



Im vom Mainzer Veranstalter „exit experience“ eingerichteten Büro des Psychiaters Dr. Cameron passieren unvorstellbare Dinge. Wie kommt man da wieder heraus?

Foto Patrick Junker

In Kammern des Grauens

Warum sperren sich immer mehr Menschen in Räume ein, aus denen sie nur mit sehr viel Geschick wieder herausfinden? Über den seltsamen Aufstieg des neuen Unterhaltungsabenteuers Escape Game

Der Sohn feiert sechzehnten Geburtstag, und die Familie besucht zum ersten Mal ein Escape Game. Als meine Generation sechzehn wurde, legte man sich fransige Glitzertücher um den Hals, ging in die Rollschuh-Disco und aß anschließend einen Sundae-Ice-Becher mit Karamellsauce. Wir wollten schweben, träumen, süß sein. Heute willst du clever sein, kommunikativ, teamorientiert und beweisen, dass dein Gehirn auch unter größtem Druck zu allem fähig ist und dass du deine Ängste beherrscht – aber das heißt ja jetzt „Emotionen“. Für ein Escape Game wird man in einen Raum eingeschlossen und muss durch das Lösen vieler Rätsel und die Überwindung größter Verwirrungen innerhalb einer vorgegebenen Zeit wieder hinausfinden.

Unser Spielort liegt im Kellergeschoss eines runtergekommenen Gründerzeithauses in Berlin-Wedding. Der Veranstalter „Room Escape Berlin“ stellt zwei „Missionen“ zur Wahl: „Russenmafia“ und „Dr. Kannibal“. Wir hatten die „Russenmafia“ reserviert, aber wechselten spontan zu „Dr. Kannibal“. Unser Game-Master, eine junge Frau, führt uns in den Hinterhof, an Abfalltonnen vorbei, treppab in einen winzigen Kellerraum, der mit unbehandeltem Holz ausgezimmert ist und von dessen Decke Fleischerhaken und Eisenketten hängen. Sie werde die Tür nicht abschließen, sagt sie, denn seit dem tragischen Unglück in Polen Anfang des Jahres, bei dem fünf Mädchen durch einen defekten Heizofen bei einem Escape Game erstickten, werden Escape-Räume in Deutschland nicht mehr verschlossen. Sie überlässt uns ein Walkie-Talkie, über das sie uns Hinweise geben kann, falls wir mal nicht weiterwissen.

Jetzt spricht von einem in die Tür eingelassenen Monitor Dr. Kannibal zu uns, ein Psychopath in OP-Kittel, und erklärt, dass wir eine Stunde Zeit haben, ihm zu entkommen, bar bar bar. Er wetzt eine Art Döner-Messer, und die Tochter, die die meisten Horrorfilme auf Netflix „lame“ findet, klammert sich angstvoll an mich, das ist doch plötzlich sehr real. Wir fangen an, den Raum gründlich zu untersuchen. Wir sollen alle Sinne nutzen, hieß es, also tasten wir. Ich lese in die Wände geritzte Botschaften und Hilferufe vorheriger Opfer. Ist das jetzt relevant oder nur Dekoration? Ich merke schnell, dass meine Denkmuster, die auf schlüssigen Charakteren, konkreten sprachlichen Botschaften und logischen, linearen Handlungen beruhen, hier nicht gefragt

sind. Der mathematisch-naturwissenschaftlich-playstationartig denkende Sohn übernimmt die Führung, findet schnell Zahlen, dazugehörige Rechenaufgaben und schließlich das Schloss zur Geheimtür. Wir stoßen in einen neuen Trakt vor, treffen auf weitere versteckte Räume, Blutspuren, Suchspiele und Geschicklichkeitsübungen. Jedes Familienmitglied bringt sich mit seinen Stärken ein. Die Schwächen beheben wir, indem wir „Jetzt halt doch mal die Klappe!“ brüllen, uns schütteln, loben, antreiben, Aufgaben verteilen. Einige Rätsel sind nur zu lösen, indem man in mehreren Räumen gleichzeitig agiert. Die Abstimmung muss trotz Aufregung glücken. Ohne den Sohn wären wir verloren. Seine Erfahrungen mit zeitgenössischen Playstation-Labyrinthen und -Dramaturgien sind hilfreicher als die Detektivgeschichten, die wir Großen noch von „Die drei ???“ kennen. In allerletzter Se-

der DDR, in deren Bunker Kunden auf 600 Quadratmetern aus sechs Spielen wählen können. Auch ein Virtual-Reality-Spiel ist im Angebot, und ein Lastwagen, der den eingebauten Escape Room zu Events und Firmenkunden bringt.

