

**EX VR**

LIVE ADVENTURE

**PRESSESPIEGEL**

2018

# PRESSE NOMINEES & AWARDS



- WINNER 2017  
VR ENTERTAINMENT AWARD  
VR NOW CON
- WINNER 2018  
DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS  
BESTE INNOVATION
- NOMINEE 2017  
DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS  
BESTES VR-GAME
- NOMINEE 2018  
DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS  
BESTE INSZENIERUNG
- NOMINEE 2018  
ANIMAGO AWARD  
BESTE VR-PRODUKTION

**GAMES**

DEUTSCHER  
ENTWICKLERPREIS  
2017

**rbb**

BERLINER  
KURIER

**fritz** rbb

**SLEAZE**  
WWW.SLEAZEMAG.DE

Berliner  Morgenpost

Berliner  Zeitung

 media.net  
berlinbrandenburg



98.8 **KISS**  
FM

WELT  
N24

**FLUX FM**  
Die Alternative im Radio



**InBerlin**  
Wir fahren Sie durch die Stadt!

**ESCAPE**  
MANIAC

 exit-  
game.info

**lebegeil**  Den Ersten Blog

DER TAGESSPIEGEL 

 VR Entertainment Award  
WINNER

**MIZ** Medieninnovationszentrum  
Babelsberg

 **GIGA GAMES**

# DAS SAGT DIE PRESSE...

welt  
N24

## DIE WELT

*„Dass sich rund um uns nur kahle Wände mit einem lila schimmernden Licht befinden, blenden wir innerhalb von kürzester Zeit aus, während wir uns komplett frei auf der vier mal sechs Meter großen Fläche bewegen...“*

Tageszeitung & Online  
Reportage vom 22/23.05.2017

WEBLINK:

HIER KLICKEN

FINANCIAL TIMES

## FINANCIAL TIMES

*“The game helped me to deal with my daily challenges of how to promote teamwork in a virtual world and enhance digital transformation. It was a lot of fun too.”*

Tageszeitung | Online & Offline  
Artikel vom 04.03.2018

WEBLINK:

HIER KLICKEN

Forbes

## FORBES

*“The race is on to become the movie theater of the future. With 15 locations EXIT VR® is about to rule the world and owns the third place of Location Based Virtual Reality venues (LBVR) ranking of the #forbesmagazine.”*

Magazin | Online  
Artikel vom 18.09.2018

WEBLINK:

HIER KLICKEN

 **WirtschaftsWoche**

## WIRTSCHAFTSWOCHE

*„Nach einer Viertelstunde unter der virtuellen Brille will Helge Braun gar nicht mehr aufhören: ‘Können wir nicht das ganze Spiel statt nur die Kurzversion absolvieren?’“*

Wirtschaftsmagazin | Online & Offline  
Artikel vom 04.11.2017

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)

**DER TAGESSPIEGEL**

## DER TAGESSPIEGEL

*„In HUXLEY durchqueren Spieler riesige Hallen und Labyrinth. Die sehen nicht nur fantastisch aus, sondern lassen Spieler auch tief in die Digitalwelt eintauchen.“*

Tageszeitung | Online  
Artikel vom 04.11.2017

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)

**Berliner Zeitung**

## BERLINER ZEITUNG

*„Doch alles, was Gefahren auslöst, sind nur Gigabytes. Alles, was wir hier sehen, ist eine künstliche Welt. Ich vergesse das immer wieder.“*

Tageszeitung | Online & Offline  
Reportage vom 13.12.2017

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)

**BERLINER  
KURIER**

## BERLINER KURIER

*„Einer der Mitarbeiter, die hier tagtäglich am Spielerlebnis schrauben, ist Game Designer Sven Haerberlein (39). ‘Virtual Reality wird eine Technologie, die unser aller Leben einschneidend verändert’, sagt er. ‘Dass 2025 viele von uns mit VR-Brillen ihren Alltag vereinfachen, ist nicht unrealistisch.’“*

Tageszeitung | Online & Offline  
Artikel vom 25.05.2017

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)

## DEUTSCHLANDFUNK NOVA

*„Es ist ein bisschen wie beim Reisen. Selbst wenn man alleine reist, ist es oft so, dass man vor Ort Leute trifft und mit denen Touren macht und sich austauscht. Und ähnlich ist es bei VR. Der Austausch darüber, was man erlebt, ist ein ganz elementarer Teil der Erfahrung.“*

Radio | Online & Offline  
Interview vom 23.04.2018

WEBLINK:

[HIER KLICKEN](#)



## KISS FM

*„Ihr steigt in den Fahrstuhl – im Spiel – aber im echten Leben seid ihr eigentlich die ganze Zeit nur in diesem Raum. Das ist total crazy!“*

Radio | Online & Offline  
Sendung vom 18.08.2017

WEBLINK:

[HIER KLICKEN](#)



Die Alternative im Radio.

