

Poster Escape Game

Pitch

Les posters Escape Game sont des affiches décoratives à disposer chez soi pour embellir son salon mais surtout faire jouer ses observateurs. Les posters sont destinés aux joueurs de jeux d'énigmes ados et adultes. Résoudre le jeu d'un poster peut durer environ 10 minutes et joue avec des résolutions sans interactions physiques.

Dans les boutiques de jeux de société, on retrouve de plus en plus de produits dérivés du monde ludique avec des posters basés sur des licences de jeu et parfois même des jeux entiers basés exclusivement sur des grandes affiches pliables. D'un autre côté, la vague des escape game ne s'est pas encore essoufflée avec une grande demande constante. Mais ce qui n'est pas encore proposé, c'est un beau poster pour décorer son intérieur qui contiendrait un jeu de logique discret pour ravir les plus curieux.



Le but du jeu

Chaque poster est conçu comme un véritable objet de décoration, qu'on affiche dans une pièce pour la décorer. Quand quelqu'un observe attentivement le poster, il peut constater un objectif à atteindre qui est exprimé sur l'illustration, un jeu visuel commence alors. