



Saint Elmo's Pressemitteilung

## Saint Elmo's lässt Game-Charaktere Long COVID erleben

Saint Elmo's und das Patientennetzwerk Long COVID Europe machen mit Modifikationen in den populären Spielen Elden Ring, Minecraft und The Witcher 3 auf das Leid von Long-COVID-Erkrankten aufmerksam. Mit dem speziell programmierten Long-COVID-Modus können Millionen von Spielern auf der ganzen Welt erleben, wie schwer das Leben mit Long COVID ist. Die Sensibilisierungskampagne ist am 12. Mai, dem Internationalen ME/CFS-Tag, gestartet.

**München, 23.05.2023.** Auch wenn Anfang Mai die Corona-Pandemie offiziell für beendet erklärt wurde, ist COVID-19 nicht verschwunden. Weltweit infizieren sich immer noch viele Menschen mit dem Virus. Dabei führt nach Angaben der WHO jede zehnte COVID-19-Infektion zu langfristigen Gesundheitsproblemen. Aktuell sind über 65 Millionen Menschen weltweit an Long COVID erkrankt und ihre Zahl nimmt weiter zu. Da die diagnostischen und therapeutischen Möglichkeiten derzeit aber unzureichend sind, könnten viele von ihnen ein Leben lang unter den gesundheitlichen Einschränkungen leiden. Trotzdem wissen die meisten Menschen wenig über die Krankheit und können sich nicht in die Nöte der Patienten hineinversetzen. Um das Bewusstsein dafür, insbesondere bei den jungen Zielgruppen, zu schärfen, haben Saint Elmo's und das Patientennetzwerk Long COVID Europe eine Sensibilisierungs-Kampagne mit Hilfe der weltweit beliebtesten Singleplayer-Spiele gestartet.

## **Echte Long-COVID-Symptome übersetzt in Gaming-Effekte**

Im Rahmen der Kampagne werden Spielcharaktere in Elden Ring, Minecraft und The Witcher durch Spielmodifikationen (Mods) mit schwächenden Effekten belastet, welche den Long-COVID-Symptomen aus dem echten Leben gleichen. Zu diesen gehören Erschöpfung, verringerte Konzentrationskraft, Schwindelanfälle, Blackouts oder Atemnot. Der Long-COVID-Modus schafft so einen neuen Schwierigkeitsgrad – etwas, wonach Spieler immer suchen – und simuliert anschaulich, wie es ist, mit der Multisystemerkrankung zu leben.

„Die Herausforderungen, die Long COVID und andere Infektionssyndrome wie ME/CFS mit sich bringen, zwangen uns dazu, neue Wege zu finden, um Menschen ohne diese Erfahrung zu zeigen, wie es sich wirklich anfühlt, mit einer solchen akuten Krankheit zu leben. Mit dem Long COVID Mode ist es uns gelungen, eine authentische Simulation des Lebens mit Long COVID zu schaffen“, sagt Ann Li, Co-Vorsitzende von Long COVID Europe.

Matthias Harbeck, Chief Creative Officer von Saint Elmo's, sieht in der Reichweite von Online-Games einen weiteren Grund, sie als Plattform für die Long-COVID-Aufklärung zu nutzen: „Wie Long COVID haben Spiele keine geografischen Grenzen. Unsere Kampagne kann in jedem Winkel der Welt erlebt und für eine beliebige Anzahl von Spielen reproduziert werden. Gaming ist wirklich ein fantastisches Medium, um für ein so komplexes und wichtiges Thema Aufmerksamkeit zu schaffen.“

## **Sensibilisierung für ME/CFS als Bestandteil des Post-COVID-Syndroms**

Um auf die Einführung des Long COVID Modes in Elden Ring, Minecraft und The Witcher 3 aufmerksam zu machen, kooperierten Saint Elmo's und Long COVID Europe mit reichweitenstarken Gamern, die ihren Followern den neuen Schwierigkeitsgrad am Release-Tag live auf Twitch vorstellten. Einschlägige Gaming-Magazine wie PC Gamer oder Rock Paper Shotgun berichteten darüber ebenso wie mehr als 30 weitere internationale Medien.

