



2020/13 Lifestyle

<https://shop.jungle.world/artikel/2020/13/wir-muessen-hier-raus>

Ein Escape Game im Selbstversuch

Wir müssen hier raus

Von **Nicholas Potter**

In vier Wänden eingesperrt und auf der Suche nach Möglichkeiten, zu entkommen – in Zeiten von Kontaktsperrungen wegen der Covid-19-Pandemie ist das ein Massenphänomen. Der beliebte Zeitvertreib sogenannter Escape Rooms bot dafür gar keine schlechte Vorbereitung.

Ein verlassenes Diner-Restaurant in der Wüste Nevadas. Darin eingesperrt: vier Personen mit der Mission, den verschollenen Erfinder eines Quantencomputers zu finden. Gerüchten zufolge gab es in der Gegend einen Ufo-Absturz. Steckten Aliens hinter dem Verschwinden des Erfinders? Oder doch der Geheimbund der Illuminaten, der schon seit einiger Zeit versuchte, den Prototypen des Quantencomputers in die Hände zu bekommen, um mit dessen Hilfe die Weltherrschaft zu erlangen?

»Ihre Gruppe ist nicht das erste Team, das in die Wüste geschickt wurde – die anderen sind allerdings nie wieder zurückgekehrt«, erklärte eine Frau im Labormantel dem vierköpfigen *Jungle World*-Team das Spiel. Beim Erklären blieb sie stets in der Rolle der besorgten Wissenschaftlerin, etwa wenn sie sagte, es werde hoffentlich das letzte Team sein, das auf diese gefährliche Mission gehen muss. Das Team werde gleich im Diner eingesperrt und müsse mit Hilfe von versteckten Gegenständen und Hinweisen Rätsel lösen, um aus dem Lokal zu entkommen – und zu überleben. Denn nach 60 Minuten werde die dort wirkende radioaktive Strahlung tödlich, warnt sie. Die Zeit läuft: ticktack ...

Im besten Fall ist ein Escape Game real gelebte Solidarität gegen fiktive Repression.

Die *Jungle World* war nicht wirklich in Nevada. Sie nahm an einem Fluchtspiel in Berlin-Charlottenburg teil – dem »Illuminati Escape«. In sogenannten Escape Rooms, manchmal auch Escape Games oder Exit Games genannt, werden kleine Teams von in der Regel zwei bis fünf Personen in einem Raum oder mehreren Räumen eingeschlossen. Unter Zeitdruck müssen sie Aufgaben und Rätsel lösen, um wieder heraus zu kommen – durch Zahlenkombinationen, Schiebepuzzles oder Schaltplatteneinstellungen. Meist wird das Spiel von Überwachungskameras beobachtet, die Veranstalter können so jederzeit

zusätzliche Hinweise über das Mikrophon geben oder auf einem Bildschirm anzeigen, sollte ein Team absolut nicht weiterwissen.

Die Inspiration für Escape Rooms findet man in den *point and click*-gesteuerten Computerspielen der achtziger Jahre. Auch der Erfolg der graphischen Abenteuerspiele der »Myst«-Reihe in den Neunzigern und das 2004 erschienene japanische Online-Spiel »Crimson Room« gelten als Vorreiter. 2007 eröffnete der damals 35jährige Takao Kato das »Real Escape Game« in Kyoto, das erste analoge Escape Game. »Ich habe mich immer gefragt, warum interessante Dinge in meinem Leben nicht passiert sind, wie sie in Büchern passieren«, sagte Kato der *Japan Times*. »Ich dachte, ich könnte mein eigenes Abenteuer, eine Geschichte kreieren, und dann Leute dazu einladen, daran teilzuhaben.«

Seitdem entwickelten sich Escape Rooms zu einem weltweiten Phänomen. Die Branche boomte: Allein in Deutschland zählte man zuletzt 240 Anbieter mit 564 Spielräumen in 94 Städten, in Großbritannien gab es knapp 1 500 Fluchtspielräume. Voriges Jahr fanden die »Red Bull Escape Room World Championships« in London statt, zu denen Teams aus 23 Ländern angereisten. Mit über 80 Escape Games war Budapest ein besonders attraktives Ziel für Spieler: Die verlassenen Gebäude und Kellerräume der ungarischen Hauptstadt, vor allem im ehemals jüdisch geprägten VII. Bezirk, bieten geeignete und günstige Räume dafür. Zumindest in Deutschland und wohl auch im restlichen Europa dürften freilich die meisten davon im Zuge der Maßnahmen zur Bekämpfung der Covid-19-Pandemie auf unbestimmte Zeit geschlossen bleiben.

Traurige Berühmtheit erlangte ein Escape Room im polnischen Koszalin im Januar 2019, als fünf junge Frauen bei einem Brand starben. Auslöser des Feuers war ein defektes Gasheizgerät, einen Notausgang gab es nicht. Kurz darauf wurden landesweite Kontrollen der 1 100 polnischen Escape Rooms eingeleitet. Von den ersten 178 geprüften Spielräumen erfüllten laut Polizei 129 die Brandschutzvorschriften nicht, mindestens 13 wurden daraufhin geschlossen.

