationen dienen.

Das klassische Spiel *Assassins*, das Anfang der achtziger Jahre an den US-Colleges populär wurde, ist ein Live-Rollenspiel, dessen Ziel die „Beseitigung“ der anderen Mitspieler ist, so dass man als letzter überlebender Auftragskiller übrig bleibt. Laut *Wikipedia* ist „*Assassins* ein Spiel, bei dem jeder Spieler eine ‚Zielperson‘ hat, die es zu töten gilt, während man selbst Zielscheibe eines anderen Attentäters ist. Die Koordinatoren des Spiels weisen den Spielern – die wiederum nicht wissen, wer auf sie angesetzt wurde – ihre jeweilige Zielperson zu.“

In der Vergangenheit hat der eine oder andere *Assassins* vielleicht während der ersten Zeit am College oder in einer großen Runde von Freunden gespielt und ist dabei mit Spritzpistolen oder Wasserballons auf sein Ziel losgegangen. Im Zeitalter der Technologie hielten wir es für angebracht, das Spiel zu aktualisieren und auf eine mobile Plattform zu verlagern. Da heute die Mehrzahl der Mobiltelefone mit Kameras ausgestattet ist und die meisten ihr Mobiltelefon überallhin mitnehmen, lag es auf der Hand, dass der Einsatz von Kamerahandys zum „Töten“ der Zielperson *Assasins* zu neuer Spannung verhelfen würde.

Somit haben wir das gute alte Live-Rollenspiel in eine mobile Arena gebracht, indem wir die Kamerahandys zum Vehikel der Zieldatenübermittlung und zum Tötungswerkzeug umfunktionalisieren. Die übrigen Regeln bleiben aufrecht. Man erhält eine Zielperson zugewiesen, die man „töten“ muss, während man versucht, nicht selbst Opfer eines Attentäters zu werden, dessen Identität man nicht kennt.

*Mobile Assassins* ist nicht nur ein Spiel, sondern leistet auch gute Dienste bei der Anbahnung von Beziehungen, für die Teambildung bzw. den Teamzusammenhalt. Es fördert die Interaktion zwischen verschiedenen Gruppen, indem es einen sozialen und emotionalen Austausch zwischen Spielerpaaren auf breiter Basis eröffnet. Bei folgenden Szenarien können wir uns das Spiel sehr gut vorstellen: bei großen Spielmeisterschaften, Einführungsveranstaltungen an Colleges, Konferenzen sowie Seminaren für Firmen- und Gruppenzusammenhalt.

Aus dem Englischen von Michael Kaufmann

