

TITRE : **BABYLONYGMA : GILGAMESH DANS UNE JUNGLE D'ÉTOILES**

COMMANDITAIRE : Partenariat ActivitiZ + Cabinet de l'Etrange

DATE : Février 2026

LIEU : Bruxelles

TYPE : Histoire interactive + Escape Game

PITCH & FONCTIONNEMENT : de récentes découvertes archéologiques dans une Ancienne Bibliothèque Perse ont mis à jour une série de tablettes en argile et un coffre mystérieux que nous aimerions vous voir investiguer. L'aventure est centrée autour d'un mythe, celui de Gilgamesh, et d'un objet en particulier : la première carte du monde, créée par les Babyloniens. Les joueuses devront utiliser cette tablette comme une sorte de GPS naviguer entre les différents chapitres de l'histoire : chaque étape va débloquent l'un des 5 chapitres qui contiennent des indices pour faire une manipulation dans ou sur le coffre, permettant d'avancer dans la narration.



Navid O'Lari - Escap.Orium - Book sélectif Escape Room Design / Interactive Storytelling

TITRE : UNE HISTOIRE D'ART, DESIGN ET REBELLION

CLIENT : RÉSIDENCE FABLAB À ESPACIO OPEN, BILBAO, PAYS BASQUE

DATE : NOVEMBRE 2025

LIEU : BILBAO MAKER FAIR, PAYS BASQUE

TYPE : NARRATION INTERACTIVE + ESCAPE GAME

PITCH & FONCTIONNEMENT : Basé sur des équipements de protestation conçus et rendus open source pour le réseau @ANTIFASCIST.MAKERS. Ces équipements sont les suivants : l'OMEGAPHONE, un mégaphone pliable, et le C:P&R, un système modulaire de porte-pancartes, tous deux fabriqués à l'aide d'une imprimante 3D. L'équipement a été présenté comme une installation narrative interactive, basée sur le concept des livres « Dont vous êtes le héros ». Il s'agit d'une installation « Choisissez votre propre manifestation » : des pancartes et des affiches ont été disposées dans l'espace, chacune contenant un ou plusieurs des 20 chapitres de l'histoire :

Bienvenu dans la Rébellion. Cette installation interactive vous emmènera au cœur d'une manifestation où, selon vos choix, vous vivrez votre propre aventure, et toutes les manifestations ne se terminent pas de la même manière. L'issue de votre périple dépendra des choix que vous ferez. Votre aventure commence ici, au premier chapitre, sur le panneau n° 1. À la fin de chaque chapitre, vous serez invité à faire un choix qui vous mènera au panneau suivant. Parfois, vous devrez relever un défi, déchiffrer un code, trouver des informations, résoudre une énigme... N'hésitez pas à utiliser tous les moyens nécessaires pour faire avancer la Rébellion.



Navid O'Lari - Escap.Orium - Selective portfolio Escape Room Design / Interactive Storytelling

TITRE : UNE HISTOIRE DE RAILS, D'ÉNIGMES ET DE RÉSISTANCE

CLIENT : TRAIN WORLD - MUSÉE DE L'HISTOIRE FERROVIAIRE DE BELGIQUE

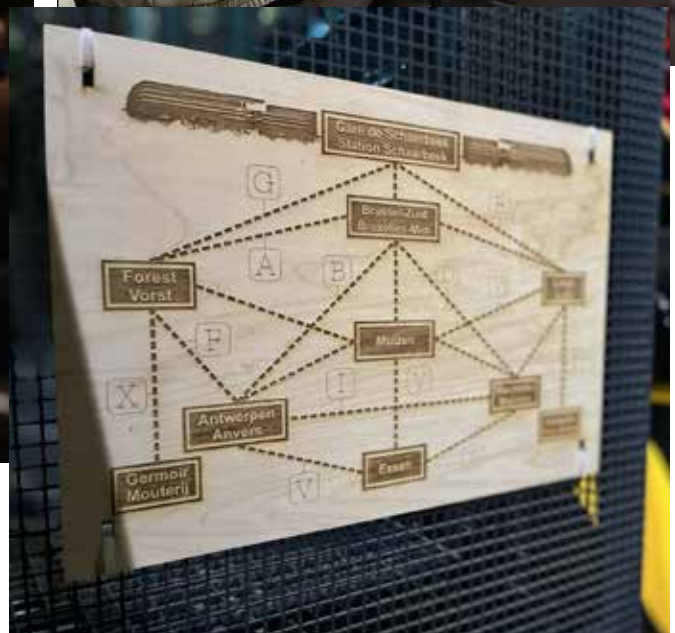
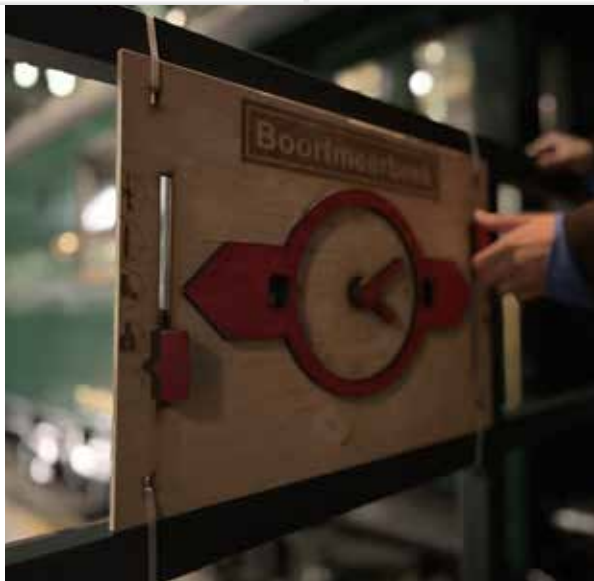
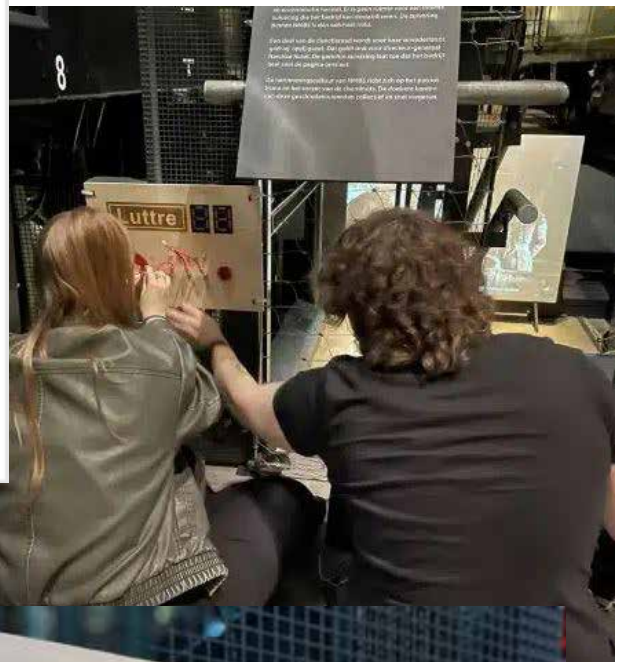
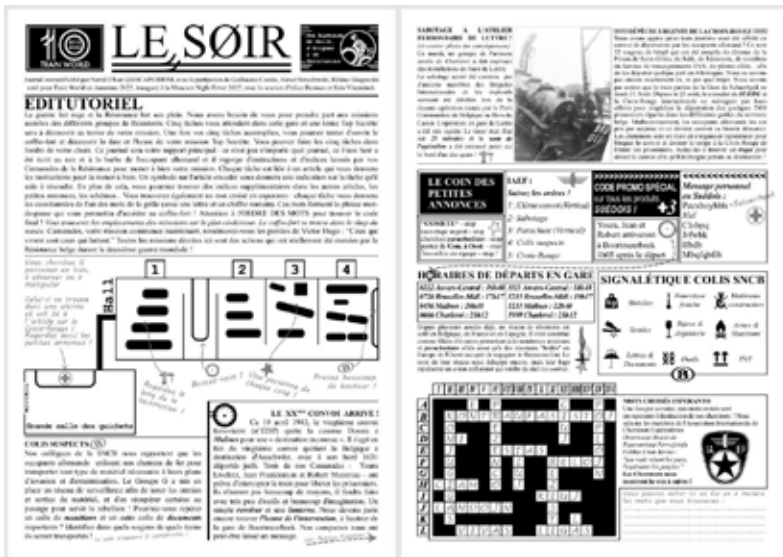
DATE : OCTOBRE 2025