Dass Escape Rooms zu einem hochgejubelten globalen Trend werden konnten, verrät einiges über die Mentalität der Welt vor der Coronapandemie, die inzwischen von der Realität überholt wurde. Noch vor kurzer Zeit zahlten viele Leute freiwillig Geld dafür, sich in einen Raum einsperren zu lassen, während anderswo Menschen ihrer Freiheit beraubt wurden – legal und illegal in Gefängnissen und Abschiebezentren, in Kellern und Häusern. Das kommt einem mittlerweile noch absurder vor, als es damals schon war. Aber es machte irgendwie auch Spaß.

Schon der Name »Escape Room« klingt dystopisch: Wovon muss man entkommen und warum? Die meist düsteren Spielszenarien schwankten zwischen staatlicher Repression, Verschwörungsphantasie, historischer Fiktion und Sci-Fi-Apokalypse. Mal musste man aus einem geheimen Gefängnis ausbrechen, mal aus einer Stasi-Wohnung in den Westen fliehen, mal wurde man von jemandem mit einer Hockeymaske entführt und musste wieder freikommen – oder man wurde von den Illuminati gejagt.

Diese fiktive, literarisch oft bemühte Geheimorganisation mit Weltherrschaftsambitionen habe er ausgewählt, da er seine vier Spielräume thematisch verbinden wolle, erzählt der 55jährige Gründer von »Illuminati Escape«, Christian Gran: »Es muss einen Bösen geben.

Da passen die Illuminati sehr gut.« Die Verschwörungstheorie eines klandestinen supranationalen Klüngels, der die Weltherrschaft will, ist spätestens seit dem 19. Jahrhundert antisemitisch aufgeladen. Gran selbst scheint allerdings nicht solchen Vorstellungen anzuhängen.

Vor drei Jahren öffnete Gran »Illuminati Escape« zusammen mit seiner Frau Margret. Beide sind Diplominformatiker und haben eine Vorliebe für Rätsel und Brettspiele. Zusammen bauten sie die Räume: Margret war die Tischlerin, Christian der Techniker. Um die Spielräume einzurichten, brauchten sie jeweils etwa anderthalb Jahre. Zuletzt betrieben sie vier Räume und arbeiteten an einem fünften. Denn die Nachfrage wuchs ständig.

Gran sprach von einem Schneeballeffekt: »Alleine durch Mundpropaganda kommen immer mehr Leute zu uns. 80 Prozent unserer Gäste haben noch nie ein Escape Game gespielt. Statt vor dem Computer oder im Kino zu sitzen, hat man Interaktion mit anderen Menschen. Man kommt wieder weg von den Bildschirmen.« Bei ungefähr 25 Euro pro Spieler kostete das nicht viel mehr als ein Multiplexbesuch samt Popcorneimer und einem Liter Cola.

»Nur 0,1 Prozent schaffen es gar nicht«, so Gran. Man gebe natürlich Tipps oder auch mehr Zeit, um das Spiel zudem dynamisch anzupassen, wenn Gruppen Schwierigkeiten haben. Spaß zu haben, sei das Grundprinzip. Bei anderen Escape Rooms stehe hingegen ein möglichst große Herausforderung an erster Stelle.

Einen typischen Spieler gebe es nicht, die Gäste seien zwischen zwölf und 70 Jahre alt. Die besten Teams seien aber geschlechtlich gemischt, sagte Gran. Es gebe auch die Kategorie des Vielspielers – Leute, die Escape Games sehr ernst nehmen. »Sie haben schon so viele Spiele durch und wollen keine Tipps haben. Das sind meistens internationale Leute mittleren Alters. Die Art Menschen, die sich für Geocaching interessieren.«

Escape Rooms setzen unseren Freiheitsdrang in einem Szenario der Repression und Bewachung spielerisch um. Wie die Figur des Spions muss man Raum kontrollieren, Grenzen überwinden und Sicherheitsmaßnahmen durchbrechen können. Als kulturelles Phänomen stehen sie auch in der Tradition der Knastausbruch- und Bankeinbruchthriller, der sogenannten *heist movies*, die mit den Fernsehserien »Prison Break« (2005 bis 2017) und »Haus des Geldes« (seit 2017) sowie den Filmen »The Shawshank Redemption« (1994) und dem »Ocean's Eleven«-Franchise (2001 bis 2018) ihre derzeit bekanntesten Formate fanden.

Bei Escape Games ist Teamwork essentiell. Man braucht in der Gruppe unterschiedliche analytische und kreative Fähigkeiten: Analytisch denkende Leute genauso wie solche, die um die Ecke denken können. Im besten Fall ist ein Spiel gelebte Solidarität gegen fiktive Repression. Im schlimmsten Fall macht jeder sein eigenes Ding und man streitet sich mit Freunden. Bei dem Spiel in der fiktiven Wüste Nevadas erlebte die *Jungle World* eher den erstgenannten Fall – alle Teilnehmenden waren begeistert. Auf die kommenden *lockdowns* und Ausgangssperren dürften sie bestens vorbereitet sein.