



ESCAPEROOMS

Nee, als je ons vraagt naar een van de snelst groeiende vormen van entertainment, verwijzen we niet snel naar VR. Hoe leuk virtual reality ook is, het heeft zeker niet de explosieve groei gekend van escaperooms. Het fenomeen startte 10 jaar geleden en is in die tijd uitgegroeid tot een echte hype – eerst in Azië, dan in de Verenigde Staten en Australië en nu ook in onze contreien. Het spelconcept kan op ontelbare manieren worden verpakt en er zijn gigantisch veel mogelijke puzzels, raadsels en mysteries te bedenken, maar het basisidee blijft gewoonlijk identiek: de deelnemers (meestal 2 tot 8, soms meer) worden samen opgesloten in een kamer. Die kunnen ze enkel verlaten als ze een reeks puzzels weten op te lossen. Allerlei aanwijzingen kunnen bijvoorbeeld leiden naar een sleutel waarmee het slot van een kist kan worden geopend. In die kist bevindt zich echter een volgend raadsel dat moet opgelost worden. Alles goed doorzoeken, nadenken, delegeren, elkaar op de hoogte houden, het thema of het verhaal volgen: het zijn allemaal onderdelen van een spannende ervaring waarin de spelers worden ondergedompeld in een verhaal dat gewoonlijk 60 tot 90 minuten duurt. Als ze het mysterie voor die tijd weten op te lossen, of als ze de kamer weten te ontsnappen, zijn ze geslaagd.

Wij bezochten enkele van de allerbeste escaperooms in een aantal steden waar ze erg populair zijn: Londen, Las Vegas en Los Angeles. Een relaas.

Achtergrond

Het jaar is 1974. Spelontwerper Gary Gygax heeft drie jaar geleden samen met Jeff Perren Chainmail uitgebracht, een zwaar door Tolkien beïnvloede wargame dat figuurtjes en strakke tactische regels gebruikt om de ervaring zo visueel knap en realistisch mogelijk te maken, maar Gygax staat op het punt om de game uit te brengen waarmee hij nog zijn naam voor eeuwig in de virtuele rots van zowat alle rechtgeaarde geeks ter wereld zal beitelen: Dungeons & Dragons, het eerste rollenspel.

D&D heeft de verdienste dat het een veel socialere spelvorm is dan Chainmail: elke speler kruipt in de huid van een personage waarvan essentiële karakteristieken in cijfervorm worden bijgehouden op een documentje dat een 'character sheet' wordt genoemd. De spelleider – in D&D-terminen de Dungeon Master – kent de regels en heeft in grote lijnen voorbereid wat de personages – de 'player characters' – zoal tegen het lijf zouden kunnen noemen. Hij of zij speelt alles en iedereen die de personages kunnen ontmoeten en geeft een beschrijving van alles wat er gebeurt, waarop de spelers kunnen reageren door te vertellen wat hun personages zullen doen.

D&D wordt een enorm succes omdat het elementen combineert die geen enkel ander spel biedt: de strategie en tactiek van wargames, de visuele flair van figuurtjes en genrethematiek, geïmproviseerd acteer- werk, escapisme, plezier, puzzel- en denkwerk, de spanning van een gedeeltelijk willekeurig element (dobbelstenen), het aanscherpen van sociale vaardigheden en meer.

Ondergetekende journalist begon zelf te rollenspelen toen hij negen was en op zijn tweeënveertigste probeert hij nog steeds wekelijks te gamen, meestal met zijn kersverse echtgenote, een paar van zijn acteerstudenten en enkele vrienden erbij. De pure emoties en opwindende die een goeie spelsessie met zich kan meebrengen, zijn moeilijk te creëren met een computergame, bordspel of kaartspel. Het is dan ook niet verwonderlijk dat de entertainmentvormen die dicht bij de rollenspelervaring liggen heel wat gelijkgestemde zielen lokken.

Teksten over escaperooms verwijzen wel eens naar de ‘escape the room’-computerspelletjes die in 2001 begonnen op te duiken. Het waren vormen van ‘point-and-click adventure games’ waarin de spelers zo snel mogelijk uit gevangenschap moesten ontsnappen door hun omgeving te exploreren. Professor Scott Nicholson wijst in zijn studie over escaperooms echter (volkomen terecht) naar nog meer invloeden.



als hun personages en proberen om continu in hun rol te blijven, maar ook schattenjachten, interactief theater en spookhuizen, spelshows als Fort Boyard en zelfs films als Saw en – natuurlijk – Cube hebben wellicht het pad geëffend voor het fenomeen van escaperooms.