Escape Games sind übrigens keine billige Vergnügung. Um die hundert Euro kostet ein einstündiges Spiel, damit liegt es deutlich über einem Kinobesuch.

Hoffmann sitzt im Konferenzzimmer des Bunkers, das sich mit seinen originalen DDR-Möbeln und Telefonschaltpulsen in jedem Spionagefilm gut machen würde. Er erzählt, dass seine Firma drei bis vier Monate in die Entwicklung und den Bau eines Raumes investiert, bei durchschnittlichen Kosten von 50 000 Euro, wobei es durchaus teurer ausfallen kann. Etwa drei Jahre wird ein Raum erhalten und mit Upgrades versehen, bis er ersetzt wird. Da eine Wiederholung reizlos ist, muss man den Kunden immer wieder neue Missionen bieten. Game-

Das Besondere sind, neben den aufwendigen Kulissen, die Hörspielemente. Man wird von Off-Erzählern geleitet und fühlt sich wie die Helden im Lieblingshörspiel aus Jugendtagen. Hier sind wir doch in der Welt von „Die drei ???“, was auch die Werbeförderung unterstreicht. Das „Skurilum“ hat es geschafft, dass manche Fans dasselbe Spiel noch einmal buchen, die Nutzer der internationalen Testseite „Top Escape Rooms Project“ wählten es zur „Top Company“ und „Geisterjäger Ernie Hudson“ zum „Top Game 2018“.

In eine eher didaktische Richtung geht die Bibliothek am Luisenbad in Berlin-Wedding, deren Mitarbeiterinnen erfahrene Gamer sind. Ihr Escape Room ist erst einige Wochen alt, erfreut sich aber schon großer Beliebtheit, zumal er kostenlos online gebucht werden kann. Gemäß ihrem Bildungsauftrag wählten die Bibliothekarinnen ein historisch-bibliophiles Thema, es geht um die Bücherverbrennung von 1933 und „ein verschollenes Manuskript“ (so der Titel) von Kurt Tucholsky. Hier fehlen die teuren Schauwerte und der Überwältigungseffekt, aber vielleicht ist das gar nicht so wichtig, wenn das Hirn genug Nüsse knacken muss.

Zurück in die DDR-Fernmeldezentrale. Rael Hoffmann hat die Familie eingeladen, mit seinem Virtual-Reality-Spiel in die Zukunft zu reisen und innerhalb von 44 Minuten eine Apokalypse auf Erden zu verhindern. Viele hätten noch Vorbehalte, erzählt er, gegenüber dem leeren Raum, den Brillen, den Controllern und dem kleinen Rucksack mit der Festplatte und den Batterien. Die Spielzeit ist deutlich kürzer, weil mehr für die Augen zu anstrengend wäre.

Das Raumerlebnis funktioniert sofort. Wir bewegen uns auf einem zerstörten Planeten, als gingen wir in einem Science-Fiction-Film spazieren. Es kribbelt bis unter die Fußsohlen. Zäune und Abgrenzungen dürfen nicht übertreten werden, denn die Feuer und Abgründe dahinter markieren die Wand, die vorsichtshalber mit Schaumstoff verkleidet ist, weil manche Spieler eben doch springen. Wir fahren in Kapseln von Level zu Level, gehen zickzack durch ein Labyrinth, ballern Lichtkugeln und hüpfen wie die Springmäuse. Es muss ziemlich absurd aussehen. Wie schaffen es unsere Spielerassistenten, sich nicht totzulachen? In allerletzter Sekunde vollenden wir die Mission und werden zur Belohnung an eine Strandbar begeben, mit Meeresbrise, virtuellen Drinks, Papageien und Bogenschießen.