LIEU : TRAIN WORLD (BRUXELLES) (JUSQU'À FIN JUIN 2026)

TYPE : ESCAPE GAME EN SITE OUVERT + NARRATION INTERACTIVE

PRÉSENTATION ET MÉCANISMES : Préparez-vous à un voyage en train hors du commun : un jeu d'énigmes où vous incarnerez un membre de la Résistance belge pendant la Seconde Guerre mondiale. Résolvez cinq énigmes et relevez des défis pour combattre l'occupation allemande et sauver des vies. Chaque tâche vous fournira des informations pour découvrir la date et le lieu secrets de la mission finale. Les joueurs commencent avec un journal recto verso contenant des informations et des indices sur les cinq missions de résistance. Chacune de ces missions s'inspire d'actions réelles de la Résistance belge : sabotage ferroviaire, opérations d'information, détournement de trains... et utilise différentes mécaniques de jeu et manipulations : labyrinthe magnétique pour simuler une évasion, connexions pour fabriquer une bombe, observations pour une mission d'espionnage... Et la 6e mission secrète consiste à combattre le fascisme aujourd'hui aussi en participant à la prochaine manifestation !

[https://trainworld.be/fr/planifier-votre-visite/train-world-pour-les-families/enquete/](https://trainworld.be/fr/planifier-votre-visite/train-world-pour-les-familles/enquete/)



TITRE : RÉSOLUTION 194.III, LE DROIT AU RETOUR DES RÉFUGIÉS PALESTINIENS

CLIENT : PROJET EN SOUTIEN À LA GLOBAL SUMUD FLOTILLA

DATE : AOÛT 2025

LIEU : BRUSSELS GAMES FESTIVAL ET DISPONIBLE POUR LES ÉVÉNEMENTS

TYPE : CHASSE AU TRÉSOR + ESCAPE GAME

PRÉSENTATION ET FONCTIONNEMENT : Ce court escape game éducatif a été conçu pour sensibiliser le public au non-respect du droit au retour des réfugiés palestiniens suite à la Nakba. Les joueurs doivent trouver 5 clés cachées qui donnent les coordonnées de 5 villes palestiniennes. Une fois les 5 villes en leur possession, ils peuvent tenter de trouver le code à 5 lettres et ouvrir la Porte de Palestine. Mais attention ! Même s'ils parviennent à trouver le bon code et à ouvrir le cadenas, la porte reste verrouillée et un message, glissé sous la porte entrouverte, explique que l'État d'apartheid israélien ne respecte pas la résolution des Nations Unies.

RESOLUTION 194.III

ESCAPE GAME

Le droit au retour des réfugiés palestiniens

L'Assemblée Générale des Nations Unies décide qu'il y a lieu de permettre aux réfugiés qui le désirent, de rentrer dans leurs foyers le plus tôt possible et de vivre en paix avec leurs voisins, et que des indemnités doivent être payées à titre de compensation pour les biens de ceux qui décident de ne pas rentrer dans leurs foyers et pour tout bien perdu ou endommagé lorsque, en vertu des principes du droit international ou en équité, cette perte ou ce dommage doit être réparé par les Gouvernements ou autorités responsables (adoptée à l'ONU le 11 décembre 1948)

L'installation de l'Etat sionistes en 1948 a entraîné la Nakba - la Catastrophe - qui a expulsé plus de 750.000 personnes de leurs villes, villages et habitations. Plus tard, à la suite de la guerre des Six Jours en 1967, Israël a occupé la Cisjordanie, Gaza et Jérusalem-Est, soit le reste de la Palestine. Les Palestiniens ne.s sont devenu.e.s des réfugié.e.s en Cisjordanie, dans la bande de Gaza et dans les pays arabes voisins tels que le Liban, la Syrie et la Jordanie. L'Office de secours et de travaux des Nations Unies pour les réfugiés de Palestine (UNRWA) estime qu'il y a aujourd'hui 6 millions de réfugiés palestiniens vivant dans des camps dans ces régions. 77 ans plus tard, ils vivent toujours dans des camps surpeuplés. On estime qu'environ 500 villages et villes palestiniens ont été détruits. Les familles ont conservé leurs clés et se les transmettent de génération à génération, dans l'attente de leur retour.

