



Paris : Batman, scénario coquin, réalité virtuelle... des escape games qui sortent du lot

Maxime Ducher

Mieux vaut ne pas broncher lorsqu'on pénètre dans les locaux du Gotham City Police Department. La commissaire vous réserve un accueil peu chaleureux et vous rappelle à votre rôle : vous êtes une recrue de la police de Gotham et allez rapidement être mis au défi par l'un des méchants de la célèbre saga « Batman ».

Au cœur du plus grand escape game de France, situé dans le nouveau Food and Leisure market Boom Boom Villette (XIXe), The Riddler est la dernière des trois salles à avoir ouvert au Batman Escape. « Une partie en théâtre immersif et jeu de rôle grandeur nature »

Né d'une collaboration avec Warner Bros, ce lieu de 3 000m² est entièrement dédié à l'univers du justicier de Gotham City. « Pour la salle The Riddler, on a tiré profit des nouvelles techniques immersives avec une partie escape game traditionnel et une partie en théâtre immersif et jeu de rôle grandeur nature, dans laquelle chaque joueur incarne un personnage de l'univers », décrit Mélanie, responsable immersive pour Batman Escape.

Dans des salles bien plus étendues qu'à l'accoutumée, les groupes de participants sont mêlés pour une première partie de scénario en présence de comédiens. « Parfait pour un team building », d'après Pauline, qui découvre les lieux. Dans un véritable décor de cinéma qui a pu voir le jour grâce à Warner Bros, financeur du projet, les différents groupes sont ensuite séparés pour se retrouver dans un environnement plus classique d'escape game qui conclura la partie.

Si Mélina et son amie Pauline ont apprécié « le jeu des acteurs », la seconde regrette d'avoir été « un peu trop aidée au début ». À la différence d'un escape game traditionnel, le rythme est dicté par les comédiens, ce qui en fait, selon Pauline, davantage « une véritable expérience immersive » qu'un escape game pour les puristes.

au 30, avenue Corentin-Cariou, à Paris XIXe

The Edge : l'aventure spatiale en réalité virtuelle

Un gilet à enfiler, un casque à visser, deux manettes à prendre en main... Et l'expérience est lancée. « J'ai fait Wow ! dès le début », lance Marthe. Vous avez beau être isolé(e) entre quatre murs, jamais The Edge ne vous laisse à l'abandon. Ici, exit la coopération habituelle dans une seule et même salle, le collectif se joue dans le virtuel. « On a le son et l'image donc on a vraiment l'impression d'être avec ses amis, poursuit cette férue d'escape games. C'est intelligent car très progressif suivant les salles, on apprend à manipuler avant de se lancer réellement. »

Plongés dans un univers futuriste dans une base spatiale près de Jupiter, les compagnons ont pour objectif principal de sauver l'humanité avec les codes classiques de l'escape game comme les énigmes. Mais les fondateurs Arnaud Chapé et Valentin Raymondeau sont allés beaucoup plus loin dans leur réflexion et ont pensé « une aventure ultra-immersive avec de la réalité scénarisée » et de la 4-D. « À ce niveau de sensations, il n'y a pas d'expérience aussi complète que la nôtre dans le monde », vante le duo.

VIDÉO. La bande-annonce de l'escape game The Edge

Immergés dans un décor virtuel « esthétique » et « agréable à regarder », les participants contemplent cet univers au gré de leurs avancées dans le scénario, et prennent part à quelques joutes futuristes armées. « Les créateurs n'ont pas surutilisé la VR, c'était vraiment cohérent et équilibré », analyse Thomas.

« J'étais un peu dubitatif sur comment on pouvait adapter un escape à de la VR et quelle plus-value ça pouvait avoir au-delà du côté gadget, mais je suis convaincu », renchérit Clément, pour qui la réalité virtuelle est une découverte. Finalement, « un goût de trop peu » pour la bande d'amis qui, après 45 minutes d'aventure, attend désormais avec impatience la suite « plus poussée et bien différente » promise par Valentin Raymondeau.

- escape game de réalité virtuelle au 60, rue Notre-Dame-de-Nazareth, Paris IIIe

L'Academ'X : l'escape coquin

Dès la porte franchie, le décor est planté et déjà pris par le rire, Charles et ses amis sont plongés d'entrée dans une atmosphère à laquelle ils ne s'attendaient pas pour un mardi soir en sortant de réunion. À l'Academ'X, l'objectif des enquêteurs d'un jour n'est autre que de rapporter un maximum de preuves sur un client de ce club libertin.

« J'étais d'abord gêné, mais ce sentiment a rapidement disparu et j'ai surtout beaucoup ri », assure Charles. « Finalement, on passe rapidement la barrière de la gêne pour se prendre au jeu, car il y a les codes de l'escape game classique », abonde Léa. À ceci près que les défis habituels pour ouvrir un cadenas ou déchiffrer un code se mêlent à un univers dédié au sexe et à la luxure. « Tu comptes les pénis en te demandant si c'est le premier ou le troisième chiffre du code », illustre avec humour Charles. « C'est un escape que je vois parfaitement pour un enterrement de vie de jeune fille ou de garçon », confie son amie Mathilde.

Jessica, la gérante, a voulu un escape game original. « On voit beaucoup d'enquêtes d'horreur, de crimes... On voulait un thème qui sorte de l'ordinaire, donc on est partis sur un thème coquin. Mais le but n'est pas de mettre mal à l'aise les gens, assure la fondatrice. On ne propose pas de faire des choses gênantes et évidemment on n'impose rien, c'est vraiment le contexte qui est drôle. »

« On ne va pas dans un escape comme ça pour le côté challengeant », conclut Charles, un habitué des escape games. D'un avis quasi unanime des participants du jour, l'Academ'X, noté trois sur cinq en difficulté, se joue davantage pour l'atmosphère décalée que pour la difficulté de ses énigmes. au 5, impasse de la Vall. de Fécamp, à Paris XIIe ■