

Doch nicht nur Ermittler sind gefragt. In den vier Räumen, die unter den Themen Psycho, Mafia, Luzifer und Mordermittlung stehen, kann man in verschiedene Rollen schlüpfen.

Besucher wird zum Schauspieler

Der Besucher wird während der 60 bis 90 Minuten Spielzeit für einen Preis von 23 bis 37 Euro zu einem Schauspieler und spielt jenseits der Realität eine andere Person, um dann einen Weg zu finden, sich durch Lösen von Wort-, Rechen- und Suchrätseln aus seiner Lage zum Beispiel als Gefangener eines Psychopathen zu befreien. Doch warum sich für etwa eine Stunde einsperren lassen, um etwas zu erleben, das es schon seit langem im digitalen Format, nämlich als Video- oder PC-Spiel, gibt? Für Rasch hat das nur einen Grund: Die Leute wollen etwas Neues. Manchen reicht es nicht mehr, nur vor dem Computer zu sitzen. Der Kick des wirklichen Erlebens sei heutzutage gefragter als je zuvor, sagt Rasch. Und Fulda sei eine neugierige Stadt. Auch deswegen war die Hoffnung Marion Raschs groß, dass das Konzept der Erlebnisräume in ihrer Heimatstadt Anklang finden würde. So erfüllte sie sich ihren Traum von der Gründung. „Ich habe es einmal ausprobiert und gedacht: Das muss ich nach Fulda bringen.“ Damit ist sie Teil eines größeren Trends, denn allein in Deutschland gab es vor drei Jahren bereits mehr als 280 Anbieter der sogenannten Escape-Rooms. Die knarrenden Dielen macht klar, dass er bald kommen wird. Der Psychopath, der verrückte Spielchen mit einem vorhat. Das unaufhörliche Tropfen des Wasserhahnes mindert die Fähigkeit zu denken. Alle sind dem Wahnsinn nahe. Die Uhr tickt. Noch 13 Minuten, und die Tür, die zum Ausweg aus dem Dilemma führt, ist immer noch verschlossen. Wie kommt man hier nur raus? Das fragen sich auch die ungefähr 40-jährige Manuela und ihre vierköpfige Familie, die besonders über einem Mathematikrätsel brüten, das die Zahlenkombi für das Tor zur Außenwelt verbirgt. Das Spiel scheint realen Druck auf Manuela auszuüben, denn ein hilfeschuchender Blick steht ihr ins Gesicht geschrieben.

Salzkreis in Luzifers Höhle

Mit Requisiten, Licht- und Soundeffekten passt Marion Rasch die Atmosphäre der Räume an die selbstaufgedachten Geschichten an. Kühle Atmosphäre, gedimmtes Licht und eine alte Puppe im „Psychoraum“. Ein Salzkreis und Kerzen in „Luzifers Höhle“ oder der Duft nach Kaffee und weißes Licht aus Neonröhren für „Das letzte Konzert“. So können Manuela, Paul und Co. in eine völlig andere Welt schlüpfen und Gefangene, Ermittler, Mafiosi oder Geisterbeschwörer sein, während sie ihre Umgebung observieren. Durch ein Mikrofon kann mit ihnen kommuniziert werden. Auch kleine Späße lässt sich Marion nicht nehmen. Deals auszuhandeln ist eine ihrer Lieblingsaktivitäten in ihrem Beruf. „Deal or no Deal“ heißt es dann, wenn sie zum Beispiel einen Tipp im Gegenzug zu einer Minute der Spielzeit anbietet. Eine Sicherheitseinweisung ist notwendig, um Verletzungen der Spieler und Beschädigungen der Räume und Requisiten zu vermeiden. „Einmal hat jemand angefangen, unsere Tapete abzureißen, weil der junge Herr dachte, es sei ein Tipp dahinter. Wir sagen jetzt immer, dass hinter unseren Tapeten tatsächlich nur Wand ist“, lacht die 38-Jährige. Um die Wartezeit für die Besucher zu verringern, die Marion und ihr Team brauchen, um die Räume für den nächsten Kunden vorzubereiten, steht ein Teller mit Süßigkeiten bereit. Am Wochenende ist der Andrang meistens besonders groß. Oft sind auch Schulklassen, Gruppen von Junggesellenabschieden und sogar Arbeitskollegen ihre Kunden. Auf alle muss das Erlebnis abgestimmt sein. „Damit es auch alle raffen“, räumt Marion belustigt ein. Kinder denken anders als Erwachsene, und bei Gruppen steht meistens die Teambildung im Fokus. „Ab und zu muss hier und da mal etwas abgeändert werden.“

Sie hat Rhönroller nach Fulda gebracht

Sich Rätsel auszudenken und die Räume passend zu den Geschichten zu dekorieren macht zwar viel Arbeit, jedoch ist genau das Marions Traumberuf. Sie liebt es, Menschen dabei zuzusehen, wie sie ihre Rätsel lösen und über ihren Puzzles grübeln. „Menschen suchen so unterschiedlich und doch wieder so gleich, das fasziniert mich“, erzählt sie und hat dabei den Gesichtsausdruck eines neugierigen Kindes. Um alle 50 Personen, die in den Erlebnisräumen spielen können, auf einmal zu betreuen, hat Marion ein Team, das ihr zur Seite steht. Alle ihre Mitarbeiter seien wie eine große Familie und unterstützten sie bei jeder ihrer verrückten Ideen. Marion war nämlich auch diejenige, die die Segways oder Rhönroller, wie sie sie nennt, nach Fulda gebracht hat. „Ich versuche einfach Dinge hierherzubringen, die mir total Spaß machen.“ Ihre Liebe für neue Trends hat sie zu ihrem Traumberuf geführt. „Ich finde das total toll!“, schwärmt sie. Jetzt bleibt nur noch eine Frage offen: Warum wurde die Geigerin ermordet? Neid? Vergangene Ereignisse? Oder hat es etwas mit ihrer Geige zu tun?

Quelle: F.A.Z.