Retrouvez les 5 clés et notez les 5 villes correspondantes. Vous pourrez alors trouver le code pour ré-ouvrir la porte de la Palestine.

Le nombre de lettres de la réponse peut être plus court que le nombre de cases !

Map of Palestine with cities marked:

- HUNIN
- TIBERIAS
- HAIFA
- NAZARETH
- FARDISYA
- JAFFA
- JERUSALEM
- ZIKRIN
- GAZA
- TRABIN
- ALIMARA
- KURNUB
- AUJA

a game designed by Navid O'Lari, presented during the Global Sumud Festival - August 2025 - Free Palestine!



TITRE : COSMOLOCKED

CLIENT : COLLABORATION ACTIVITI^Z + CABINET DE L'ÉTRANGE

DATE : JUILLET 2025

LIEU : BRUXELLES

TYPE : ESCAPE GAME PORTABLE

PITCH ET MÉCANISMES : Lors d'une mission spatiale dans un futur alternatif, l'un de vos camarades se retrouve piégé dans son casque suite à un sabotage. Vous n'avez que quelques secondes pour le libérer avant qu'il ne meure asphyxié. La personne enfermée a accès à des informations et des outils permettant à ses camarades de réparer la combinaison et d'ouvrir le casque ! Le joueur enfermé donne les instructions affichées sur son écran de poignet, et les autres joueurs doivent utiliser les différents visages pour connecter, observer et réparer les mécanismes afin de révéler les codes et symboles menant à la solution finale.



TITRE : **FASCISME MOINS 20**

CLIENT : FRONT ANTIFASCISTE BRUXELLOIS (FAB)

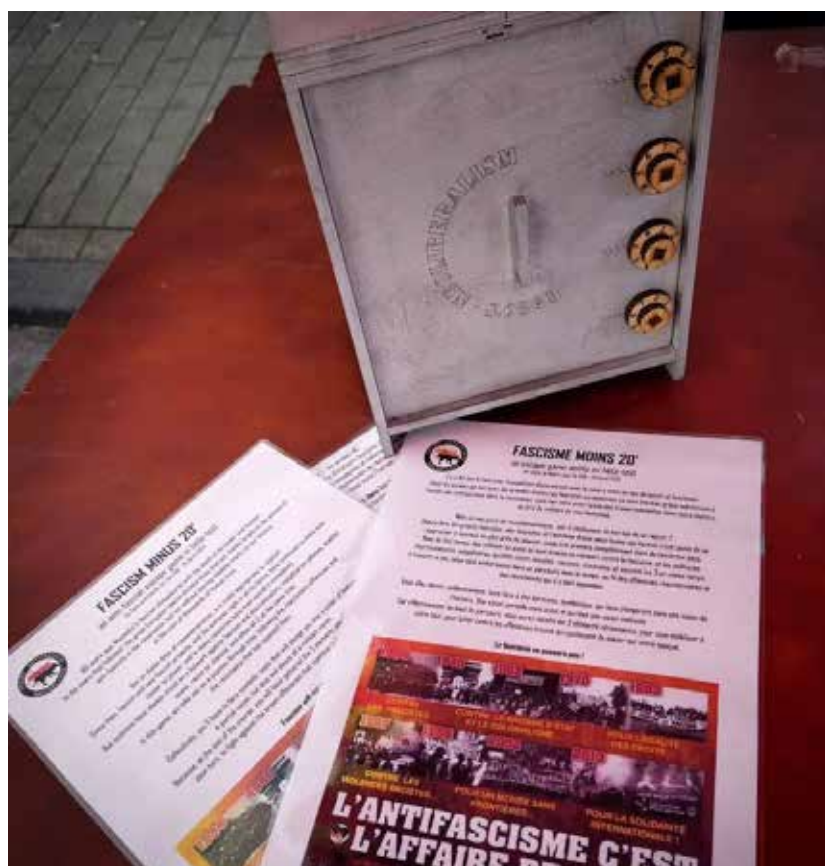
DATE : AVRIL 2025

LIEU : FESTIVAL ANTIFASCISTE ET DISPONIBLE POUR VOS ÉVÉNEMENTS

TYPE : ESCAPE GAME MOBILE

PRÉSENTATION ET FONCTIONNEMENT : Il y a 80 ans, le fascisme de Mussolini disparaissait avec la mort de son fondateur et leader. Dans les années qui suivirent, les grandes dictatures fascistes européennes s'éteignirent, grâce notamment à l'action des antifascistes dans la résistance, mais non sans laisser des traces indélébiles dans notre histoire, au prix de milliers de vies humaines. Mais en ces jours de commémoration, est-il vraiment approprié de se réjouir ? Depuis lors, les projets fascistes et néofascistes, et l'extrême droite sous toutes ses formes, n'ont cessé de se rapprocher du pouvoir, et dans de nombreux pays, ils s'en sont même emparés. Mais les activistes ont toujours fait rempart contre le fascisme et les politiques discriminatoires et inégalitaires, qu'elles soient sexistes, racistes ou classistes, et souvent les trois à la fois. Dans ce jeu, nous vous emmenons dans un voyage à travers le temps, sur les traces des offensives réactionnaires et de la résistance qui s'y est opposée. Collectivement, vous devrez relever des défis symboliques qui vous plongeront dans une vision de l'histoire.

Une vision partielle, certes, mais surtout une vision militante. Car, au terme de ce parcours, vous aurez rassemblé les trois éléments nécessaires pour vous mobiliser à votre tour et lutter contre les offensives racistes qui continuent de planer sur notre époque.