Der Start der Kampagne ist mit dem Internationalen ME/CFS-Tag am 12. Mai und kurz vor der European Public Health Week bewusst gewählt: Damit wird darauf hingewiesen, dass es sich bei Long COVID um eine ernstzunehmende Erkrankung handelt, bei der ME/CFS (Myalgische Enzephalomyelitis / Chronisches Müdigkeitssyndrom) zum Krankheitsbild gehört. Es wird geschätzt, dass bis zur Hälfte der Personen mit Long COVID auch an ME/CFS leiden. Deshalb ist es damit zu rechnen, dass aufgrund von Long-COVID-Infektionen die Zahl der ME/CFS-Patienten in den nächsten Jahren massiv steigen wird.

Für Idee und Konzept der Gaming-Kampagne zur Long-COVID-Aufklärung ist Saint Elmo's verantwortlich. Darüber hinaus entwickelte die Agentur den Long-COVID-Mode für Minecraft und, in Kooperation mit den Entwicklern Garden of Eyes und Stellar7Project, die Spielmodifikationen für Elden Ring beziehungsweise The Witcher. Die Spielmodi stehen den Spielern auf den Internetplattformen [nexusmods.com](https://nexusmods.com) und [legacy.curseforge.com](https://legacy.curseforge.com) als Download zur Verfügung.

Zudem umfasst die Kampagne Social-Media-Aktivitäten und eine Landing Page, über die das Patientennetzwerk Long COVID Europe mit Spenden unterstützt werden kann. Die Umsetzung der Landing Page und die Social-Media-Begleitung fallen ebenso in die Verantwortung von Saint Elmo's.

**Kampagnen-Website:** [longcovid-europe.org/lcm/](https://longcovid-europe.org/lcm/)

**Long COVID Mode Trailer:** [youtube.com/watch?v=waDnPGY2pbQ](https://youtube.com/watch?v=waDnPGY2pbQ)

**Long COVID Mode Download:**

Elden Ring: [nexusmods.com/eldenring/mods/3481/](https://nexusmods.com/eldenring/mods/3481/)

Minecraft: [legacy.curseforge.com/minecraft/mc-mods/long-covid-mode-fabric](https://legacy.curseforge.com/minecraft/mc-mods/long-covid-mode-fabric)

The Witcher 3: [nexusmods.com/witcher3/mods/8184](https://nexusmods.com/witcher3/mods/8184)



### **Über Saint Elmo's:**

Saint Elmo's belegt Platz 11 im Ranking der inhabergeführten Agenturen in Deutschland. An den Standorten in München und Hamburg arbeiten 120 Mitarbeiter für Marken wie BMW, Porsche, expert, Duravit, Stadt Hamburg, SPORT 2000, Stage Entertainment, HR3, Vodafone, Tirol Werbung und viele mehr. Interdisziplinäre Teams beschreiten neue Wege in der Markenkommunikation und schaffen Erlebnisse, die Menschen elektrisieren und Marken ins Rampenlicht der kommunikativen Bühne bringen.

Zur Saint Elmo's Gruppe gehört darüber hinaus die Agentur Saint Elmo's Tourismusmarketing, die auf die Kommunikation von Kunden aus der Tourismusbranche spezialisiert ist. Mit dem Geschäftsbereich Saint Elmo's MAX3 sind zudem die Themen Metaverse, Künstliche Intelligenz und Web3 fester Bestandteil des digitalen Angebots von Saint Elmo's.

### **Pressekontakt:**

Loredana Klier  
Corporate Communication Saint Elmo's Group  
Saint Elmo's GmbH & Co. KG  
Ziegelstraße 16  
10117 Berlin  
Tel: +49 (0) 30 695 35 70 – 47  
E-Mail: [l.klier@saint-emos.com](mailto:l.klier@saint-emos.com)  
[www.saint-emos.com](http://www.saint-emos.com)