In de Verenigde Staten was er wel al eens een restaurant geweest waar de eetgasten puzzels moesten oplossen, maar algemeen wordt aangenomen dat de eerste echte escaperoom tien jaar geleden opende in – hoe kan het ook anders – Japan. Het nieuw bedrijfje SCRAP Entertainment pakte toen uit met Real Escape Game en na succes geogst te hebben in landen als Taiwan, opende SCRAP de allereerste Amerikaanse escaperoom in San Francisco. Tegen het einde van 2013 waren er enkel in Peking zelf al 120 locaties waar je een of meerdere kamers kunt vinden. Wereldwijd werd de kaap van 2.800 escaperooms al in de zomer van 2015 overschreden.

De aantrekkingskracht is duidelijk: niet alleen is er de uitdaging om het mysterie op te lossen of te ontsnappen binnen de tijdsspanne van

(gewoonlijk) een of anderhalf uur, het dompelt je ook onder in een andere wereld en het is een teamgebeuren dat ideaal is als teambuilding, als familieactiviteit, als avondje weg onder vrienden, als competitief gebeuren, als date en ga zo maar door, maar wat zijn onze ervaringen met escaperooms nu eigenlijk?

Londen

Hint Hunt: Hint Hunt bevindt zich naast Euston Station, vlakbij de British Library. Je kunt kiezen tussen 2 kamers: JM’s Offi ㅽ ㄹ ㄷ ce en @Zen Room, die zoals je wel zou kunnen verwachten is opgetrokken in een Japans thema. Wij probeerden JM’s Offi ㅽ ㄹ ㄷ ce uit en vonden een erg klas-sieke escaperoom: zowel het – opzettelijk wat aftands aanvoelende – decor als de puzzels zelf deden ons denken aan de allereerste generatie escaperooms, waar de nadruk ligt op hangsloten en andere sloten met sleutels of cijfercombinaties. www.hinthunt.co.uk

Omescape: Omescape Escape Room London maakt deel uit van een franchise die al sinds 2012 (ongeveer de tijd dat de eerste escaperooms naar het westen kwamen overwaaien) bestaat en ondertussen al 30 verschillende takken heeft. De drie kamers zijn ondergebracht in een verbouwd kerkje en dankzij de ervaring die Omescape heeft, kan je rekenen op erg uitgeknipte puzzels en geautomatiseerde ruimtes

waarin voluit gebruik wordt gemaakt van technologie. Er zijn drie kamers: het aartsmoeilijke Joker’s Asylum (waarin je de ontsnapte psychopaat The Joker moet vinden voor het omgekeerde gebeurt), The Penitentiary (waarin je samen wakker wordt in de cel waar recentelijk de gevaarlijke psychopaat ‘Night Stalker’ uit verdween) en ‘Biohazard Laboratory’. www.omescapelondon.co.uk

Secret Studio: De jongens van Secret Studio verdienen absoluut de titel van ‘sympathiekste duo dat we hebben ontmoet’ tijdens onze tournee doorheen de escaperoomwereld van Londen. Niet verwonderlijk, want Secret Studio werd opgericht door filmmakers die ondertussen in de gaten hebben gekregen dat een escaperoom uitbaten lucratiever kan zijn dan filmen met een klein budget. De naam van de kamer is overigens niet gestolen, want de locatie van de kamer is niet op het internet terug te vinden. De kamers zijn ingericht in een stijl die doet denken aan film noir en de achtergrond in film en decorbouwen heeft tot een van de meest sfeervolle, spannende escaperooms geleid die we al hebben doorlopen. Een aanrader! Meer info: www.escapeintime.co.uk

Los Angeles

Countdown: Net als bij Omescape in Londen het geval is, schreeuwt alles aan Countdown Los Angeles professionaliteit. De wachtruimte is groot, er zijn allerlei drankjes beschikbaar en je kunt kiezen tussen 3 verschillende escaperooms. www.countdownescape.com

PaniQ Room Hollywood: Deze escaperoom bevindt zich vlak naast Universal City en is dus ideaal als afsluiter na een bezoek aan Universal Studios, al is het haast onmogelijk om er te voet te geraken en zal je dus een taxi moeten nemen. Overigens bevindt zusterkamer MagiQ Room, die resoluut de kaart van een Harry Potterachtige magie trekt, op een totaal andere locatie in de stad. Ook PaniQ Room zelf maakt deel uit van een franchise en de daaraan vasthangende expertise is duidelijk zichtbaar in de opbouw van de puzzels. De aankleding is tiptop en je bent genoodzaakt om in alle hoeken te denken. Meer info: www.paniqescaperoom.com