TITRE : **LE MYSTÈRE ABYSSAL**

COMMANDITAIRE : Projet personnel @ Le Cabinet de l'Etrange

DATE : Juillet/Août 2024

LIEU : Brussels Game Festival (Bruxelles)

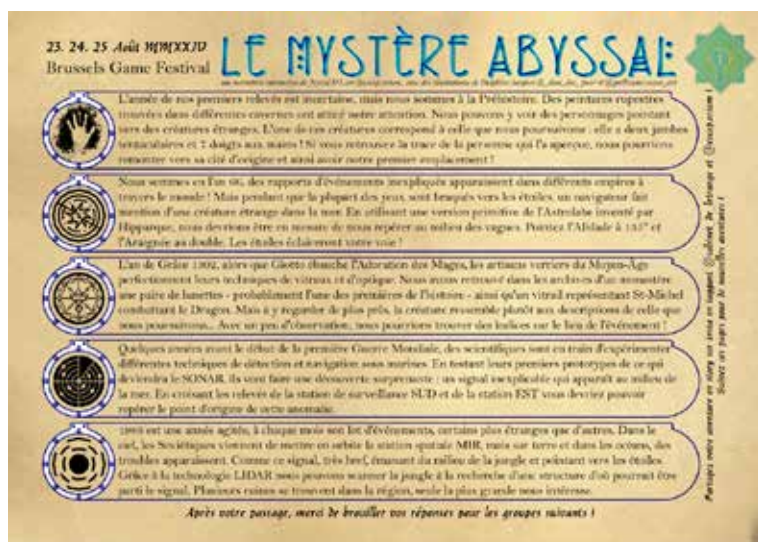
TYPE : Escape Game Urbain + Histoire interactive

PITCH & FONCTIONNEMENT : avec Guillaume Cossé et Delphine Jacques nous avons créé le projet Cabinet de l'Etrange, un lieu à la croisée du Musée interactif, de l'escape game et du cabinet de curiosités !

Le Mystère Abyssal est une histoire interactive composée de 5 chapitres écrits par moi-même et illustrés par Delphine et Guillaume. Chaque chapitre a son énigme à résoudre, 5 hublots sur lesquels il faut faire des manipulations afin de découvrir le lieu d'apparition d'une mystérieuse créature sous-marine, à différents moments de l'histoire de l'humanité...

Des détails du projet ainsi que le reste de notre activité sont visibles sur notre page Instagram :

https://www.instagram.com/cabinet_de_letrange/



TITRE : FABLAB'S QUEST

COMMANDITAIRE : Makers United 2024

DATE : Juin 2024

LIEU : Makers United Festival (Chemnitz, Allemagne)

TYPE : Jeu de Piste/Escape Game

(co-cr    avec Delphine Bawin)

PITCH & FONCTIONNEMENT : un jeu de piste en 4 étapes sur les machines des Fablabs, créé à l'occasion du Makers United Festibal à Chemnitz en 2024. Une aventure où vous devez comprendre le fonctionnement d'une découpeuse laser, d'une imprimante 3D, d'une CNC et de l'électronique afin de pouvoir ouvrir un coffre !

Les joueuses utilisent une fuche de mission avec des instructions à suivre jusqu'à obtenir le code du coffre.

Suite à ce projet, ce projet a été réédité en opensource grâce au soutien de De Creatieve Stem Gent et du Belgian Digital Belgium Skills Fund. Tous les plans et les instructions de construction sont disponibles au lien suivant :

<https://www.instructables.com/Fablabs-Quest-an-Open-Field-Escape-Game-About-Fabl/>



TITRE : FAGOTIN ESCAPE : MISSION ANTI-GASPI !

COMMANDITAIRE : Fagotin ASBL

DATE : Mai 2024

LIEU : Fagotin, ferme-gîte pédagogique (Stoumont, Belgique)

TYPE : Jeu de Piste/Escape Game

PITCH & FONCTIONNEMENT : un jeu de piste en 5 étapes (trois visibles ici) plus une énigme finale (un coffre-fort à ouvrir) sur le thème des éco-gestes. Les joueuses (les familles et enfants qui visitent le gîte/ferme pédagogique du Fagotin) se voient confier comme mission de gérer les ressources du lieu et réussir leur mission anti-gaspi à travers 5 challenges : trier les déchets dans un labyrinthe magnétique, économiser l'électricité avec une borne électronique, gérer les valves de chauffage, trouver des aliments locaux et de saison et économiser l'eau. Chaque panneau contient une manipulation à faire en suivant les instructions de leur «fiche de mission» qu'ils doivent remplir au fur et à mesure de leur mission jusqu'à trouver les éléments nécessaires pour découvrir le code !



TITRE : **ESCAP'HANDRE**

COMMANDITAIRE : collaboration avec Tipik-RTBF (Internet Show)

DATE : Avril 2024

LIEU : Studios Tipik-RTBF (Bruxelles)

TYPE : Escape Room Casque

PITCH & FONCTIONNEMENT : à l'occasion de mon passage sur l'émission Internet Show de la RTBF-Tipik, j'ai créé un casque de scaphandre escape room. Le but était d'empêcher l'interview en cours tant que la présentatrice et le présentateur n'avaient pas réussi à ouvrir le casque et me libérer.

Le casque présente 3 épreuves qui se résolvent en environs 5 minutes, avec beaucoup de manipulations.

L'émission est diffusée sur RTBF-Auvio à partir du 24 Avril 2024, visible sur le lien suivant :

<https://auvio.rtb.be/media/l-internet-show-l-internet-show-3186229>



Navid O'Lari - Escap.Orium - Book sélectif Escape Room Design / Interactive Storytelling

TITRE : **ESCAPE LAB : GAME JAM**

COMMANDITAIRE : Fablab Chaux-de-Fonds / LUDESCO Festival

DATE : Mars 2024

LIEU : Fablab Chaux-de-Fonds (Suisse)

TYPE : prototype d'un Escape Game ouvert, sur l'entièreté de la ville
(co-crée avec Léon Reboul du RFFlabs, Réseau Français des Fablabs)

PITCH & FONCTIONNEMENT : pendant le festival de jeux de société Ludesco, le temps d'un weekend, nous avons organisé la création collective d'une game jam pour prototyper un escape game/jeu de piste qui prendra place sur l'ensemble de la ville de la Chaux-de-Fonds. En partant du désir des participant.e.s de se baser sur l'histoire ouvrière de la ville, nous avons imaginé une aventure qui mène les équipes à travers 7 épreuves éparpillées sur la ville, leur permettant de récolter des indices pour trouver un lieu tenu secret.

