

Gestommel, gegil, een snerpende tandartsboor...

Escape rooms Binnen een uur ontsnappen uit een afgesloten kamer: na onder meer Hongarije en Japan kan het nu ook in Nederland. De *escape room* - ooit een game, nu een fysiek uitstapje - is in opkomst.

NIELS 'T HOOFT

In de Spaanse film *La habitación de Fermat* (2007) moeten vier wiskundigen raadsels oplossen om te voorkomen dat de kamer waarin ze zich bevinden zo ver krimpt dat ze worden verpletterd. In de 'ontsnappingskamers' die de afgelopen maanden in Nederland zijn geopend loop je niet het risico te sterven; toch zijn ze bijna even spectaculair.

De *escape room* is een nieuw fenomeen: voor zo'n 20 euro per persoon word je met een groepje opgesloten in een kamer vol merkwaardige voorwerpen, papiersnippers met raadselachtige teksten en hangsloten, veel hangsloten. Lukt het je om de logica te doorzien en alle puzzels binnen het uur op te lossen, dan heb je gewonnen. Lukt dat niet, dan mag je er stiekem ook uit. De eerste Nederlandse *escape room* opende nog maar een jaar geleden in Bunschoten, inmiddels zijn er in ieder geval acht nieuwe bij gekomen.

Het is geen Nederlands idee. De eerste *escape room* lijkt zich in Hongarije te bevinden, al wordt ook beweerd dat Japan er al eerder een had. In ieder geval werd ParaPark in Boedapest vanaf de opening in 2011 zo succesvol dat er in de stad nu tientallen ontsnappingskamers te vinden zijn. Veel van de Nederlandse initiatiefnemers raakten er geïnspireerd.

De oprichters van ParaPark baseerden zich op games. Lang voor de fysieke kamers bestonden er al virtuele *escape rooms*. Dit waren mini-avonturenspeellets die je in de webbrowser speelde. Op je scherm werd je geconfronteerd met diverse aanklikbare objecten en moest je proberen te ontsnappen.

Wat is er met het meisje gebeurd?

Nieuwsgierig geworden naar zo'n *escape room* trommel ik wat vrienden op. Onze queeste begint op een generiek industrieterrein in Bunschoten. Boven een tuincentrum is één van de eerste Nederlandse *escape rooms* gevestigd. Bij binnenkomst wordt een griezelig filmpje afgespeeld waarin een meisje in een kamer staat, haar rug naar de camera gekeerd. Vervolgens betreden we een ruimte vol rariteiten: archiefkasten, een oude computer, een hek, hangsloten, een aftands familieportret. Dramatisch licht en geluid maken het behoorlijk spannend.

De groep verdeelt zich over de verschillende elementen en begint naar aanwijzingen te zoeken. Op een tafel staan erlenmeyers met gekleurde vloeistoffen. Dit is de eerste puzzel: de volumes moeten opgeteld worden en het resulterende getal past op een cijferslot. Een laatje gaat open...

Even later weten we morsesignalen op een cassettebandje te ontcijferen, maar niet voordat we de taperecorder en het snoer hebben gevonden. We vullen een doorzichtige cilinder met rode vloeistof uit een jerrycan, om een plastic capsule omhoog te laten drijven. Alles in de kamer blijkt met elkaar te maken te hebben, en de puzzels leiden uiteindelijk tot één laatste kast. Zouden we daarin ontdekken wat er is gebeurd met het meisje uit het filmpje?

Escape Room, Bunschoten
(www.escape room.nl)

NOG MEER ESCAPE ROOMS

Hier kun je ook terecht:

● **Sherlocked (Amsterdam)**
escapistsociety.com
/room/sherlocked

● **Room of Riddles (Amsterdam)**
roomofriddles.com

● **Escape Hunt (Amsterdam)**
escapehunt.com

● **Escape 48 (Breda)**
halte48.nl

● **Amaze Escape (Den Haag)**
amaze-escape.com

● **Xitroom (Eindhoven)**
xitroom.com

Deze zomer naar Hongarije?
Op exitgames.hu staat een overzicht van *escape rooms* in met name Boedapest.



Een tijdbom onschadelijk maken

In Utrecht blijkt dat niet alle *escape rooms* gelijk zijn geschapen. De aankleding is minder spectaculair dan in Bunschoten; geluid en licht krijgen een kleinere rol en in tegenstelling tot de speciale kamer in Bunschoten, speelt alles zich af in een bestaande, met doeken behangen ruimte.

