

Escape Room markt brengt nieuw elan naar de recreatiesector

07-06-2017 07:38

De opkomst van de nieuwe en creatieve deelsector van Escape Rooms is een aanwinst voor de recreatiesector. In het kielzog van de Escape Rooms is een hele serie nieuwe bedrijven opgezet die onderdelen leveren. Storytellers, techneuten, spelontwikkelaars en designers dragen allemaal bij aan het succes van de Escape Room.

De meeste toeleveranciers, aanwezig op de Escape Room Conferentie UpTheGame (9 mei j.l. in Breda), zijn nog weinig bekend met de traditionele recreatiesector. Toch zijn diverse toepassingen interessant voor reguliere recreatiebedrijven en attracties. Onze top-3: **GPS Treasure Hunting Game in het Magic Portal** UpTheGame besteed naast Escape Rooms ook aandacht aan real life Games. Het bedrijf Cluetivity heeft enkele spellen ontwikkeld die gebruik maken van Augmented Reality en GPS. Een techniek die na de Pokemon-rage breder bekend is geworden. Door via de camera van een i-pad naar de omgeving te kijken wordt er een virtuele wereld geopenbaard waarin de groep een raadsel op moet lossen. De spellen worden aangepast aan de omgeving zodat de verhaallijn en dat komt de authenticiteit van de beleving ten goede. [gallery link="file" columns="2" size="medium" ids="49770,49771"] Het spel 'Magic Portal' over een geheimzinnig trollenvolkje wordt al op diverse plekken toegepast. Tijdens de conferentie werd het nieuwste spel, op basis van een detective-verhaal, gepresenteerd. Voor het spellen van gps spellen is een grote (buiten)ruimte nodig. Het is ook goed mogelijk om het spel in een stad te spelen en is daarmee een product dat prima edoor een VVV of citymarketingbureau kan worden gepresenteerd. Meer informatie: www.cluetivity.com **Ontsnappen uit een Virtuele Wereld** Ook in de Escape Room wereld wordt met Virtual Reality geëxperimenteerd. Ook hier is de (lastige) VR bril nodig om de beleving mogelijk te maken; in deze versie ook gecombineerd met digitale handvatten waardoor je in de virtuele wereld objecten kunt oppakken en verplaatsen. Het voordeel van VR is dat je elke denkbare wereld kunt visualiseren en dat je met het wisselen van programma in een compleet andere wereld zit. Je kunt het spel spelen in een kale ruimte. Bij deze game, ontwikkeld door Exit VR, is het mogelijk om ook door de ruimte te lopen. Je hebt daardoor wel enige oppervlakte nodig. [gallery link="file" columns="2" size="medium" ids="49772,49773"] Net als in een 'normale' escape room is hier sprake van een race tegen de klok. Het spel is dankzij de VR-bril wat minder sociaal omdat je je medespelers niet direct ziet. Er is overigens wel een multi player modus beschikbaar waarin je met elkaar een probleem oplost. De eerste VR Escape Room is inmiddels operationeel in Berlijn. Meer informatie: <http://exit-vr.de/en/the-game/>



Laagdrempelige doe-het-zelf puzzels |

D-venture

heeft een mooi platform ontwikkeld waarop je spellen kunt vinden die je online kunt downloaden en op je eigen locatie kunt installeren. Het is ook mogelijk om zelf een spel te ontwikkelen binnen het systeem en dat ter verkoop aan te bieden. Je kunt o.a. gebruik maken van GPS-locaties, filmpjes en voorgeprogrammeerde achtergronden in een thema. De prijzen per spel zijn bescheiden en daardoor ook voor locaties met een beperkt budget beschikbaar. meer informatie: <http://idventure.de/en/so-gehts/> Nog enkele bedrijven die (onderdelen van) escape rooms en real life games aanbieden:

www.mystery-brainbox.de (kastjes met een puzzel) www.bookingkit.net (software voor online boeken van attracties.) automatedpuzzles.com (Automatiseren van escape rooms w.o. self resetting modules) www.basecampgames.com (toegepaste en real life games) www.escaperoomsupplier.com leverancier van complete escape rooms of onderdelen roomescapeadventures.com www.insecia.com (boekingssoftware) [Quinbook](#) (managementsoftware voor escape rooms)

Zie ook ons eerdere artikel : [Escape Room markt kent sterke groei en inhoudelijke doorontwikkeling](#)

Redactie