La fabrication du jeu se fera dans le courant de l'année en vue de l'édition 2025 du festival Ludesco.

<https://www.rfj.ch/rfj/Actualite/Region/20240316-Le-public-acteur-de-Ludesco.html>

<https://www.fablab-chaux-de-fonds.ch/fabcal/event/9/>

https://ludesco.ch/wp-content/uploads/2024/03/programme_ludesco20240304_web_pages.pdf



**EscapeLab : Game Jam
du futur au fablab**
MdP - FabLab
Sa 9h30 - 12h & 14h - 16h30
Dès 16 ans
Surtaxe 20.- / joueur-euse
L'imagination devient réalité, et cette
réalité, c'est la vôtre ! Bienvenue à la
Game Jam du FabLab La Chaux-de-
Fonds pour Ludesco ! Plongez au cœur
de la création d'un escape game géant
qui prendra vie à la Maison du Peuple
en 2025.

Guidés par Léon Reboul (France) et Na-
vid O'Lari (Belgique), tous deux makers
experts jeux des fablabs, vous ne serez
pas simplement des participant-es, mais
des créateurs et créatrices de cette
expérience immersive.
Imaginez, concevez, et créez votre
escape game géant qui prendra vie en
2025 grâce aux technologies du fablab
de La Chaux-de-Fonds.

Ne manquez pas cette opportunité
d'apprendre de grands artisans du jeu et
gravez votre nom comme co-créateur
ou co-créatrice de cet escape game.



Navid O'Lari - Escap.Orium - Book sélectif Escape Room Design / Interactive Storytelling

TITRE : **INTERSACTIONALITÉ : L'ESCAPE BOX**

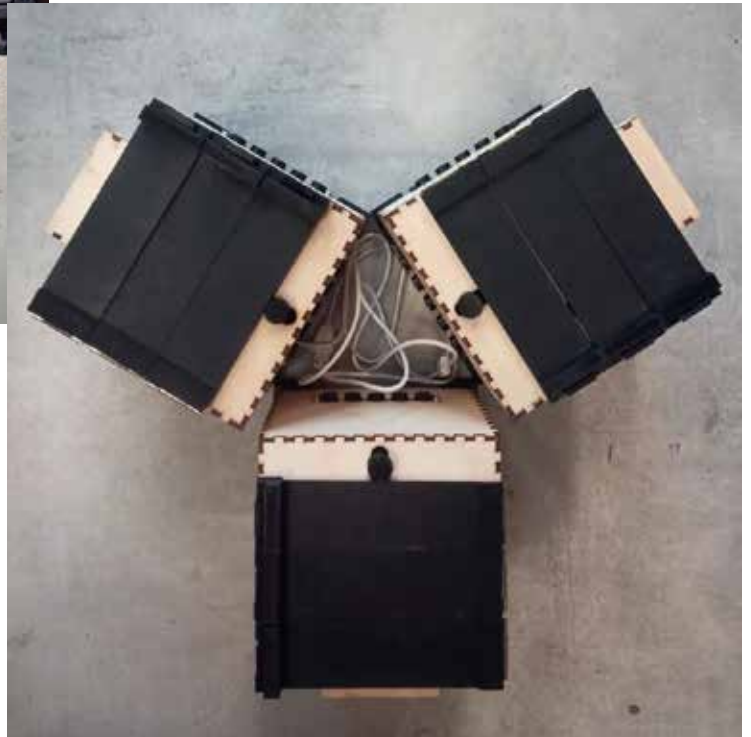
COMMANDITAIRE : Quinoa ASBL

DATE : Décembre 2023

LIEU : Projet mobile avec les activités de l'ASBL

TYPE : Escape Box de validation

PITCH & FONCTIONNEMENT : l'ASBL Quinoa avait dans un premier temps commandé un escape game à une société d'animations ludiques, malheureusement leur collaboration ne s'est pas bien déroulée suite à des incompréhensions sur la thématique et les enjeux socio-politiques du projet. Suite à la rupture du contrat, l'ASBL m'a contacté pour terminer le projet en menant avec eux des discussions et des réflexions sur le sujet et en créant un objet (le cube, en trois exemplaires pour 3 équipes) qui sert de valideur pour le projet qu'ils avaient déjà développé. Le cube consiste en une épreuve à faire en équipes de 4, il faut se coordonner et communiquer les résultats des recherches faites pendant le reste de l'aventure afin de déverrouiller l'accès à une «clef» finale dans le haut du cube. Si les 3 équipes réussissent à récupérer la clef, elles peuvent être mises en commun et s'illuminent !



TITRE : **VULCAMINO : L'EXPÉDITION**

COMMANDITAIRE : VULCA (European Makers mobility program (collaboration avec le Center ROG)

DATE : Novembre 2023

LIEU : Center ROG (Ljubljana, Slovénie)

TYPE : Escape Game ouvert, sur l'entièreté du lieu

(co-crée avec Léon Reboul du RFFlabs, Réseau Français des Fablabs)

PITCH & FONCTIONNEMENT : l'Expédition consiste en 16 différents challenges à jouer en 16 équipes en simultanées. Chacune des 16 épreuves est liée aux différents outils et thématiques des Fablabs (machines, compétences, logiciels...). Le but final du jeu était de trouver un café spécifique à Ljubljana, dans lequel les joueuses recevaient une boisson gratuite. Il y avait 33 possibilités et pendant l'aventure, il fallait éliminer les mauvaises (2 par épreuves) jusqu'à trouver la seule adresse restante. Chaque équipe avait un passeport à remplir, et chaque équipe avait également une information spécifique utile aux autres équipes, encourageant ainsi à collaborer entre les équipes. Ce jeu a été commandé par VULCA pour leur séminaire 2023 avec pour but de donner à leurs 80 participants qui venaient des 4 coins de l'Europe de se rencontrer au début du séminaire.



