

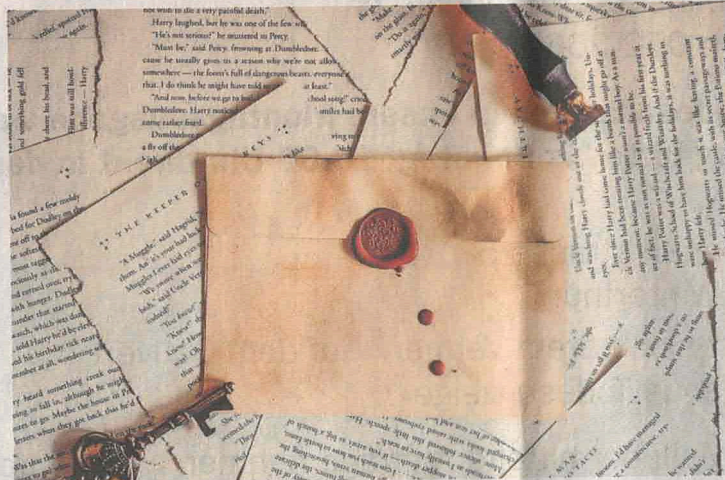
Flaschenpost aus der Karibik

Freizeitangebot Die Escape-Rooms in Winterthur sind in der Corona-Zeit wenig besucht oder ganz geschlossen. Dafür kommen jetzt Abenteuergeschichten nach Hause.

Dezember 2020: Ein Tag ist grauer als der andere. Doch plötzlich liegt die Karibik im Briefkasten. Es ist die Karibik des 17. Jahrhunderts, mit Sandstränden, Schatzinseln, türkisfarbenem Wasser und Piraten. Einer von ihnen ist Carter Ainsley. Sein Schiff ist gesunken. Er treibt auf einer Holzplanke auf dem offenen Meer. Eine Flaschenpost, die uns jetzt hier im Jahr 2020 erreicht, ist seine Hoffnung. Mithilfe einer Karte können wir seine Route nachvollziehen und den Piraten vielleicht noch retten.

Dem Lockdown entkommen

Das ist eine Spielanordnung von «Adventure-Mail», das in der Zeit des Corona-Lockdown diesen Frühling entstanden ist. Das Team der kleinen Firma Escapestories stand vor einer echten Prüfung. Es hatte bisher zwei Escape-Rooms in Winterthur Seen geführt, geschlossene Räume, in denen eine Rätselgeschichte wartet. Wenn es einer Gruppe gelingt, die Lösung zu finden, entkommt (englisch: escape) sie aus ihrer Gefangenschaft. «Vor dem Lockdown be-



Damit Rätselfreunde trotz Pandemie nicht zu kurz kommen, kommt das Escape-Game jetzt auch nach Hause. Foto: PD

suchten 100 bis 160 Personen unsere Escape-Rooms. Dann waren die Räume monatelang geschlossen. Jetzt, kurz vor neuen Restriktionen, stagniert die Zahl bei 8 bis 15», sagt die Geschäftsführerin Linda Altwegg. Doch sie und ihre Mitstreiterinnen wären keine Rätsellöser, hätten sie nicht einen Ausweg gefunden: «Adventure-Mail», Rätselabenteuer, die man zu Hause

mit Freunden oder Familie bestehen kann.

Besonders abenteuererprobt ist unsere Testperson nicht. Er hat eine Schatzsuchkarte, einen Brief aus der besagten Flaschenpost und weiteres seltsames Material erhalten. Zugleich steht ihm online die Zeitmaschine zur Verfügung. Um sie zu starten, muss er mit dem vorhandenen Material das richtige Datum und

die genauen geografischen Koordinaten eingeben. Das Datum erschliesst sich durch Beobachtungsgabe. Die Koordinaten herauszufinden, ist um eine Kategorie schwieriger. Der Tester zerbricht sich den Kopf. Erst mit der Hilfe, die ihm online zur Verfügung steht, wird ihm klar, dass er zu weit gedacht hat. Er muss die Gegenstände in die Hand nehmen und damit experimentieren. Nach diesem Aha-Erlebnis würde man gerne gleich ein neues Abenteuer bestellen, um zu sehen, ob diese erste Erfahrung beim zweiten Mal zum Erfolg führt.

Nicht allein Kopfsache

«Das wollen wir: Unsere Kundinnen und Kunden sollten auch physisch etwas vom Spiel haben. Wenn man die Sachen in die Hand nehmen muss, ist das doch viel cooler als ein reines Onlinespiel auf dem Bildschirm», sagt Altwegg. Gegenwärtig versendet Escapestories jede Woche gut dreissig Adventure-Spiele. Sie kosten je nach Dauer 40 bis 80 Franken, etwa die Hälfte eines Escape-Room-

Abenteuers. Im Gegensatz zu den Escape-Rooms in Seen erreichen die Adventures Spielereidige und Rätselnarren über Winterthur hinaus. «Wir haben nicht nur Bestellungen aus dem ganzen Kanton Zürich, sondern auch aus Bern und sogar einige aus der Westschweiz und dem Tessin», sagt Altwegg. Die Verbindung von gegenständlichem Spiel mit Onlineelementen sei mindestens in der Schweiz neu. «Ich habe nie von etwas Ähnlichem gehört», sagt Altwegg.

Die Gestaltung der Gegenstände machen die Mitarbeiterinnen alle zusammen. Es steckt viel weibliche Kreativität darin. Das Team besteht nämlich aus vier jungen Frauen und einem Mann. Die grafischen Elemente, Karten, Briefe und Anleitungen gestaltet Swetlana Bregy. Es gibt inzwischen vier Staffeln von «Adventure-Mail» mit total 16 Folgen. «In jeder Staffel sollen die Spielgruppen in eine Geschichte eintauchen können», sagt Altwegg. Und hoffentlich in die Karibik entkommen.

Christian Felix