

Wenn man die Wörter "eingesperrt sein" hört, dann hört sich das im ersten Moment alles andere als positiv an. Anders ist das bei den Jungs vom Unternehmen "Room Escape Challenge" aus Leipzig. Auf der Publikumsmesse modell-hobby-spiel kann man sich hier als Besucher in einen neun Quadratmeter kleinen Raum einsperren lassen. Um wieder herauszukommen, muss man Aufgaben lösen, um den versteckten Schlüssel zu finden. Aber Vorsicht: die Zeit ist begrenzt.

Leadin

Wenn man die Wörter "eingesperrt sein" hört, dann hört sich das im ersten Moment alles andere als positiv an. Anders ist das bei den Jungs vom Unternehmen "Room Escape Challenge" aus Leipzig. Auf der Publikumsmesse modell-hobby-spiel kann man sich hier als Besucher in einen neun Quadratmeter kleinen Raum einsperren lassen. Um wieder herauszukommen, muss man Aufgaben lösen, um den versteckten Schlüssel zu finden. Aber Vorsicht: die Zeit ist begrenzt.

Die Uhr tickt und die Kandidaten, die in den Raum eingeschlossen wurden, haben genau 1 Stunde Zeit den Schlüssel und damit den Weg in die Freiheit zu finden.

O-Ton

"Die Room Escape Challenge ist die ultimative Herausforderung für die Nerven", so steht es auf dem Flyer. Auf der modell-hobby-spiel soll Lust auf mehr gemacht werden. Die ganze Challenge dauert hier nur etwa zehn Minuten, dafür ist der Raum auch nur neun Quadratmeter groß. Beobachtet werden die Teilnehmer anhand von Kameras. Mittels Walky Talkys gibt's Tipps von draußen.

O-Ton

Im Leipziger Stadtteil Connewitz gibt es gleich vier Challenge-Räume, sagt Nicolas Niggemeyer.

O-Ton

Ganz schnell offenbaren die Abenteuerlustigen hier ihre wahren Charakterzüge: Wer ist hektisch, wer bewahrt die Ruhe, wer schaut einfach nur zu?

O-Ton

Seit August 2014 gibt es die Room Escape Challenge in Leipzig. Über 14.000 Besucher waren schon da. Auf der Messe gibt's den Kick des eingeschlossen seins kostenlos. Und deswegen ist das Interesse natürlich besonders groß.

O-Ton

Schaffst Du den Raum oder schafft er Dich? So lautet die Frage des Spiels. Die Idee dazu kommt übrigens eigentlich aus der Computerwelt. Denn auch hier müssen bei Spielen in Räumen immer wieder Aufgaben gelöst werden, um weiter zu kommen. Diesmal scheint der Trend aber wieder weg von der Digitalisierung zu gehen.

Tim Kuchenbecker, Redaktion ... Leipzig