Navid O'Lari - Escap.Orium - Book sélectif Escape Room Design / Interactive Storytelling

TITRE : **MENUSCAPE #1: L'HÉRITAGE**

COMMANDITAIRE : projet privé

DATE : Octobre 2023 + Décembre 2023

LIEU : Chez Cubitus - Bar à Jeux (Bruxelles)

TYPE : Escape Game Culinaire

PITCH & FONCTIONNEMENT : le MenuScape est une expérience immersive qui mélange escape game, narration interactive et gastronomie. Elle consiste en un menu 3 services qui doit être déverrouillé tout en menant une enquête. Ce premier scénario raconte l'histoire d'une ancienne famille aristocratique dont le doyen vient de décéder. La famille proche a dû inviter tous les parents, même les cousins éloignés afin de discuter du testament. Bien entendu, certaines personnes n'ont pas envie de partager et vont tenter d'assassiner la concurrence...

Le jeu commence se joue en équipe (jusqu'à 5 personnes), il faut d'abord arriver à accéder à l'entrée du menu, verrouillée dans un tupperware. On apprend ensuite qu'on a été empoisonné et qu'il faut trouver l'antidote avant la fin du repas. Les ingrédients de l'antidote se trouvent en dégustant le plat principal. Une liste d'ingrédients décrit le menu, mais 3 de ces ingrédients ne se trouvent pas dans le menu, ce sont les ingrédients de l'antidote : il faudra alors préparer soi-même l'antidote qui devient en réalité le dessert. Pendant le repas, en plus de devoir résoudre des énigmes (pour ouvrir le tupperware, trouver les couverts et identifier l'antidote) il faudra aussi récolter des indices pour trouver qui dans la famille a tenté de nous empoisonner. L'aventure se termine avec une fourchette commémorative !



TITRE : **BIODIVERSIGRAF : ECO-ESCAPE**

COMMANDITAIRE : Bûûmplanters, ASBL

DATE : Été 2023

LIEU : Bûûmparck Van Praet (Bruxelles, Belgique)

TYPE : Escape Room portable

PITCH & FONCTIONNEMENT : le Biodiversigraf est une malle qui sert d'outil d'analyse de la biodiversité. On passe à travers 4 thématiques en ouvrant les différentes parties de la malle : la Flore, la Faune, la Terre et le Climat. Vous jouez le rôles d'éco-détectives devant repérer et résoudre les anomalies environnementales du Parc (le jeu est fait pour être joué en extérieur, à l'air libre ou sous une tonnelle, mais peut aussi être transporté en intérieur). Une fois les différents étages du coffre déverrouillés, vous aurez accès à la cachette finale qui contient des graines qu'il faudra planter à votre tour, complétant ainsi le cycle de la nature.

Le projet s'adresse à un public familial et scolaire, dans un cadre de sensibilisation à l'écosystème et aux questions environnementale, il dure entre 45 et 70 minutes, selon le niveau de difficulté et l'âge des participant.e.s



TITRE : **THE ARCTIC SNOWBOX**

COMMANDITAIRE : Joint Research Center (Commission Européenne)

DATE : Printemps 2023

LIEU : JRC (Ispra, Italie), plus 5 copies dans d'autres lieux nordiques liés au projet de recherche Arctic Passion

TYPE : Escape box + histoire interactive

PITCH & FONCTIONNEMENT : Vous vous mettez dans la peau d'un éleveur de rennes du peuple Sami et vous devez utiliser leurs connaissances traditionnelles relatives à l'environnement et plus spécifiquement aux différents types de neiges afin d'aller au bout de votre mission

L'escape box est composée de différentes couches de glace retenues par des cadenas qu'il vous faudra libérer en réussissant à identifier les différents types de neiges ainsi qu'en comprenant les enjeux pour ces types de neiges (par exemple : est-il possible de marcher dessus ? est-il possible d'accéder au lichen en-dessous ? ...). Chaque résolution débloque une couche de glace qui donne accès au chapitre suivant de l'histoire (en ligne, via un code inscrit sur la couche de glace).

Une fois les 3 couches de glace débloquées, il est possible d'ouvrir la boîte et accéder à la dernière étape : reconnaître une dernière sorte de neige et ouvrir la bonne trappe finale... sauf que cette dernière sorte de neige n'existe pas ! Il faut alors faire face à la situation réelle dans laquelle se trouve le peuple Sami : réaliser qu'avec le changement climatique, malgré leurs connaissances de la neige et des centaines de mots qu'ils ont pour la définir, ils ne parviennent pas à identifier cette nouvelle neige...



TITRE : **ENIGMAKER**

COMMANDITAIRE : OpenFab, Fablab

DATE : Hiver 2023

LIEU : OpenFab, Ixelles (Bruxelles, Belgique)

TYPE : Escape box

PITCH & FONCTIONNEMENT : l'Enigmaker est un cube où chaque face - numérotées de 1 à 6 - contient une énigme/manipulation à résoudre afin de passer à l'étape suivante, afin de donner accès à un badge au terme de l'aventure de 10 minutes. Il s'agit d'un objet didactique qui a pour but de donner rapidement un avant-goût de ce qu'il est possible de faire dans un fablab. Ainsi, chacune des 6 faces a été construite selon une technique propre aux machines et outils du fablab et stimule les participant.e.s à se sensibiliser à ces techniques à travers ces épreuves (électricité et safety, découpe laser, impression 3D, CNC, programmation, outils à main). Le projet s'inscrit dans un cadre plus large qui est la sensibilisation aux nouvelles technologies et le développement de nouveaux skills.