## FLUX FM

*„Das erste virtuelle Escape Game in Deutschland“*

Radio | Online & Offline  
Reportage vom 26.08.2017

WEBLINK:

[HIER KLICKEN](#)



## RADIO FRITZ

Radio | Online & Offline  
Sendung vom 20.05.2017

The logo for 'arte' is displayed in a bold, lowercase, sans-serif font. The letters are white and set against a dark grey background that is part of a larger graphic element.

## ARTE I XENIUS

*„Das Tolle ist ja bei der virtuellen Realität kann man die größten Abenteuer durchleben mit den waghalsigsten Manövern. Man hat aber dabei keine Konsequenzen zu fürchten..“*

TV | Online & Offline  
Reportage vom 02.02.2018

The logo for 'rbb' consists of the lowercase letters 'rbb' in a white, sans-serif font, centered within a solid black rectangular box.

## RBB I ZIBB

*„Manchmal ist die Zukunft näher als man denkt.“*

TV | Online & Offline  
Beitrag vom 13.10.2017

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)

The logo for '7GAMES' features a stylized number '7' followed by the word 'GAMES' in a bold, uppercase, sans-serif font. The '7' is white and the 'GAMES' is black.

## PRO 7 GAMES

*„Ich hatte erst ein bisschen Angst wegen Motion Sickness, aber das geht vollkommen klar, selbst wenn ihr 44 Minuten spielt.“*

Video-Magazin | Online  
Reportage vom 20.07.2017

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)

# STORYVILLE

## STORYVILLE PODCAST

*„Wir waren zwar getrennt in den Räumen, aber in den Momenten, in denen wir die Brille aufhatten, waren wir wieder zusammen. Und es fühlte sich auch so an, als wenn wir zusammen dieses Abenteuer erleben.“*

Online-Podcast vom 16.03.2018

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)



## UP THE GAME

*Interview-Podcast mit Sven Haerberlein von EXIT VR®*

Konferenz-Dokumentation | Online Podcast vom 09.05.2017

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)



## DOKTOR FROID I LE FLOID

*„Das war gerade die krasseste VR-Erfahrung, die ich je hatte und wir haben uns wirklich schon eine Menge VR-Sachen angeguckt.“*

Youtube-Channel | Online Reportage vom 29.07.2017

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)



## BEARS' ESCAPE

*"We have not experienced a lot of Escape Rooms where we were so sad that we have already escaped. Why? Because the VR experience in Huxley is so amazingly well done that we didn't want to leave."*

Escape Room Guide | Online  
Artikel vom 12.03.2018

WEBLINK:

HIER KLICKEN



## ESCAPINGURU

*"The game was amazing for what it was - a VR adventure puzzle game. This was probably one of the most fun VR games I've played, and the multiplayer interactions were flawless. Everything was so much fun in game."*

Escape Game Plattform | Online  
Review vom 08.06.2018

WEBLINK:

HIER KLICKEN



## ESC ROOM ADDICT

*"Overall, we really enjoyed this virtual escape room. It was like playing a really good video game only that now you can be part of it. It's obvious that EXIT put a lot of thought and attention to detail into this escape room. "*

Escape Game Plattform | Online  
Review vom 21.06.2018

WEBLINK:

HIER KLICKEN



## EXIT-GAME

*"Die Spieler werden mit jeweils einer HTC Vive Brille und Controller, einem kabellosen XMG-Computer-Rucksack und einem Headset zur Kommunikation ausgerüstet. Teamwork steht in diesem Hybrid-Spiel genauso wie bei Exit Games im Vordergrund: Über die Headsets können sich die Teammitglieder jederzeit austauschen."*

Escape Game Blog | Online  
Artikel vom 05.04.2017

WEBLINK:

HIER KLICKEN





## ESCAPE MANIAC

*„Hier ist kein Euro verschenkt. Exit VR hat es geschafft die Grenzen der realen Welt zu sprengen und dem Thema Live Escape eine neue interessante Komponente hinzuzufügen. Immersion auf einem ganz neuen Level.“*

Escape Game Plattform | Online  
Reportage vom 04.06.2017

WEBLINK:

HIER KLICKEN



## ROOM ESCAPE ARTIST

*„Huxley was a virtual escape room done right: it limited the impact of the weaknesses of VR, while creating gameplay that wouldn't be possible in the physical world. It was a great escape game.“*

Escape Game Blog | Online  
Reportage vom 30.09.2017

WEBLINK:

HIER KLICKEN



## GIGA GAMES

*„Exit VR® zeigt nicht mehr nur das Potenzial von Virtual Reality auf, es ist auch ein weiterer Meilenstein der neuen, faszinierenden Technik. Enttäuschend ist nur die Rückkehr in die reale Welt.“*

