



»Safehouse« ist ein kooperatives Spiel, bei dem die Spieler einen Verfolger abschütteln müssen.

Foto: moses. Verlag GmbH

# »Spieler spüren die Angst im Nacken«

Interview | Thriller-Autor spricht über sein erstes Spiel »Safehouse«, das er mitentwickelt hat

**Oberndorf.** Sebastian Fitzeks Psychothriller sind Bestseller – und das weltweit. Nun steht sein Name plötzlich auf einer Spielepackung. Wie es dazu kommen konnte, erklärt er im Gespräch.

**Herr Fitzek, wie kamen Sie auf die Idee zu dem Spiel »Safehouse«?**

Bei meiner Recherche zum Thema Zeugschutzprogramme und sichere Häuser, in denen Zeugen und Opfer nach einem Verbrechen für

Im Gespräch mit



Sebastian Fitzek

eine Weile untergebracht werden, kam mir der Gedanke: Dazu könnte man doch auch ein Spiel machen. Meine Idee war, die Spieler als Zeugen eines Verbrechens in ein Safehouse flüchten zu lassen, verfolgt von einem Täter, der hinter ihnen herrennt.

**Wird diese Szene demnächst in einem Buch von Ihnen stehen?**

Nein, meine Idee ist tatsächlich nur in das Spiel eingeflossen. Es ist völlig losgelöst von meinen Büchern. Man kann »Safehouse« spielen, ohne eine einzige Zeile von mir gelesen zu haben. Leser meiner Thriller werden zwar ein paar

Kleinigkeiten aus den Büchern erkennen, das Spiel an sich ist aber völlig autark.

**Und es ist ein Gemeinschaftsprojekt.**

Ja, so könnte man es sagen. Es ist durch viele, viele Brainstorming-Runden entstanden. Anfangs habe ich mich mit meinem Freund Jörn Stollmann ausgetauscht, der gerne spielt und die Illustrationen entworfen hat. Später kam dann der preisgekrönte Spieleerfinder Marco Teubner hinzu. Er hat sofort begriffen, was ich mit dem Spiel ausdrücken will und was mir wichtig ist.

**Was war Ihnen denn wichtig?**

In meinen Thrillern versuche ich immer, die Leser zu Protagonisten werden zu lassen. Die Leser sollen mitfeiern, sich wie die Personen im Buch zum Beispiel gehetzt fühlen oder die Angst im Nacken spüren. Mein Wunsch war es, einen Spielmechanismus zu schaffen, der den Nervenkitzel und die anderen Gefühle konserviert, die man beim Lesen meiner Bücher – hoffentlich – hat.

**Hätten Sie das eigentlich auch selbst machen können?**

Nein, ich bin Buchautor und kein Spieleautor. Beides sind unterschiedliche Berufe, und man muss viel schreiben beziehungsweise erfinden, um wirklich gut zu sein. Da »Safehouse« wirklich gut werden sollte, war es nur folgerichtig, einen erfahrenen Spieleautor hinzuzuziehen.

**Vor diesem Schritt sind Sie mit Ihrem Spielekonzept zum Moses-Verlag gegangen.**

Ich bin ein großer Fan der Kartenspiel-Serie »black stories« und finde, Moses ist prädestiniert für Spiele, die sich mit Krimis und Thrillern beschäftigen. Der Verlag hat meine Idee gut gefunden und Marco Teubner als Spieleentwickler vorgeschlagen. Außerdem hatte Moses die Idee, das Spielfeld als Buch zu gestalten.

**Das Spiel wird über mehrere**

**re Kapitel gespielt.**

Genau. In dem Spiel geht es darum, zusammen mit den anderen Spielern innerhalb von 30 Minuten das Buchende mit dem Safehouse zu erreichen.

**In der Packung wird eine Sanduhr mitgeliefert. Man kann sich aber auch über den QR-Code auf dem Spielplan die Originalmusik als Zeitgeber herunterladen.**

Ich würde den Spielern dringend empfehlen, mit der Originalmusik zu spielen. So hat man eine Aufgabe weniger,

denn man muss neben der Kartenauslage viele Dinge im Blick behalten. Die Musik ist melancholisch. Durch diese Ruhe entsteht eine bedrohliche Dramatik, und alle zwei Minuten ertönt ein Horn als Signal, dass man den Verfolger nach vorn ziehen muss. Mir macht das Spiel mit Musik mehr Spaß.