Fragt man Hoffmann nach der Zukunft des neuen Unterhaltungsgenres, händigt er einem seine Broschüre für Firmenkunden aus. Er interessiert sich besonders für das „New Business“. Er möchte Escape Rooms für große Firmen konzipieren, die damit mehr machen können als die üblichen Betriebsfeiern und Teambuildings: Räume für die Personalgewinnung zum Beispiel, für die Bewertung von Kandidaten und für interne Kommunikation. Rätsel, die auf maßgeschneiderten, firmenspezifischen Bedürfnissen basieren. Die spielerischen Elemente würden es erlauben, die Belastbarkeit, Reaktionschnelle und Leistungsfähigkeit von Bewerbern und Angestellten zu testen. Und der Fokus läge nicht mehr auf den Spielern, sondern auf den Beobachtern, an der Stelle der Game-Master säßen die Manager, und der Spaß an der Sache könnte sich schnell verflüchtigen. Soll das die Zukunft des Escape Game sein: seine Umwidmung zum Assessment-Center? SARAH KHAN

NICHT JUGENDFREI SCHÄM DICH!

VON FLORENTIN SCHUMACHER



Kürzlich rief meine Tante an und fragte, wie sie sich auf einem Konzert von Shawn Mendes verhalten solle. Als Aufsichtsperson ihrer 15 Jahre alten Tochter wollte sie nicht zu peinlich sein. Während sie aufzählte, was sie ausgeschlossen hatte – schreien, mitsingen, Dinge auf die Bühne werfen –, googelte ich Shawn Mendes. „Shawn Mendes möchte nicht immer nur der nette Junge von nebenan sein“, stand da, und auf dem Foto sah Shawn Mendes aus wie der nette Junge von nebenan. Arme Tante. Sie konnte noch so lässig sein. Wer als Erwachsener aufs Konzert eines Teenie-Sängers geht, steht dumm da.

Sicher, hat man zu viel Angst vor Peinlichkeit, kann man es gleich bleiben lassen mit dem Leben. Das dürfte einem früh klar werden, denn die meisten purzeln knallrot, verhetzelt und angeschmiert auf die Welt. Leider helfen abstrakte Überlegungen höchstens bis zu dem Punkt, an dem Shawn Mendes sein Publikum bittet, in die Knie zu gehen. Geht man dann runter, im Bewusstsein, notfalls von hilfsbereiten Bufdis hochgehievt werden zu müssen? Oder bleibt man stehen, wird womöglich ausgerufen und von Shawn Mendes persönlich in die Knie gezwungen? Dummes Dilemma.

Mich tippte vor einiger Zeit auf einem Konzert jemand von hinten an, und als ich mich umdrehte, sagte ein vielleicht 16 Jahre altes Mädchen ernst: „Können Sie bitte ein Stück vorgehen? Sie stehen sehr nah an mir.“

Unangenehm. So sahen die mich schon. Als belästigendes Element. Einen älteren Mann. Mit fünfzehnzwanzig war ich ein: Erwachsener? Lächerlich. Das glaubte ich ja selbst nicht.

Glaubt niemand. Erwachsenen sind immer die anderen. Meistens nicht mal die. Morgens kletterte ich in innerstädtischen Vierteln aus U-Bahn-Schächten und von Fahrrädern, Berufsjugendliche in Sakko-T-Shirt-Kombination und veganen Turnschuhen. Später setzen sie rum und prosteten gegen Gewissens mit botsuanischem Naturwein in den Sonnenuntergang. Dass da ernste sechzehnjährige Mädchen gegen das Erwachsenenproblem Klimawandel antreten müssen: logisch. Die erwachsenen Kinder werden dann gehasst oder geliebt, aber immer irgendwas mit Überschwang, weil der verdeckt, dass

die kindischen Erwachsenen sich vielleicht doch ein wenig schämen. Lief bislang nicht so toll, die Planetensache.

Bei der großen französischen Autobiographie Annie Ernaux las ich mal was über Scham, das mir so neu war, dass ich sie auf einmal ganz anders sah. „Das große Gedächtnis der Scham ist sehr viel klarer und erbarungsloser als jedes andere. Es ist im Grunde die besondere Gabe der Scham.“ Genau so war es. Meine deutlichsten Erinnerungen, ging mir auf, sind die an Momente, in denen ich mich schämte. All die Sommerferien bei meinen Großeltern im Allgäu, das Schwimmen im See, die Lagerfeuer sind zu einem braunstichigen Filmchen zusammengeschnürt, in dem lachende Kinder herumrennen mit zu viel Nivea-Sonnencreme im Gesicht. Unmöglich zu sagen, ob eines davon ich bin.