Technik- und Gamesportal | Online  
Reportage vom 30.05.2017

WEBLINK:

HIER KLICKEN



## GAMERS.AT

*„Die Rucksäcke waren perfekte Sauerstofftanks, die Plattformen und verwinkelten Gänge grenzten das Spielareal ein, ohne einem unsichtbare Mauern und andere „unrealistische“ Grenzen zu setzen, und das alles in Grafik, die sicher nicht mit 4K mithalten kann, aber perfekt zum Setting passte und realistisch sowie technisch gelungen genug umgesetzt war (...), um uns zu keinem Zeitpunkt aus dem Spiel zu reißen. (...) was unterm Strich rauskommt, ist ein Abenteuer, wie ihr es so garantiert noch nirgends anders erlebt habt.“*

Computerspiel-Magazin | Online  
Reportage vom 30.07.2018

WEBLINK:

HIER KLICKEN



## VR WORLD

*„Das Schöne an HUXLEY ist, dass Technik und Räumlichkeiten genau auf die VR-Erfahrung abgestimmt sind – Besucher erwartet also ein ideal optimiertes VR-Erlebnis, was gerade für VR-Einsteiger einen tollen Einblick in das Potential des Mediums ermöglicht.“*

VR-Reviews | Online  
Reportage vom 29.07.2018

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)



## VR NERDS

*„Tolle kooperative Rätsel und beeindruckende Optik“*

Plattform für VR | Online  
Artikel vom 17.09.2018

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)



## VRODO

*„Exit VR® zeigt nicht mehr nur das Potenzial von Virtual Reality auf, es ist auch ein weiterer Meilenstein der neuen, faszinierenden Technik. Enttäuschend ist nur die Rückkehr in die reale Welt.“*

VR- und AR-Magazin | Online  
Artikel vom 08.05.2018

**WEBLINK:**

[HIER KLICKEN](#)

## MIZ BABELSBERG

*„Es ist nicht zu vergleichen mit so einem typischen PlayStation- oder X-Box-Spiel, sondern es ist viel mehr Immersion, man ist viel tiefer drin. Das ist der nächste Schritt der Spieleindustrie.“*

Magazin | Online  
Reportage vom 06.08.2017

WEBLINK:

HIER KLICKEN

## MEDIENBOARD

*„Das Spiel für 2-8 Spieler tritt den Beweis an, dass virtuelle Welten auch gemeinsam als Team interaktiv erlebt werden können. In dem geförderten Vorhaben werden die Spieler neue Abenteuer rund um den Roboter Huxley inmitten einer fantastischen 3D-Steampunk-Welt erleben können.“*

Fördergesellschaft | Online  
Pressemeldung vom 15.03.2018

WEBLINK:

HIER KLICKEN

## GAMES CAREER BLOG

*„Außerdem ist unser Ziel das weitaus mehr Menschen auf der Welt unsere Spiele erleben können. Dazu braucht es eine Menge neuer Locations. In Berlin haben bisher weit mehr als 10.000 Spieler HUXLEY erleben können. Mein Ziel wäre es, dass es bald über 1 Million weltweit sind“*

Online-Blog der Games-Branche  
Interview vom 21.06.2018

WEBLINK:

HIER KLICKEN



## INBERLIN

*„Es war eine absolut neue Erfahrung und wenn man bedenkt, dass dies erst der Anfang ist, werden uns noch viele weitere Abenteuer erwarten“*

Blog | Online  
Reportage vom 16.05.2017

WEBLINK:

HIER KLICKEN



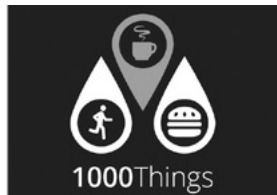
## TOP10BERLIN

*„EXIT VR® ist nicht nur für Gaming Fans eine aufregende und einmalige Erfahrung – die Mission ist für Gruppen in jedem Alter spielbar – und wer wollte nicht schon mal eine Zeitreise in die Zukunft machen?“*

Location-Guide | Online  
Reportage vom 12.06.2017

WEBLINK:

HIER KLICKEN



## 1000 THINGS

*„Das Schlüsselwort lautet: Kooperation! Während bei vielen Escape Games theoretisch auch ein einziger Spieler alle Rätsel lösen kann, würden wir bei Huxley ohne einander nicht überleben.“*

Blog | Online  
Reportage vom 29.05.2017

WEBLINK:

