

The Longest Hour, de allereerste escape game in België

Eén uur om virusaanval te verijdelen

Dirk Van Thuyne, freelancejournalist

In de zomer van 2014 openden drie vrienden hun zelf ontwikkelde escape game in Ieper. Een mooie primeur voor de Vredesstad, die er een originele toeristische trekpleister bij kreeg. Daar bleef het niet bij want inmiddels investeerden de initiatiefnemers in nog twee extra escape rooms waardoor ze nu ook grotere groepen kunnen ontvangen.

Een citytrip naar Hongarije in het najaar van 2013 kreeg een opvallende wending voor een groepje vrienden uit Ieper. Ze bezochten er niet alleen de prachtige omgeving van het Balatonmeer, maar kwamen per toeval ook terecht in een escape room in de hoofdstad Boedapest.

Het bleek een heel positieve ervaring want al op de terugvlucht maakten **Marjan Flamang, Lander Debeuf** en **Pieter-Jan Breyne** plannen om er zelf een te ontwikkelen.

Eerste Wereldoorlog

Het bleef niet bij woorden. Enkele weken later richtten ze al hun vennootschap **Sher-Lock bv** op en in oktober kochten ze een kleine woning in het Ieperse stadscentrum.

"Zeven jaar geleden had nog bijna niemand van een escape game gehoord. Bovendien hadden we maar een beperkt startkapitaal waardoor de bankiers niet zo happig waren om ons een lening toe te kennen. Gelukkig vonden we uiteindelijk iemand die wel in ons concept geloofde", vertelt **Pieter-Jan Breyne** over de moeilijke zoektocht naar financiële middelen.

Het trio koos ervoor om zoveel mogelijk zelf te doen. "De verbouwing en de inrichting van het gebouw, het bedenken van de puzzels, de technische uitwerking. Dat is net het leukste van de opstart van een escape game", aldus **Pieter-Jan Breyne**. Op 8 augustus 2014 was alles klaar en mocht de allereerste groep proberen om te ontsnappen.

Niet toevallig is het verhaal van The Longest Hour gelinkt aan de Eerste Wereldoorlog. In het oude huis in de Ieperse Pateelstraat zou er jarenlang een excentriekeling gewoond hebben. Ludovicus Vandenportael was een van de meest fervente verzamelaars van memorabilia van de Grote Oorlog. Tot hij plots verdween. Aan de bezoekers van de escape room om dit mysterie op te lossen.

Virus bedreigt Ieper

Zonder echt veel reclame te maken, waagden steeds meer puzzelaars zich aan de uitdaging. "We kregen ook heel wat vragen van grotere groepen, maar de capaciteit van onze eerste escape room bedraagt maximaal zes personen", zegt **Pieter-Jan Breyne**, die intussen zelf al meer dan 150 escape rooms in binnen- en buitenland op zijn palmares heeft staan. "Daarom beslisten we al heel snel om er een vervolghet verhaal aan te breien. In de buurt konden we een ander huis op de kop tikken waarin we twee nieuwe escape rooms realiseerden. We hebben de lat extreem hoog gelegd. We waren meer dan twee jaar bezig met de ontwikkeling en de realisatie ervan. Zoiets is meestal een proces van 'trial and error'. Alle drie de spellen draaien op een zelf ontwikkeld technologisch platform. In juni 2018 konden we onze tweede vestiging openen."

Met Virus Escape is het thema van de twee nieuwe escape rooms actueler dan

"Een escape room moet voor de deelnemende teams altijd een fijne ervaring zijn, ook als ze er niet in slagen om tijdig te ontsnappen."

ooit. In de ene kamer moeten criminelen proberen om binnen de 60 minuten een gevaarlijk virus op Ieper los te laten. In de andere proberen de wetenschappers een antimiddel te ontwikkelen zodat de stad niet ten onder gaat. Het gaat om twee verschillende spellen met telkens andere raadsels en een andere verhaallijn. Innovatief is wel dat twee groepen tegen elkaar én tegen de klok kunnen spelen.

Families, vrienden en bedrijven

De toeristische trekpleister van de Vredesstad verwelkomt een gevarieerd publiek dat zowel bestaat uit families en vriendengroepen als uit bedrijven die op teambuilding komen. Voor een escape game komt het erop aan om zowel de beginnelingen als de doorgewinterde groepen een leuke beleving aan te bieden. De moeilijkheidsgraad van de puzzels en raadsels is dan ook een heikel thema in de sector. De meeste escape games publiceren daarom de ontsnappingspercentages van hun verschillende kamers.

Slechts 45% van de groepen slaagt er binnen het uur in om te ontsnappen uit

The Longest Hour. Voor Virus Escape ligt dat cijfer met 30% nog een pak lager.

Pieter-Jan Breyne: "Het is een discussiepunt, maar ik ben ervan overtuigd dat het voor de deelnemende teams ook een fijne ervaring kan zijn als ze er niet in slagen om tijdig te ontsnappen. Op dat vlak is er een belangrijke rol weggelegd voor de spelbegeleiders. Wij steken heel wat tijd en energie in hun opleiding zodat onze klanten optimaal kunnen genieten."

De coronacrisis heeft de sector een harde klap toegebracht. Toch koestert het team van Sher-Lock bv nog heel wat toekomstplannen.

Pieter-Jan: "Een nieuwe escape room zit er niet meteen aan te komen, maar we overwegen wel om in leper een stadspel te ontwikkelen."

www.escapegames.be

Met Virus Escape dagen Lander Debeuf (links), Marjan Flamang en Pieter-Jan Breyne de deelnemers uit om binnen de 60 minuten een antimiddel te ontwikkelen dat belet dat leper 'sneuvelt' door een gevaarlijk virus...

