



# GUÍA DE FORMATOS PARA ESCAPE GAMES

1.0  
(Abril 2019)

# CONSIDERACIONES

Los **objetivos** de la Guía de Clasificación de Escape Games son:

- Fijar un **lenguaje común** para una buena comunicación entre profesionales y aficionados del mercado de los Escape Games.
- Ayudar a una **pre-venta precisa** por parte de la empresa de Escape.
- Orientar la **elección de compra** por parte del público informando de unos aspectos fundamentales para tal elección.
- Garantizar al jugador una alta correspondencia entre la **expectativa previa y la vivencia resultante** del tipo de experiencia que encara.

Esta clasificación propone una serie de **categorías diferenciadas a nivel de diseño, de planteamiento formal y/o de recursos/elementos estructurales** lo suficientemente diferenciados entre si como para ofrecer experiencias también notablemente diferentes. No deben confundirse estas categorías con “giros marketinianos” que utilicen las empresas de Escape para diferenciarse. Esta clasificación es una **generalización**, tras la que vendrán **híbridos, excepciones, experimentos y la evolución natural** de todo mercado. Se trata pues, no de unas directrices inamovibles, sino precisamente una guía “viva” que se irá **actualizando** para reflejar fielmente la realidad del mercado.

La idea es que sea una herramienta común y útil para todos, y para ello **debe construirse entre todos ¡Mándanos todas tus ideas y aportaciones a [info@plasticrobot.es](mailto:info@plasticrobot.es)!** E iremos dando forma a las posteriores versiones de la guía según los aspectos de la realidad que entre todos ayudemos a recopilar :)

Cuatro son los factores que determinan y sirven para definir lo que entendemos como **Escape Games** en general:

- **Mental:** la lógica y los conceptos.
- **Emocional:** el sentido de la misión, el asombro, la alegría y el miedo.
- **Social:** el trabajo en equipo, la celebración y el recuerdo de la experiencia.
- **Físico:** uso de los sentidos en la interacción con el entorno, subiendo el ritmo motriz a “movidito” y divertido, o llegando hasta el reto físico.

Compartiendo este denominador común, se presentan las variantes que denominamos **formatos de juego**, una etiqueta que ayuda a pre-visualizar el tipo de experiencia antes de vivirla. La cosa es que cada formato puede desequilibrarse más o menos hacia uno de los cuatro factores.

# FORMATO **ESCAPE ROOM**

La habitación original, para un público más especialista.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **OBJETIVO: ESCAPAR EN UN TIEMPO LÍMITE**
- ♦ **ENIGMAS LÓGICOS/ABSTRACTOS**

CARÁCTER DE LA EXPERIENCIA

- ♦ **JUEGO**
- ♦ **RETO MENTAL**

Nº DE JUGADORES

**2 A 6**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **ADVENTURE ROOM**

La evolución de la habitación, para un público más generalista.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN**
- ♦ **ENIGMAS CONCEPTUALES**
- ♦ **MECANISMOS, AMBIENTACIÓN Y ACTING**

CARÁCTER DE LA EXPERIENCIA

- ♦ **SITUACIÓN REALISTA**
- ♦ **INMERSIÓN E IMPACTO**

Nº DE JUGADORES

**2 A 6/8**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **HORROR ESCAPE**

El miedo ocupa parte de la atención y las pruebas pierden peso.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN**
- ♦ **AMBIENTACIÓN Y SENSACIÓN DE MIEDO**

CARÁCTER DE LA EXPERIENCIA

- ♦ **SITUACIÓN REALISTA**
- ♦ **INMERSIÓN E IMPACTO**

Nº DE JUGADORES

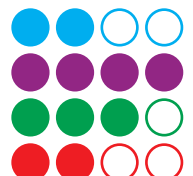
**2 A 6**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **ESCAPE BOX**

Diseñado y previsto para trasladar a cualquier sitio y disponer rápidamente.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN**
- ♦ **PACK CENTRO DEL JUEGO, SIN UN ESPACIO FIJO (PORTÁTIL)**
- ♦ **PACK REPLICABLE > MULTI-EQUIPO INDEPENDIENTES**