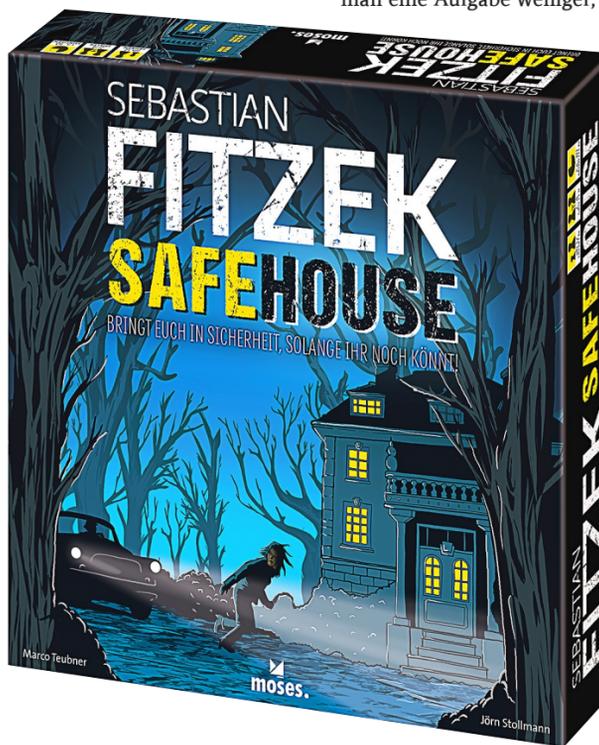
**Wie oft haben Sie das Spiel gespielt und gewonnen?**

Gespielt: unzählige Male. Gewonnen: nicht so oft. Je nach Schwierigkeitsgrad ist es mal einfacher und mal schwerer, es innerhalb der vorgegebenen 30 Minuten ins Safehouse zu schaffen. Ich finde Level 2 am besten. Da stehen die Chancen 50:50.

**Glück oder Können – was überwiegt?**

Es ist eine Mischung aus beidem. Natürlich kommt es darauf an, welche Karten man nachzieht, und da kann man manchmal auch Pech haben. Es ist ein kooperatives Spiel: Das schwächste Glied bestimmt das Tempo. Sinnvoll ist es, eine gemeinsame Taktik abzusprechen und einen kühlen Kopf zu bewahren, sonst holt einen das Böse ein. Das Schöne an »Safehouse« ist: Das Spiel macht unabhängig vom Ergebnis Spaß. Der Weg ist das Ziel, und in den meisten Fällen wollen die Spieler nach einer Partie gleich nochmals in diese andere Welt abtauchen und sich erneut zum Safehouse hetzen lassen.

■ Die Fragen stellte Tanja Liebmann-Décombe.



## Crawford-Tochter bewundert Claudia Schiffer

Die Tochter des Ex-Supermodels Cindy Crawford zeigte sich neulich ausgerechnet von der Figur von Ex-Kollegin Claudia Schiffer begeistert.

Berlin. »Schau mal, Mum, Claudias Body«, habe die 16-jährige Kaia Gerber ihr bei der Fashion Week in Mailand zugeflüstert, erzählte Crawford der »Gala«. Crawford (51) und Schiffer (47) gehörten in den 90er-Jahren zu den bestbezahlten Modells der Welt. Bei der Mailander Modewoche im September traten sie gemeinsam mit anderen Ex-Supermodels auf.



Kaia Gerber

Foto: Zihnioglu

## Sandler blickt zu Hoffman auf

London. US-Schauspieler Adam Sandler (»Kindsköpfe«) profitiert nach eigenen Angaben von der Zusammenarbeit mit Osgar Gewinner Dustin Hoffman (»Kramer gegen Kramer«). »Dustin ist unglaublich fördernd«, sagte Sandler am Freitag beim London Film Festival, wo die beiden ihren gemeinsamen Film »The Meyerowitz Stories (New And Selected)« vorstellten. »Ihm geht es immer um den ganzen Film und um jede einzelne Rolle. Er ist bei anderen Schauspielern genau so gründlich wie bei sich selbst«, sagte der 51-Jährige, der bisher überwiegend in Komödien spielte. »Man blickt zu ihm auf und will unbedingt das Beste aus sich und seiner Rolle rausholen.« Das ist Sandler anscheinend geglückt. Hoffman war von der Leistung seines Kollegen angetan. »Adam hat seinen Part absolut auf den Punkt gebracht«, sagte er.

