

**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Interview

Johannes Schiller über Exit Rooms und die neuen EXIT Puzzles

In Oberschwaben hat Johannes Schiller mehrere Räume stilgerecht zu so genannten Exit oder Escape Rooms eingerichtet. Wer sich mit einer Gruppe darin für eine knappe Stunde einmietet, erlebt ein Spiel der besonderen Art. Was hat es mit den Exit Rooms auf sich und wie kam es zur Entwicklung der EXIT Puzzles bei Ravensburger?

Wie kamen Sie auf die Idee, einen Exit Room auszubauen?

Johannes Schiller: „Von dem Trend habe ich schon vor 10 Jahren gehört. Wo die ersten Räume entstanden sind, ist schwer zu sagen, vielleicht in Japan, vielleicht auch in Ungarn oder der Schweiz. In einem Thailand-Urlaub habe ich das mit einem Freund zusammen erlebt und ich war total begeistert. Ich hatte viele Ideen, so einen Raum selbst zu gestalten und wollte das auch machen.“

Wie läuft so ein Escape Spiel ab?

Johannes Schiller: „Eine Gruppe trifft sich im Exit Room und muss gemeinsam Rätsel lösen. Dafür haben sie 60 Minuten Zeit. Da ist einer beispielsweise wie eine Arztpraxis eingerichtet, ein anderer wie eine Gefängniszelle. Und da die Räume so authentisch ausgestattet sind, hat der Spieler das Gefühl, tatsächlich in einer Arztpraxis oder in einem entsprechenden Raum zu sein. Sie ziehen auch einen Arztkittel an und sind somit Vertretungsärzte vom ansässigen Mediziner, der im Urlaub ist. Sie schlüpfen in die Rolle des Arztes.“

Und dann müssen sie wie im Adventure-Computerspiel Hinweise und Gegenstände finden, miteinander kombinieren und Rätsel lösen, um die Spielhandlung abzuschließen?

Johannes Schiller: „Ja, die Exit Rooms sind aus der Welt der Computerspiele entstanden. Wobei man die Aufgaben nur in der Gruppe lösen kann, alleine hat man keine Chance und gibt auf. Durch die Gruppe kommen verschiedene Denkweisen zusammen, man kommt nur auf Lösungen, weil jeder dazu beiträgt. Das ist das Schöne, dass nicht einer vorausläuft und der Rest hinterher, sondern dass man gemeinsam spielt.“

Wie stark ist der Andrang in den Exit Rooms?

Johannes Schiller: „Ich glaube, der Trend ist noch in den Anfängen. Die Leute haben Lust dazu, etwas zu tun. Sie wollen sich nicht nur vor der Mattscheibe bespaßen lassen, sondern selber etwas machen. Die Gruppen, die Exit Räume buchen sind beispielsweise Jungesellenabschiede, Familien, Firmen. Viele Firmen kommen, um Teamfähigkeit ihrer Mitarbeiter zu fördern. Kooperationsfähigkeit und Teamfähigkeit sind wichtige Voraussetzungen, um die Rätsel zu lösen.“



EXIT Puzzles
von Johannes Schiller

für 1 - 5 Spieler
ab 12 Jahren

UVP 13,49 Euro
ET September 2018

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Puzzles finden Sie unter www.ravensburger.de



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Wie entsteht aus dem Trend zu Exit Rooms ein Puzzle?

Johannes Schiller: „Rein zufällig. Die Chefredakteurin der Erwachsenenpuzzles von Ravensburger war bei mir beim Spielen. Daraus entstand die Idee, das mit einem Puzzle zu verbinden. Meine erste Reaktion war: ‚Super, da mache ich mit‘. Der zweite Gedanke war: Wie kriegen wir es hin, ein Exit Game in ein Puzzle zu verpacken, ohne dass es hinkt. In den ersten Wochen war es sehr mühsam. Und dann kamen wir auf die Idee, nach der wir es jetzt gestaltet haben.“

Wie muss man sich das EXIT Puzzle vorstellen?

Johannes Schiller: „Vom Prinzip her funktioniert es so: Zur Einführung wird eine Geschichte vorgestellt. Dann puzzelt man das Bild zusammen. Darauf sind Rätsel versteckt, die gelöst werden müssen. Am besten spielt man das nicht allein, es macht mehr Spaß in der Gruppe, so kommt man auch schneller zum Ziel. Die Lösungen der Rätsel weisen darauf hin, was noch zu kombinieren ist, um die Geschichte zu Ende zu bringen und die Mission zu beenden.“

Vielen Dank.

(3.471 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.