RoomEscape Los Angeles: RoomEscape is een van de grootste, hoogst aangeschreven escaperooms van de Stad der Engelen. Met maar liefst zes verschillende escaperooms is er dan ook meer dan voldoende keuze en namen als Central Bank, Cold War Bunker, Prison Break, Tesla's Mystery, Zodiac en Zombie Lab is er ook wat thema's betreft zeker voldoende keuze. De knappe aankleding en de ruime, professioneel aanvoelende receptie zorgen voor een echte totaalervaring. Leuk detail: grote groepen kunnen tegelijkertijd twee identieke Cold War Bunkers boeken, zodat ze met elkaar kunnen wedijveren om de taak op zo'n kort mogelijke tijd op te lossen. www.losangeles.roomescape.com

Las Vegas

Countdown Escape Las Vegas: En of we onze favoriete ervaring voor het laatst hebben gehouden! Las Vegas staat (nog) niet volgebouwd met escaperooms, maar als Countdown erin slaagt om nog meer ruimtes te bouwen als The Sherlock, Project Poseidon en The Atelophobia is dat enkel een kwestie van tijd. Wij probeerden Atelophobia en het was absoluut een aanrader! Meer info: www.countdownescape.com/lv

Leuven

Tot slot nog een escaperoom uit eigen land. Het heeft even geduurd, maar sinds enkele jaren duiken er steeds meer escaperooms op in België. Ook in studentenstad bij uitstek Leuven heeft het fenomeen zijn intrede gedaan. Escaperoom Leuven bevindt zich in een groot pand op de Leu-

vense Blijde Inkomststraat, vlakbij de faculteit Letteren en de universiteitsbibliotheek. Al bij het binnenkomen valt op dat er hier hard is gewerkt aan de sfeer, al wordt dat natuurlijk nog duidelijker in de escaperooms zelf.

Wie graag eens komt 'ontsnappen', heeft drie keuzes: de New York Bank Heist, de Surgery Room en Missing Geisha, met ontsnapingspercentages van respectievelijk 35-40, 50 en 50-60 procent.

Iets wat we altijd kunnen appreciëren, is de mogelijkheid om te kiezen tussen escaperooms van verschillende generaties. Zo is de New York Bank Heist een kamer van eerste generatie, waarbij voornamelijk echte (hang)sloten worden gebruikt, terwijl de Surgery Room een recentere soort ruimte is. Wij proberen beide uit, aangezien een andere groep zich op dezelfde dag al aan Missing Geisha waagt.

Surgery Room

We beginnen met de Surgery Room. Die heeft een behoorlijk leuk achtergrondverhaal: je wordt wakker in een donkere operatiekamer in een oud ziekenhuis. Het laatste wat je kunt herinneren, is dat je in een vergaderzaal van een hotel zat te luisteren naar een lezing van een dokter. Daarna nodigde de dokter je uit om iets te komen drinken, maar wat er vervolgens gebeurde, is een beetje mistig.

De achtergrond wordt leuk uit de doeken gedaan in een knap gemaakt filmpje, alleen is de escaperoom bedoeld voor een groep van 4 tot 5 (of maximum 6) personen en voelt het dus een beetje bevreemdend aan dat het verhaal is opgebouwd rond een enkele persoon. De puzzels blijken echter erg gevarieerd te zijn, met een mooie mix van doordenkertjes, visuele hints, allerhande rekwisieten en sloten. Jammer genoeg halen we het niet op tijd, gedeeltelijk omdat we problemen hebben met een puzzel waarin het belangrijk is om een aantal kleuren te herkennen die we niet voldoende kunnen onderscheiden. Verder een uitstekende escaperoom!

New York Bank Heist

In New York Bank Heist kruipen de spelers in de huid van leden van een succesvol misdaadteam dat een bankoverval heeft gepland in New York City. In de bank zijn er niet alleen veel dollarbiljetjes te vinden; de kluis bevat heel wat goudstaven. De eerste fase van de overval is al achter de rug; de verkenners hebben zich ervan kunnen vergewissen dat het gebouw leeg is en hebben zich toegang weten te verschaffen tot het kantoor van de bankmanager. Daar hebben ze een aantal hints en hulpmiddelen verstopt die nodig zullen zijn om de job tot een goed einde te brengen. Als de boeven er niet in slagen om binnen het uur met het geld naar buiten te geraken, zullen ze echter gesnapt worden en de gevangenis in moeten.

Hoewel ook hier iets meer aandacht had kunnen besteed worden aan de interne consistentie van het verhaal, is ook de New York Bank Heist een erg geslaagde escaperoom van de eerste generatie. Buiten de puzzels en een uitgekende moeilijkheidsgraad staat of valt alles in dit soort kamers natuurlijk met de 'props' en die zitten erg goed. Alles is overtuigend neergezet en de progressie van de ene ruimte naar de andere voelt heel natuurlijk aan. Een aanrader! Meer info: www.escaperoom-leuven.be

Dirk Vandereyken