In Überschärfe, abspielbar wie ein Gif, steht dagegen die Erinnerung an einen Abend vor mir, an dem wir dort gegrillt haben. Die Erwachsenen machten Salate und fachten das Feuer an. Mein Cousin, circa fünf, und ich, sechs, saßen im Hof am hölzernen Esstisch, betraut damit, Wespen vom Teller mit dem rohen Fleisch zu wedeln. Ich schlug meinem Cousin vor, den Staubsauger zu holen, und weil er der kleine Cousin war, tat er es. Er steckte ihn im Haus ein, zog das Kabel durch den Hof und hielt das Rohr dicht über den Teller voll mariniertem Fleisch. Es gab ein schreckliches Geräusch. Mit schlüpfendem Schmatzen hob es die Streifen vom Teller, sog sie in den Schlund des Staubsaugers. Schlabrönd blieb ein Fleischstücken in der Öffnung stecken und besprenkelte den Tisch mit Sauce. In dem Moment kam mein Onkel aus dem Haus. Er riss seinem Sohn den Sauger weg und ihn von den Füßen, das Geschrei wurde leiser und verklang hinter einer abgespernten Zimmertür. Das ganze Essen über sprach ich kein Wort. Ich brachte es nicht hin zu sagen, dass der Staubsauger meine Idee gewesen war.

„Weißt du“, sagte ich meiner Tante, „wenn es eh peinlich wird, kannst du eigentlich auch richtig peinlich sein. Das bleibt wenigstens in Erinnerung.“

Es gab eine Pause. „Na gut“, sagte sie. „Aber du erklärst es deiner Cousine.“

KLEINE MEINUNGEN

Verfilmt Manchmal bewirkt das Kino Wunder. Dann wird aus einem schlechten Buch ein besserer Film, weil papierne Figuren zum Leben erwachen und ungelencle Plotkonstruktionen einfach entfallen. Aber auch nur manchmal. Bei Ferdinand von Schirachs Roman „Der Fall Collini“ fragt man sich lediglich, ob nun das Buch schlechter ist oder dessen Verfilmung unter der Regie von Marco Kreuzpaintner. Es hilft auch nichts, dass Elyas M'Barek den jungen Anwalt spielt, der als Pflichtverteidiger einen Mandanten (Franco Nero, der vor sehr langer Zeit mal Django war) bekommt, der des Anwalts großväterlichen Freund erschossen hat. Was für schwere Komplikationen mit der Enkelin des Ermordeten sorgt (sehr bläss: Alexandra Maria Lara), die zufällig des Anwalts Jugendliebe ist. Was aber auch den Vorteil hat, dass sich eine Falltür in die düstere SS-Vergangenheit öffnet und dann auch sehr lehrreich über Recht und Gerechtigkeit disputiert werden kann. Das ist alles wirklich so hölzern, wie es klingt, es sieht auf eine gediegene Weise sehr gut und ausnahmsweise mal nicht wie Fernsehen aus, weil der Kameramann sein Handwerk beherrscht – ohne dass man allerdings wüsste, welchen erzählerischen Sinn der häufige Einsatz von Drohnencameras haben könnte oder andere visuelle Angeberei, die in Kitsch umschlägt, weil sie nichts mit der Story zu tun hat. Vor allem aber möchte man nach spätestens zehn Minuten sofort die Musik abstellen, die jede auch nur halbwegs dramatische Szene mit immer gleichem Crescendo und unerbitlicher Penetration begleitet. pek



Handelt es sich um einen kindlichen Berufswunsch? Indianer-Sein ist ja nichts, was sich zum Eigenen addieren ließe, man kann es nicht „werden“ wie Polizist oder Krankenschwester, man ist es oder nicht. Es bleibt also nichts als der Wunsch „Wenn man doch ein Indianer wäre“, mit dem Kafkas Satz beginnt. Und die Frage, ob es sich bei dem kurzen Text um diesen Wunsch selbst handelt oder darum, wie es ist, einen solchen Wunsch zu hegen? Das ist nur die erste der Schwierigkeiten, die schon vielen Kopfzerbrechen bereitet und Schriftstellerkollegen zu verspieltem Weiterdenken angeregt hat. Die beiden Professoren Christoph König und Glenn W. Most haben nun Leute wie Peter-André Alt, Heinrich Detering, Daniel Kehlmann, Dagmar Leupold, Heinz Schlafner eingeladen, eine kurze Deutung zu wagen. Die „Versuche über einen Satz von Franz Kafka“ (Wallstein, 64 Seiten, 12,90 Euro) lehren einen, über literarische Texte nicht bloß lesend hinwegzurennen, als säße man auf einem galoppierenden Pferd, sondern sie beim zügellosen Wort zu nehmen, Wort um Wort, bis einem das Herz erzittert über ihrer Unaussprechbarkeit. beba