TITRE : **CRYPTIC WAVES**

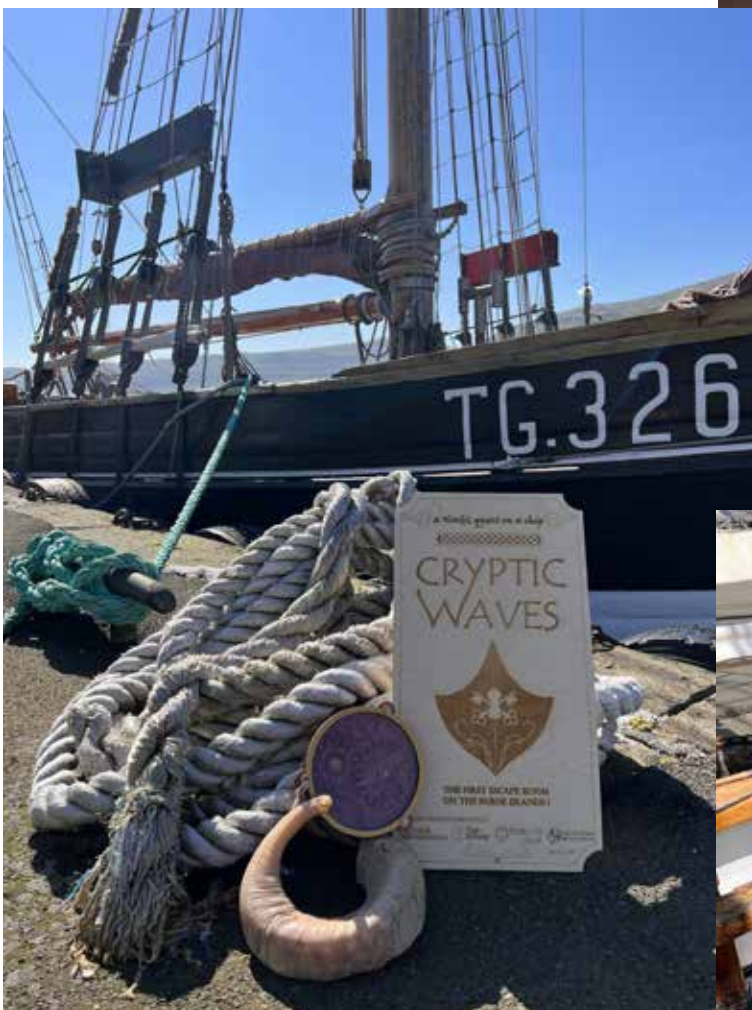
COMMANDITAIRE : Fablab et Municipalité de Vågur, Îles Féroé

DATE : Décembre 2022

LIEU : Navire Johanna TG326 (Vågur, Îles Féroé)

TYPE : Escape room (mobile)

PITCH & FONCTIONNEMENT : Une malle Viking a été retrouvée sur une petite île de l'archipel Féroéenne, des pêcheurs l'ont ramené et l'ont sécurisé. Cependant, cette malle contient un artefact mythologique d'une grande importance.... et surtout d'un grand danger ! Votre mission est de délivrer l'artefact avant qu'il ne détruise la ville ! Cette escape room - la toute première du pays ! - a été créée pour le navire Johanna, un sloop de 1884 encore en activité, basé dans la ville de Vågur. L'aventure est basée partiellement sur la culture Viking mais aussi sur la culture maritime des Îles Féroé, elle dure environs 75 minutes, pour un public familial de 2 à 6 personnes. Le jeu a été créé de manière à ce qu'il soit transportable, ainsi pendant les mois d'hiver quand le bateau n'est pas accessible, il peut être déployé dans une usine abandonnée de la ville.



TITRE : **VALHALA'S RNEBOX**

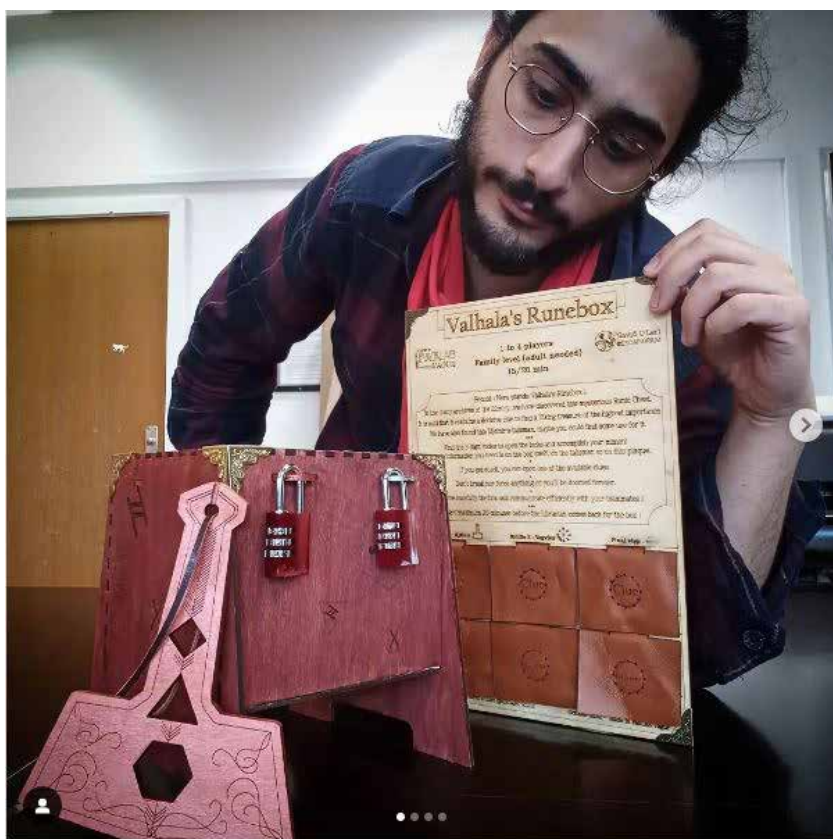
COMMANDITAIRE : Fablab et Municipalité de Vågur, Îles Féroé

DATE : Octobre 2022

LIEU : FabLab Vågur(Îles Féroé)

TYPE : Escape Box

PITCH & FONCTIONNEMENT : Un petit coffre Viking a été retrouvé dans les archives de la Bibliothèque de Vågur. ce coffre contient d'après la légende une indication pour trouver un trésor Viking. L'aventure est basée sur la culture et les mythes Viking, à au travers de l'utilisation de l'alphabet runique. Elle dure environs 15 minutes, pour un public familial de 1 à 3 personnes. Le jeu a été crée de manière à ce qu'il soit rapide et qu'il donne un avant goût de la «vraie» escape room qu'on a créé dans la ville, donne ainsi à un public qui n'avait pas spécialement eu l'occasion d'en tester avant une opportunité de tester le concept d'escape game avant de s'engager dans une aventure plus longue. Il sert aussi d'objet de présentation au FabLab Vågur pour montrer les possibilités techniques de la découpeuse laser et peut être transporté sur les festivals et autres événements publics.



