

# Echo Squad

"Echo Squad" est une expérience de 60 minutes pour 3 à 6 joueurs qui peut être jouée en France, à Paris et Montpellier. Les joueurs sont les nouvelles recrues d'un équipage de sous-marin. Leur mission est d'explorer une grotte où ils doivent collecter des objets et éviter des dangers ou combattre des ennemis.

## Particularités

Il n'y a pas d'énigmes à proprement parler dans ce jeu.

- Au départ, tous les membres de l'équipage (joueurs) choisissent un poste au sein de l'équipage, entre pilote, sonar, armement, capitaine et mécanicien.
- Les concepts clés sont les suivants :
- Utilisation du manuel, des cartes, des indices et trouver les boutons cachés partout dans le sous-marin pour trouver et comprendre le fonctionnement des commandes.
- Nécessité d'une coordination constante du groupe.
- Lorsque le sous-marin est gravement endommagé, vous devez trouver des interrupteurs de réparation pour le réparer et lui permettre de redémarrer.

## Pourquoi est-ce pertinent pour enseigner les langues

- Il ne s'agit pas d'une Escape Room classique : la pièce représente l'intérieur d'un sous-marin, mais c'est le sous-marin lui-même qui navigue dans les profondeurs de la mer pour accomplir une mission. Le scénario pousse l'équipage à prendre des risques et à trouver le meilleur équilibre entre la capacité à terminer la mission dans les temps et le nombre d'objets collectés.
- Jeu vidéo : L'un des 2 mécanismes principaux de cet Escape Game est que les joueurs utilisent un jeu vidéo immersif pour déplacer le sous-marin affiché sur 3 écrans. Les commandes sont gérées par plusieurs joueurs en même temps.
- Apprentissage progressif : La présentation du maître du jeu en début de partie est très courte : elle expose le contexte, donne l'objectif de l'équipage et explique les rôles.



# Echo Squad

- Lorsque les joueurs entrent dans le sous-marin, ils doivent découvrir les commandes par eux-mêmes, par essais et erreurs.
- Les joueurs peuvent changer de métier : lors du briefing, le maître de jeu insiste sur le fait que les métiers peuvent être changés à tout moment pour le confort des joueurs.
- Le capitaine : avoir un capitaine ou un chef parmi les joueurs peut être une mauvaise idée car cela pourrait désengager les autres joueurs. Mais dans ce scénario, le capitaine n'agit pas comme un chef mais comme un coordinateur : il synchronise le flux d'informations entre tous les joueurs.
- Le soutien : Il existe des fiches, des cartes et des avis pour soutenir les joueurs. Créer une énigme avec tous ces documents pour trouver un code permettant de déverrouiller le bouton de démarrage d'un sous-marin de haute technologie pourrait être une bonne astuce pour développer cet Escape Game à des fins pédagogiques.

## Ressource

Gear Prod, Published by Escape Lab'. Available at: URL <https://www.escapelab.fr/en/echo-squad-mission-en-eaux-troubles-immersive-adventure-by-gear-prod/> (Accessed: 12 December 2020)