Ook de spelstructuur valt tegen. Een duidelijk pad ontbreekt; we worden overspoeld met willekeurige spelelementen. Van sommige, zoals de profielen en

We betreden een ruimte vol rariteiten: een oude computer, een hek, hangsloten, een aftands familieportret

badges van Russische informanten, wordt pas op het allerlaatst duidelijk wat de bedoeling is. Om de tijdbom waarom het in deze kamer draait onschadelijk te maken is veel improvisatie nodig waardoor de onzekerheid in ons team groeit.

Toch lijkt mijn reactie erg op die in Bunschoten. Opgewonden loop ik rond en kijk ik mijn medespelers doen. Af en toe bestorm ik een codeslot om een gevonden cijfercombinatie in te voeren. En als ik ontdek dat ik op een pc-monitor zie wat iemand anders doet met twee handschoenen in een couveuseachtige, afgesloten kist, begin ik onbesuisd aanwijzingen te schreeuwen. De tijdsdruk en het samenspel maken iets beestachtigs los in deze anders zo rustige jongen.

Escaping, Utrecht (www.escaping.nl)

Behandelkamer from hell

De derde en voorlopig laatste *escape room* die we bezoeken bevindt zich in Delft. Het is meteen ook de beste: alles wat goed werkt in Bunschoten, is hier uitvergroot en verbeterd. Zoals de gestileerde wachtkamer waarin je plaatsneemt voordat je aan de slag mag. Je hoort gegil, gestommel, een snerpende tandartsboor... tot de deur opent en je uitkijkt op een behandelkamer *from hell*. Het werkt beter dan het onduidelijke filmpje met het meisje.

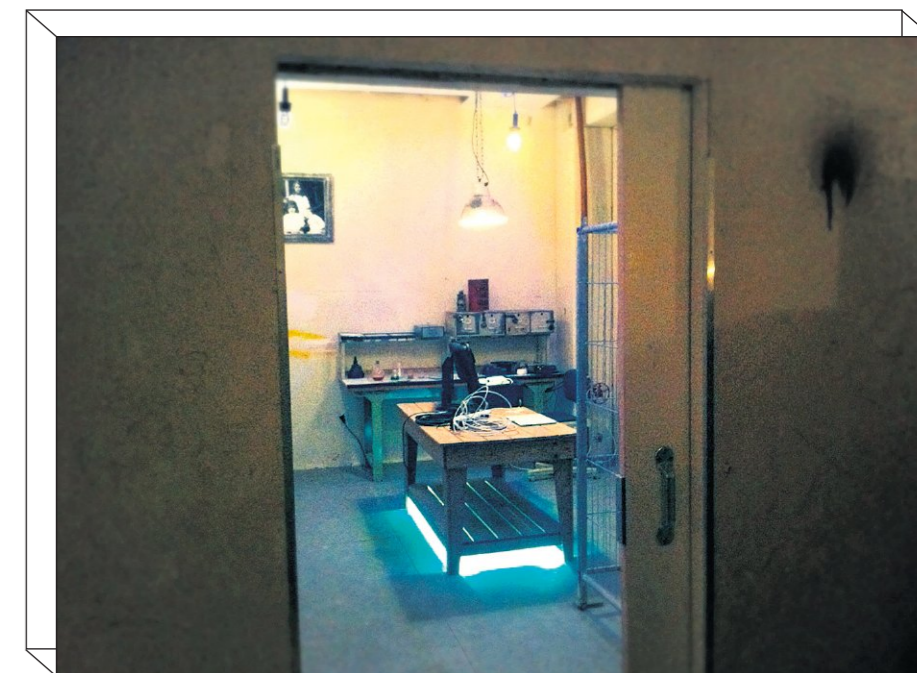
De puzzels zijn wat minder gelaagd en complex, maar daar staat tegenover dat ze origineel en duidelijk zijn. Het is leuk om ze op te lossen, ook al gaan we er soepel doorheen. Het hoogtepunt komt als ik een kastje openmaak, ineens het licht uitvalt en een rookmachine aangaat. Er begint een zwak, groen licht te branden en een laserstraal snijdt door de mist...

Escape Challenge, Delft
(www.escapechallenge.nl)

Dit is nog maar het begin

Wat opvalt: goed of minder goed, de Nederlandse *escape rooms* lijken allemaal op hun Hongaarse voorbeelden en op elkaar, met dezelfde soort structuur, puzzels en sfeer.

De puzzelkamers - die in Delft voorop - zijn nu al aan te raden als uitstapje, maar prikkelen vooral ook de verbeelding voor wat er verder nog mogelijk is met het concept. Zouden ze niet een wat afgeronder verhaal kunnen vertellen? Kan er niet iets van de dynamiek van videogames in worden verwerkt, zowel in de puzzels als in het samenspel? Hopelijk is dit nog maar het begin.



FOTOS ESCAPE ROOM, BUNSCHOTEN