

Auf der Suche nach dem Pilatus-Drachen

Obwalden Escape Games erfreuen sich grosser Beliebtheit. Eine Maturandin lässt mit ihrem eigenen Rätselraum eine alte Sage wiederaufleben.

Flavia Niederberger
redaktion@obwaldnerzeitung.ch

«Der Pilatus-Drache – ein mythisches Wesen, das sich vor Jahrhunderten in einer Höhle im Pilatus eingemistet hat. So jedenfalls die Legende ...» Mit diesen Worten beginnt das von einer Maturandin inszenierte Abenteuer in der alten Schreinerei des Kollegiums in Sarnen. Hier soll ein ehemaliger Pater den Beweis für die Existenz des Drachens noch vor seinem Tod versteckt haben. Doch die Zeit ist knapp. In exakt einer Stunde soll das Gebäude abgerissen werden.

Adventure Rooms sind beliebt. Auf der ganzen Welt – auch in der Schweiz – entstehen immer mehr solcher Räume. Im Rahmen ihrer Maturaarbeit will die sechzehnjährige Victoria Müller herausfinden, was nötig ist, damit ein Escape Game funktioniert. Dafür hat sie selber Rätsel entwickelt und drei Räume für ein Spiel eingerichtet. «Fotofinish» soll nun von Testgruppen von vier bis sechs Personen gespielt und bewertet werden. Anmeldungen werden online eingereicht.

Anfangen hat es für die Sarnerin in den Ferien in Amerika. Dort spielte sie ihr erstes Spiel.



Erin Friedrich, Noah Müller und Livio Tecchiati (von links) suchen in einem Escape Room, den Victoria Müller (rechts) eingerichtet hat, nach der Lösung des Rätsels. Bild: Corinne Glanzmann (Sarnen, 6. September 2017)

Seither sei sie fast süchtig nach diesen Räumen.

Zehn Monate für Aufbau

Ungefähr zehn Monate brauchte sie von der Idee bis zur Fertigstellung der drei Räume. Auch finanziell musste sie einiges investie-

ren. Rund 500 Franken bezahlte die Maturandin vor allem für die Überwachungskameras, die für die Betreuung der Gruppen nötig sind. Andere Dinge wie Bücher zur Dekoration und sogar eine originale Paterkutte wurden ihr zur Verfügung gestellt.

Für einen guten Rätselraum

brauche es einen logischen Aufbau der Rätsel und die Chance zur Zusammenarbeit, sagt sie. Die Atmosphäre spiele ebenfalls eine Rolle. Für ihren Raum wollte Victoria Müller einen Bezug zu Obwalden und zur Schule. Daher hat sie sich für die Sage um den Pilatus-Drachen entschieden.

«Das Spannendste ist, wie die Gruppen zusammenarbeiten, und wie plötzlich eine Person die Führung übernimmt.»

Victoria Müller
Maturandin

«Ich finde es schön, dass man in eine andere Welt kommt!»

Der Aufwand hat sich für sie auf jeden Fall gelohnt. «Das Spannendste ist, wie die Gruppen zusammenarbeiten und wie plötzlich eine Person die Führung übernimmt. Ich kann Leute unter speziellen Situationen beobach-

ten. Die Gruppenkonstellationen sind sehr interessant.»

«Das Spiel ist sehr professionell gemacht»

Von den Testpersonen hat sie bisher vorwiegend positive Rückmeldungen erhalten: «Die meisten finden es cool und würden es nochmals machen. Es ist wirklich ansteckend!» Eine der Testpersonen war die fünfzehnjährige Erin aus Sarnen. Sie hatte bereits in Emmen einen Adventure Room besucht. Für Victorias Spiel würde sie sogar bezahlen: «Es ist sehr professionell gemacht. Fast schon besser als das in Emmen. Man merkt, dass viel Arbeit dahinter steckt!» Sie würde es begrüßen, wenn es mehr solcher Räume in der Gegend gäbe. «Ich finde, es ist immer etwas Gutes, auch wenn das Wetter mal schlecht ist.»

Was mit dem Raum nach ihrer Arbeit geschieht, hat sich die Maturandin noch nicht überlegt. «Ich nehme an, die Schule wird es wieder für ihre Zwecke brauchen.» Wer sich also vom Rätselfieber anstecken lassen will, sollte sich beeilen. Das Gebäude wird schliesslich in einer Stunde abgerissen und alle Beweise für die Existenz des Pilatus-Drachens mit ihm vernichtet.