HIER KLICKEN



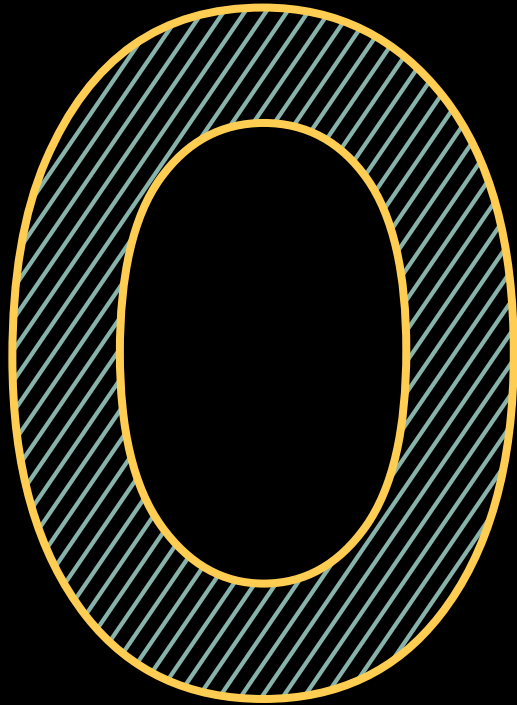
## LEBEGEIL

*„Ich weiß, dass ich mich in einem Computerspiel befinde, doch dadurch dass ich mich in der Virtuellen Realität frei im Raum bewegen und sogar Dinge aufheben kann fühlt sich alles so unglaublich realistisch an.“*

Erlebnis-Blog | Online  
Reportage vom 21.06.2017

WEBLINK:

HIER KLICKEN



# TÖNE

**“WAS EXIT DA GESCHAFFEN  
HAT, IST EINE NEUE ÄRA DER  
LIVE ESCAPE GAMES (...)”**

TripAdvisor | ★★★★★

**“EIN FANTASTISCHES ERLEBNIS  
(...) TROTZ HOHER ERWARTUNGEN  
WIRKLICH POSITIV ÜBERRASCHT.”**

TripAdvisor | ★★★★★

**“DIE ILLUSIONEN SIND DER HAMMER!  
(...) DIESES SPIEL IST EIN MUSS.”**

TripAdvisor | ★★★★★

**“WAHNSINN IN 3D!  
KANN ICH JEDEM EMPFEHLEN.”**

TripAdvisor | ★★★★★

“100% GELUNGEN. EIN WAHNSINNIGES ERLEBNIS, DAS ICH ZU MEINEN PERSÖNLICHEN HIGHLIGHTS ZÄHLEN KANN!!”

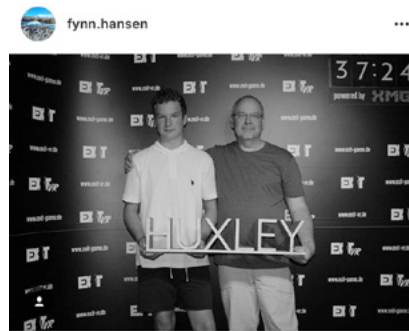
Facebook | ★★★★★

“EINFACH NUR GENIAL”

TripAdvisor | ★★★★★

“EINZIGARTIG IN BERLIN, MUSS MAN GEMACHT HABEN!”

Google | ★★★★★



111 likes  
fynn.hansen Mega cooles Game 🤖 #exit #game #huxley #vr #berlin  
30. JULY 2017



3.440 likes  
frodoapparat Was anyone surprised that the nerd scope boys set up the new record in the vr escape game from @exitliveadventures? Just with me as the absolute pro in VR! XD  
View all 20 comments  
fynn.hansen Was there a group before us set a new record? 🤖🤖🤖  
spellviz Oh. I think they say they have a record 😊  
26. JULY 2017 · SEE ORIGINAL



183 likes  
frau\_anker ESCAPE THE GAME  
Am Montag habe ich zusammen mit dem Lieblingsmensch meinen ersten Virtual Reality Escape Room gespielt und bin seit dem hin und weg. Warum ich sowas tu? Gehört irgendwie zu meinem Job. Einiges wissen ja das ich selber solche Räume konzipiere und baue und man muss halt auf dem Laufenden bleiben. Und wenn dabei sogar etwas Zeit, in diesem Falle nur 34 Minuten, mit dem Lieblingsmensch raus springt, umso besser. So gebe ich ihm mal was zurück, wenn ich sonst mit auf Festivals darf. 😊 fair enough!



176 likes  
bigmoeradio Wir haben gerade die Welt gerettet! 😊 Müsst euch nicht bedanken... hat ja Spaß gemacht 😊 #virtualReality #exitescaperooms  
View all 11 comments  
3. AUGUST 2017 · SEE TRANSLATION



**EXIT ADVENTURES GMBH**

Klosterstraße 62  
10179 Berlin

**t** 030 – 20 84 99 07 0

**m** hallo@exit-vr.de

[www.exit-vr.de](http://www.exit-vr.de)