## ■ Ganz schön schlau

# So schwer wie 8000 Elefanten

Max und Lisa sprechen über den Testturm in Rottweil

Er hat die höchste Aussichtsplattform Deutschlands, ist dieser Tage in aller Munde und wird am Wochenende mit einem großen Fest offiziell eingeweiht: der Testturm von Thyssen-Krupp Elevator in Rottweil.

**Oh Max, stell dir vor, die Besucherplattform des Aufzugtestturms in Rottweil ist auf 232 Metern Höhe. Das ist ja gigantisch!**

Ja, der Turm ist nicht nur das höchste Gebäude in Baden-Württemberg, sondern die Besucherplattform ist die höchste Deutschlands. Für Rottweils Riesen gibt es zur Einweihung übrigens ein vielfältiges Programm in der Innenstadt. Sehr sehenswert. Da solltest du hinfahren.

**Danke für den Tipp. Da ist sicher einiges los.**

Ja, die Innenstadt ist gesperrt, aber es fahren Pendelbusse.

**Prima. Sag mal, wofür wur-**

**de der Turm gebaut?**

In dem 246 Meter hohen Turm werden neue Aufzüge getestet und zertifiziert. Als Bauwerk soll der Turm die Ingenieurskunst von Thyssen-Krupp Elevator symbolisieren und gleichzeitig ein Symbol für die Stadt Rottweil sein.

**Stimmt, ich habe schon gehört, dass das Stadtmarketing und die Einzelhändler da auch schon viele gute Ideen hatten.**

Ja. Es gibt Nudeln, Sekt, Liegestühle, Handtücher, Pralinen und vieles mehr mit dem Turm drauf.

**Witzig. Was ist eigentlich das Besondere an diesem Riesen?**

Zum einen mal die Plattform, aber zum anderen auch die Bauweise. Der Turm ist pro Tag 3,6 Meter gewachsen. Er wurde permanent gebaut. Der Turm wiegt 40000 Tonnen, das ist so viel wie 8000 Elefanten.

**Weiß man auch, was er gekostet hat?**

Thyssen-Krupp Elevator hat wohl mehr als 40 Millionen Euro investiert.

**Puh, das ist sehr viel. Weißt du wie viel Stockwerke er hat und wie lange man braucht, wenn man die Treppe benutzt?**

Der Turm hat 36 Ebenen. Oberhalb vom Erdgeschoss hat er 29 Etagen, die man mit dem Besucheraufzug anfahren kann. Der Turm hat 1617 Treppenstufen und man benötigt etwa 40 Minuten, um runterzulaufen. Aber das hängt sicherlich auch von der jeweiligen Kondition ab. Wenn du mit dem Aufzug zur Besucherplattform fährst, brauchst du nur 30 Sekunden.

**Uff. Das geht rasant. Wie ist das eigentlich bei Wind? Schwankt der Turm da?**

Ja. Bis zu 75 Zentimeter. Es sind allerdings Pendel einge-

baut, die diese Schwingung verhindern sollen. Ich habe gehört, dass Mitarbeiter dort oben auch mal seekrank wurden, als es sehr gestürmt hat.

**Oh je, die Armen.**

Ja, aber für die Ingenieure, die dort im Forschungszentrum arbeiten, ist es wichtig, dass der Turm schwingen kann, denn so können die Schächte und Aufzüge unter realen Bedingungen getestet werden.

**Und wie ist das mit dieser Außenhaut? Warum braucht man die?**

Die Membran, wie man die Ummantelung nennt, schützt die Beton-Außenhaut des Turmes vor Wind und Wetter. Und auch die Last, die durch Wind entsteht, wird reduziert. Außerdem soll der Turm durch die Membran auch filigraner erscheinen. Leider ist sie noch nicht fertig. Die Montage ist nicht so einfach.

**Also, ich muss mir das auf jeden Fall anschauen.**

**ANREGUNGEN AN:**

► maxundlisa@schwarzwaelder-bote.de



Max Lisa

## ■ Top Five

Singles

1. Sturmmaske Auf (Intro) Kollegah & Farid Bang
2. rockstar / Post Malone feat. 21 Savage
3. Senorita / Kay One feat. Pietro Lombardi
4. Zieh' den Rucksack aus Kollegah & Farid Bang
5. More Than You Know Axwell /\ Ingresso

Alben

1. Royal Bunker / Savas & Sido
2. Live At Pompeii David Gilmour
3. Blyat / Capital Bra
4. 25 Jahre Abenteuer Leben Andrea Berg
5. Die Tränen der Dolomiten Kastelruther Spatzen

Quelle: GfK Entertainment