*** Tanz Textlich ist die neue Platte der **Chemical Brothers**, „No Geography“, ein apokalyptisches Werk. „We're on the Eve of Destruction“ heißt es anfangs, als bizarres Barry-McGuire-Zitat, später „Got to keep on“ oder „Catch me I'm falling“. Aber man soll bei Pop weniger auf den Text hören. Die Musik sagt nur: Tanz! Freut euch! Wie da der akustische (!) Bass und die Kickdrum in die gleiche Millisekunde ineinanderknallen, noch härter und schöner als bei Daft Punk. Zwei fast 50 Jahre alte Musiker retten also unsere Club-Stimmung jetzt. So hilft der Song „Music: Response“ vom Album „Surrender“ immer gegen flauie Stimmung, und „Wide Open“ von „Born in the Echoes“, mit der Stimme von Beck, sogar gegen Liebeskummer. Das neue Meisterwerk löst die Versprechen der vorbarocken Affekt-lehre ein: Jeder Ton lenkt das Gemüt. Aber immer nur aufwärts. thin

WISSEN, WORAUF ES ANKOMMT.
Die wichtigen Themen. Kompakt aufbereitet und eingependelt.

AB DEM 22.3. MIT FÜNFWÖCHIGER SERIE ZUM THEMA **KÜNSTLICHE INTELLIGENZ**

WOCHEN
Die wichtigsten Themen kompakt aufbereitet und eingependelt.

DER NEUE HAUSERKAMPF
Belien Entloppungen gegen hohe Wiedert?

DAS KOMPAKTE NACHRICHTEN-MAGAZIN

- Jeden Freitag neu auf fazwoche.de oder am Kiosk
- Digitale Ausgabe ab 17.00 Uhr am Vorabend verfügbar
- Download der digitalen Ausgabe in der App F.A.Z. Edition

F.A.Z. WOCHEN **JETZT GRATIS TESTEN AUF FAZWOCHEN.DE**

kunde treten wir ins Freie. Sind wir nicht die schlaueste, funktionale Familie der Welt? Der Kick halt noch tagelang nach.

Was ist das für ein neues Unterhaltungsgenre, in dem sich die Computerspiele zurück in den realen Raum stülpen? Was für eine Welt kündigt sich da an?

Escape Rooms entstanden zuerst in Japan, eroberten dann Osteuropa, jetzt boomen sie in Deutschland. Ich treffe Rael Hoffmann, Geschäftsführer von Exit, einem der größten Anbieter in Deutschland. Hoffmann studierte Kommunikation und Marketing und gründete mit seinem Kompagnon Max Mühlbach erst eine Event-Agentur. Aus Jux dekorierte sie ihren ersten Escape Room in der Remise eines Freundes mit an die Wand genagelten Eierkartons. Heute ist Exit ein blühendes Franchise-Unternehmen mit drei europäischen und mehreren deutschen Standorten. Das Hauptquartier liegt ausgerechnet in der einstigen Fernmeldezentrale der Hauptstadt

Designer, Dekorateure und Elektrotechniker müssen die Räume so gestalten, dass sie als echte Atomanlagen, Irrenanstalten, Raumstationen und Räuberhöhlen durchgehen. Meist wird auf Zahlenspiele und kombinatorische Rätsel gesetzt. Schlösser aller Art spielen eine große Rolle, und so kommt es, dass die deutsche Firma Abus ein besonders auffälliger Werbepartner von Exit ist. Die Schlösserrätsel sind es auch, die am schnellsten den Reiz verlieren. Wer die zehnte Zahlenkombination geknackt hat, wird sich damit bald langweilen.

Das „Skurilum“ in Hamburg-St. Pauli dagegen, das aus dem Schmidt Theater des utribeigen Impresarios Corny Littmann hervorgeht, vertraut auf die Kraft der gut gemachten Story. In begehren Theaterhallen am Spielbudenplatz werden die Spieler zu Protagonisten von Krimis und Mystery-Erzählungen, wahlweise im Setting eines Siebziger-Jahre-Pornokinos („Guschis geile Grotte“, ab 18), oder man geht mit „Geisterjäger Ernie Hudson“, für den es schon zwei Spiele gibt, auf Geisterjagd.