

Créer son Escape Game aux Archives !

Par les Archives Municipales de Cholet

Le travail en amont :

La réalisation d'un Escape game est assez longue et demande un grand travail de recherche.

- 5 mois de préparation pour la première édition et environ 2 à 3 mois pour les suivantes, en ce qui nous concerne.

La conception de cette animation se réalise en plusieurs étapes importantes !

Pour vous expliquer le processus, nous allons prendre comme exemple notre 1ère édition :

"Le Mystère du Poilu Choletais"

1 - Définir le scénario

Il faut tout d'abord :

- définir **un thème**, ici : commémorer le Centenaire de la Grande Guerre
- Puis choisir **le contexte spatio-temporel** : le bureau du conservateur des Archives de Cholet, dans les années 30
- Trouver **l'histoire de départ** qui deviendra votre enquête principale : une vieille malle retrouvée dans un grenier, provenant du ministère de la Guerre et renfermant les effets personnels d'un soldat choletais mort sur le front
- Définir **l'objectif de l'enquête** : retrouver l'identité du soldat afin de remettre les effets personnels à sa famille
- Rechercher **des documents d'archives** qui feront en sorte que votre histoire soit crédible et utilise au maximum les fonds : fiches de soldats, registres militaires, correspondance avec l'arrière, coupure de presse, télégrammes, photographies...

2 - Construire l'histoire autour des énigmes

Prévoir 5 à 6 énigmes pour récupérer des informations permettant de résoudre l'énigme principale.

Pour nous :

- ✓ n° matricule,
- ✓ n° compagnie
- ✓ n° du régiment
- ✓ nom et prénom
- ✓ adresse des parents
- ✓ lieu et année de décès...

Le temps de recherche peut-être important pour créer ces énigmes afin qu'elles puissent s'enchaîner de manière cohérente.

Il faut prévoir différents schémas : soit les énigmes se suivent de manière linéaire, soit elles peuvent être résolues dans le désordre.

Veiller à la cohérence de votre histoire, si une énigme permet d'accéder à des informations importantes trop tôt, cela peut tout vous déverrouiller d'un coup 🗝 !

Vous allez devenir le concepteur de ce jeu, à ce titre vous allez devoir savoir tout faire :
- de la création à la fabrication, en passant par la réparation, il vous faudra tout contrôler.

3 - Mettre en place un système d'aide

À vous de voir comment vous voulez aider vos participants.

Voulez-vous : communiquer et échanger avec eux pendant le jeu ou simplement leur donner des indications...

Dans notre cas, nous avons utilisé :

- ✓ des talkies-walkies, un dans la pièce et un en salle de contrôle, ce qui nous permettait de donner des informations, sans que les participants ne nous répondent.
- ✓ des bandes sonores, lancées comme indices à certains moments clé 🗣
- ✓ un système d'indices sous enveloppes, dans la salle, à prendre quand nous leur proposons

4 - Construire une régie pour suivre l'enquête

Créer un escape game c'est bien, mais pouvoir l'encadrer comme il faut, c'est mieux !

Nous nous sommes créés une régie, juste à côté de la pièce.

Notre ingénieux système est juste là, caché derrière les rideaux !

😏 **Nous voyons et entendons tout !!!**
(petit rire démoniaque du game master 😏)

Nous pouvons ainsi intervenir très vite dans toutes les situations :

- lancement d'aides, type indices
- surveillance de la cohérence du scénario, avec nos grilles de contrôle
- surveillance du matériel quand certains groupes sont un peu trop pressés 😊

Avouons-le quand même, entendre les groupes évoluer, cela peut-être très amusant parfois !

Pour cette régie, nous nous étions équipés de :

- ✓ 2 caméras, qui n'enregistrent pas, elles servaient juste pour suivre l'action
- ✓ 2 ordinateurs, pour voir ce que faisaient les joueurs, un game master attentif en vaut 2 ! 😊
- ✓ 2 enceintes, pour lancer les bandes sonores d'aides ou de fin de partie

5 - Définir l'ambiance générale du jeu

- Il ne faut pas oublier aussi d'utiliser **des objets** en relation directe avec l'**époque** choisie : pour nous, le bureau du conservateur dans les années 30.

Nous avons donc pris une lampe en bakélite, une machine à écrire d'époque, un paravent en tissu, un bureau en bois magnifique...

- Mais aussi, **des objets personnels** du conservateur : un peigne, un chapeau, des napperons, une eau de toilette, pour rendre le personnage plus " vivant " .

- La recherche d'**objets** qui fixeront l'**enquête** à un moment donné du temps, pour ce mystère la guerre de 14-18 : une vieille malle, une capote de soldat bleu horizon, un masque à gaz, des jumelles, des carnets de croquis...

- Il faut également réfléchir aussi **aux costumes** des participants : nous avons demandé à nos assistants d'enfiler une blouse aux couleurs de Cholet et une paire de gants en coton.

- **L'éclairage** est aussi très important : lumière tamisée = lieu plus propice au mystère !

△ Éviter **les anachronismes**, sauf, si vous voulez qu'ils soient volontairement visibles et utiles à l'histoire : lampe UV, tablette tactile...

Tout ce travail de recherche passe, bien sûr par les brocantes, les greniers et les bonnes idées !

Tout cela rendra votre enquête "**réelle**" !

Votre pièce gagnera en personnalité, elle aura ainsi une "**âme**" et il sera d'autant plus facile pour votre public de **se plonger dans votre histoire** !

6 - Prévoir une période de tests

Préparer, c'est bien, mais il faut aussi tester, pour se rendre compte :

- ✓ s'il manque des éléments, ou s'il y en a trop
- ✓ du temps de jeu
- ✓ de l'enchaînement des énigmes
- ✓ du niveau de difficulté

Nous remercions toutes les personnes qui ont bien voulu tester nos scénarios.

Rassurez-vous, elles en sont tous sorties indemnes... enfin plus ou moins 😊

Certaines présentent maintenant une certaine addiction aux escape games.

Mais elles s'en remettent !!!

7 - Créer plusieurs niveaux de difficultés

Nous avons voulu, faire de cet escape game, un jeu familial, mais nous nous sommes vite rendu compte que nous avions des demandes d'autres publics.

Nous nous sommes donc adaptés !

- ✓ un niveau de jeu familial : enfants à partir de 11 ans avec un adulte, une aide plus importante dans les énigmes
- ✓ un niveau de jeu standard : adultes et adolescents, pas de changements sur le scénario
- ✓ un niveau de jeu expert : équipes recherchant la difficulté, énigmes plus complexes, très peu d'aide

8 - C'est parti !!!

Une fois toutes ces étapes franchies avec succès ! BRAVO !!!

Il ne vous reste plus qu'à lancer votre escape game et à profiter au maximum de ce nouveau lien avec votre public !



Attention cependant, nous vous mettons en garde !!!

Si créer des escape games est très enthousiasmant, vous risquez de devenir **accros...**

Vous êtes prévenu 😊