Navid O'Lari - Escap.Orium - Book sélectif Escape Room Design / Interactive Storytelling

TITRE : **THE GREAT ESCAPE OF SNÆBJÖRN FROM SUÐUROY**

COMMANDITAIRE : Fablab et Municipalité de Vágur, Îles Féroé

DATE : Mai 2022

LIEU : Sur toute la ville (Vágur, Îles Féroé)

TYPE : Escape Game Urbain + histoire interactive

PITCH & FONCTIONNEMENT : Vous vivez l'évasion de Snæbjörn, un personnage légendaire de l'île de Suðuroy au Sud des Îles Féroé, qui a dû fuir les autorités suite à des démelés avec la justice. L'aventure est basée sur la légende locale de Snæbjörn et passe à travers des éléments historiques de l'île (les moines Irlandais, la culture maritime, la seconde Guerre Mondiale, les déités Vikings...). L'histoire est composée de 9 chapitres, 7 épreuves sous formes de plaques interactives placées dans la ville et elle dure environs 60 minutes, pour un public familial de 2 à 6 personnes. Le jeu a été créé de manière à ce qu'il soit gratuit, en libre accès : la carte peut être récupérée au Point Tourisme de la ville, ou être imprimée directement depuis le site web de la Municipalité de Vágur. Tout (sauf le coffre final) se trouve en extérieur et est accessible en permanence.

https://vagur.fo/skattaveidan?_l=fo



TITRE : **THE PIRATE BOX**

COMMANDITAIRE : Projet privé

DATE : Mars 2022

LIEU : Projet itinérant (en ce moment au bar à jeux «Chez Cubitus», avenue Georges Henri 319, Bruxelles)

TYPE : Escape Box + histoire interactive

PITCH & FONCTIONNEMENT : Vous guidez votre équipage de Pirates à la recherche d'un médaillon magique. Vous allez explorer mers et îles, affronter les danger et... vous allez devoir faire un choix crucial, car votre bonne fin n'est pas garantie. Dans cette histoire interactive, chaque étape débloque un chapitre (via des QRcodes), vous permettant ainsi de lire une nouvelle d'aventure de 6 chapitres. Les éléments permettant de comprendre chaque énigme sont cachées dans le texte de la nouvelle.

Un system d'indice est inclu dans le jeu, sur les pages web de la nouvelle, permettant aux équipes de choisir à leur rythme si et quand elles veulent recevoir de l'aide.

L'aventure dure environs 60min, pour 2 à 4 personnes, pour un public plutôt adulte, ou accompagné.



Navid O'Lari - Escap.Orium - Book sélectif Escape Room Design / Interactive Storytelling

TYPE : Escape Game Urbain + histoire interactive

PITCH & FONCTIONNEMENT : Vous et votre équipage recherchez le très secret Bar des Pirates. Il se trouve sur l'une des 11 îles qui forment l'Archipel de la Plaine. Parcourez la Plaine et au fil de vos rencontres et péripéties, vous éliminerez les îles qui ne vous intéressent pas, jusqu'à tomber sur l'emplacement de la convoitée bière de fin de route ! L'histoire est composée de 6 chapitres, 5 épreuves sous formes de plaques interactives disséminées sur le Campus et elle dure environs 45 minutes, pour un public de jeunes adultes de 2 à 6 personnes. Le jeu a été créé de manière à ce qu'il soit en libre accès et sans contrainte de timing : la carte devait être récupérée au point de départ de l'aventure, puis pouvait être résolu dans n'importe quel ordre.



TITRE : **OGHAM BOX**

COMMANDITAIRE : Particulier

DATE : Septembre 2022

LIEU : Collection privée

TYPE : Escape Box

PITCH & FONCTIONNEMENT : Vous avez entre vos mains une boîte d'inspiration irlandaise. Des traits sur les tranches - qui sont en réalité de inscriptions en Ogham, un ancien alphabet celtique - donnent des chiffres en gaélique ; des gravures d'animaux et leurs noms en gaéliques donnent l'ordre et permettent de trouver le premier code. Cette boîte a été créée de sorte qu'il faille utiliser la langue gaélique pour résoudre les énigmes. En demandant à une personne qui parle la langue ou à l'aide d'un traducteur en ligne.



TITRE : LE DÉPARTEMENT DES INVESTIGATIONS OBSCURES

COMMANDITAIRE : Maison Autrique, Musée

DATE : printemps 2021

LIEU : Maison Autrique, Schaerbeek (Bruxelles, Belgique)

TYPE : Escape room + histoire interactive

PITCH & FONCTIONNEMENT : basé sur la bande dessinée Les Cités Obscures de François Schuiten et Benoît Peeters. Adaptation de l'univers des Cités Obscures en une histoire interactive. La durée du jeu est d'environ 90 minutes. L'équipe reçoit un objet (l'Hexascope, voir photos) qu'il faudra transporter aux différents étages de la Maison Autrique. On trouvera à chaque étage une malle qui contient des événements para-scientifiques à analyser grâce à l'Hexascope. Chaque étape fait avancer l'enquête pour trouver la source des événements et donne aussi accès au chapitre suivant de l'histoire.

“Bruxelles, anno MMXX ; une série de phénomènes étranges sont apparus : tremblements de terre inexplicables, radios diffusant des sons étranges, lumières inquiétantes, pierres apparaissant mystérieusement, tempêtes inattendues, planètes inconnues dans notre ciel... et ces phénomènes semblent se concentrer en un lieu particulier : La Maison Autrique.

L'enquêtrice des Mondes Obscurs, Mary von Rathen, a commencé son enquête mais a disparu, laissant derrière elle ses outils et ses recherches. Vous devrez reprendre là où elle s'est arrêtée.

A l'aide de ses instruments, localisez les phénomènes, analysez-les et trouvez l'origine des anomalies afin de ramener la lumière dans les Cités Obscures.

Parallèlement, essayez de comprendre ce qui est arrivé à Mary von Rathen en complétant son carnet de notes... peut-être découvrirez-vous un secret bien caché à Bruxelles !”

<https://www.altaplana.be/fr/dictionary/maison-autrique-the-escape-game>

