

SURREAL wie die Zwischenwelt in der Serie «Twin Peaks» sind manche Live Escape Games.



Wir wollen in den Westen fliehen, aber meine Schwester fährt den Wagen gegen die Mauer. Mit Höchstgeschwindigkeit und frontal, sie lacht laut, das kleine Biest, wir sind geliefert und sie lacht.

Zwei Stunden zuvor, tiefstes Ostberlin. Zwischen Zweckbauten und Zwecklosbauten ein Rotklinkerhaus, darin das Live Escape Game, das wir durchzuspielen gedenken. «Go West» heisst es und wir, das heisst: ich und meine kleine Schwester, wobei klein nicht zutrifft, sie reicht mir ans Kinn, ist dreizehn Jahre alt und pubertär. Sie soll sehen, was mir entgeht, mich aber auch beruhigen, ich bin sehr schreckhaft, dünnes Nervenkostüm, das verträgt sich nicht mit Live Escape.

Nach kurzem Briefing, worauf unbedingt zu achten sei, vor allem aufeinander nämlich, geht es treppab, dunkle Kellerflure entlang, wir werden in ein DDR-Wohnzimmer geschoben, findet den Exit, viel Glück! Die Tür kracht ins Schloss, auf einem Bildschirm der Countdown, sechzig Minuten ab jetzt. Kommunikation ist wichtig, haben sie uns gesagt. Wir schweigen erst mal.

# FLIEHKRAFT

Es geht ein Trend um in Europa. Menschen lassen sich einsperren, in dunklen Räumen, in Kellern, in der Vergangenheit. Live Escape Game nennt sich das. Unser Autor hat mitgespielt.

Text MORITZ HERRMANN

bauten und «Origin» schufen, den ersten Real-Life Escape Room der Welt. Ende der Nullerjahre begannen solche «echten» Spiele überall zu boomen, erst in Japan und den USA, dann in Europa. Aus der virtuellen ist reelle Realität geworden. 2800 Anbieter weltweit, sieben Parcours in der Schweiz, von Basel und Bern über Chur, Davos, Interlaken und Luzern bis Zürich, Tendenz steigend.

Meine Schwester tastet den wuchtigen Fernseher ab. Ich musste ihr Geld geben, damit sie mir hilft, Pubertät, schwierige Phase, weiss ich. Manchmal sagt sie stundenlang kein Wort. Eine kettengesicherte Tür steht unserer Flucht im Weg. Was, wenn sie einen Schlüssel findet, ihn launenbedingt aber nicht erwähnt? Gott bewahre! Vierzig Minuten. Wir wenden den Teppich, fühlen Polster, fleddern Bücher. Oft ist nicht gleich klar, wofür Gegenstände, die wir entdecken, taugen. Die Luftpumpe bleibt ohne Nutzen, bis meine Schwester ein Ventil auf tut, das an den Boden des Aquariums passt, in dem eine Muschel liegt, die, als ich pumpe, einen Code preisgibt, der den Schrank öffnet, in dem ein Schlüssel für die Kette an der Tür wartet. Verstehen Sie? Es dauert. Mir läuft der Schweiß. Anders als beim Escape Game am PC können wir nicht einfach pausieren, speichern, am nächsten Tag weitermachen. Die beste Gruppe soll in 27 Minuten geflohen sein, keine Ahnung, wie das geht. Wir haben noch eine Viertelstunde. Wir brauchen Jochen Krüger.

Krüger betreibt dieses Live Escape Game in Berlin. Er sitzt in seiner Kommandozentrale oben und beobachtet uns über Kamera. Wer völlig verzweifelt, bekommt seine Hinweise unten auf den Bildschirm buchstabiert. Krüger ist das, was am PC ein Druide wäre oder das Orakel: Stimme der Weisheit, Hilfe in der Not. «Sporteln kann nicht schaden», höhnt er vom Monitor. Also besteige ich, der ich Velofahren hasse, den DDR-Hometrainer, trete in die Pedale, ein Ferdy Kübler der Lächerlichkeit. Im TV leuchtet eine Birne! Meine Schwester greift hinein und findet Schablonen, die, ins Licht gehalten, den nächsten Hinweis ergeben.

Eine halbe Stunde dauert das Aufräumen für Krüger, wenn sein Setting durchgespielt wurde. Nicht jedes Interieur gehört zum Game, trotzdem reisen manche Poster von der Wand, weil sie dahinter einen Safe vermuten, auch

Buchseiten fehlen oft. Montags, wenn «Go West» geschlossen hat, wird das demolierte Dekor in der Werkstatt geflickt. Schliesslich handelt es sich um Unikate. Der Tisch, das Aquarium, die Tapete. Alles arrangiert mit Liebe zum Detail, die auch neue Kunden locken soll. Kein Gast spielt dasselbe Spiel noch mal, so wie auch ein Gamer das Interesse am Game verliert, wenn er es durchspielt hat.

Wir haben alle Rätsel gelöst, alle Schlüssel gefunden, alle Schlösser entriegelt. Die kettengesicherte Tür schwingt auf und – Backstein! Es ist wie in einem Film von M. Night Shyamalan, die Story steuert auf eine Lösung zu und dann, boom, plot twist. Krüger, also Jochen, war mal Dramaturg, merkt man jetzt. Mir fällt nichts mehr ein. Ich habe in den vergangenen Minuten kaum noch zum Weiterkommen beigetragen, nun werde ich endgültig nutzlos, bin Dekor, der nicht ins Spiel gehört, vielleicht leimen sie mich ja am Montag in der Werkstatt zusammen.

Vier Minuten noch. Escape Games richten sich an alle: Freunde, Paare, Dates, Junggesellenabschiede. Es gibt sie in allen thematischen Varianten. Mal muss man aus der DDR fliehen, anderswo ist man Detektiv oder strandet auf einer Insel. Dennoch seien es meist Männer, die das Spiel buchen, sagt Krüger. 2015 lief im amerikanischen Science Channel sechs Folgen lang ein Live Escape Game als Realityshow.

Wir bellen uns Kommandos zu, schau mal hier, guck mal dort. Brüllen Konjunktive der Verzweiflung, könnte doch, sollten wir nicht? Und stossen schliesslich auf einen geheimen Gang, 50 Sekunden noch, die Zeit, der Feind, das Ziel nahe. Am Ende packen wir es. Wäre sonst auch blöd gewesen, für den Text hier. Der Wagen, den meine Schwester im letzten Raum gegen die Mauer fährt, ist ferngesteuert. Er bringt uns den entscheidenden Schlüssel. Wir sind frei.

Live Escape Games werden derzeit in sieben Schweizer Städten angeboten: [liveroomescapegame.org](http://liveroomescapegame.org)