CARÁCTER DE LA EXPERIENCIA

- ♦ **SOCIAL COMPETITIVA**

Nº DE JUGADORES

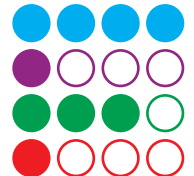
**2 A 6/8 (O MÁS REPLICANDO PACK)**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **ESCAPE HALL**

Papel secundario del entorno, con la esencia de un Escape en un pack.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN**
- ♦ **PACK CENTRO DEL JUEGO, UN ESPACIO AMBIENTADO O NO**
- ♦ **PACK REPLICABLE > MULTI-EQUIPO INDEPENDIENTES, EN EL MISMO ESPACIO O NO**

CARÁCTER DE LA EXPERIENCIA

- ♦ **SOCIAL COMPETITIVA**

Nº DE JUGADORES

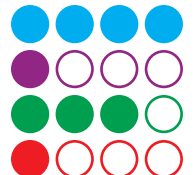
**2 A 6/8 (O MÁS REPLICANDO PACK)**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **ESCAPE HALL PLUS**

Diseñado específicamente para grupos grandes, con alta interrelación.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN**
- ♦ **PACK CENTRO DEL JUEGO, UN ESPACIO ALGO AMBIENTADO**
- ♦ **1 SOLO EQUIPO DE 6/8 O MÁS O MULTI-EQUIPO INTERCONECTADOS (ELEMENTOS DE JUEGO COMUNES)**

CARÁCTER DE LA EXPERIENCIA

- ♦ **SOCIAL DIVERSA/COMPLEJA**

Nº DE JUGADORES

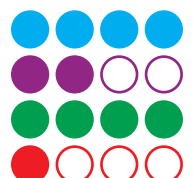
**6/8 O MÁS**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **POWER ESCAPE**

Demanda habilidad física para trámites “divertidos” o retos exigentes.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **PRUEBAS FÍSICAS / DE HABILIDAD (DEL TRÁMITE “DIVERTIDO” AL RETO EXIGENTE)**

CARÁCTER DE LA EXPERIENCIA

- ♦ **JUEGO O SITUACIÓN REALISTA**
- ♦ **DINÁMICA**

Nº DE JUGADORES

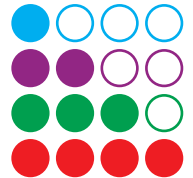
**2 A 6/8**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **STREET ESCAPE**

Condicionado por el espacio exterior.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN**
- ♦ **EXTERIOR: DANDO USO ALTERNATIVO AL ESPACIO**
- ♦ **ENIGMAS LÓGICOS / CONCEPTUALES**

CARÁCTER DE LA EXPERIENCIA

- ♦ **SITUACIÓN REALISTA DINÁMICA**

Nº DE JUGADORES

**2 O MÁS**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **SCORE ESCAPE**

Prioriza el objetivo: puntuación, récord de tiempo, premio, ránking...

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **OBJETIVO: MARCA EN UN TIEMPO LÍMITE**
- ♦ **ENIGMAS LÓGICOS/ABSTRACTOS**

CARÁCTER DE LA EXPERIENCIA

- ♦ **JUEGO / COMPETICIÓN DEPORTIVA**
- ♦ **RETO MENTAL**

Nº DE JUGADORES

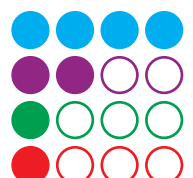
**2 O MÁS**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO MINI ESCAPE

Menos jugadores, menos espacio, menos tiempo, menos enigmas...

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **POCOS JUGADORES**
- ♦ **ESPACIO REDUCIDO**

CARÁCTER DE LA EXPERIENCIA

- ♦ **LIGERA: OPC. MENOS DE 60min.**
- ♦ **100% COOP.: OPC. "DUO ESCAPE"**

Nº DE JUGADORES

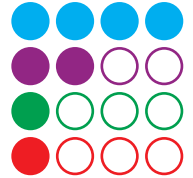
**1 0 2**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO





para entendernos mejor,  
para ofrecer mejor,  
para elegir mejor

#GUIACLASESCAPE



**PLASTIC ROBOT**

**PLASTIC  
ACADEMY**

ESCAPE GAMES  
EDUCATION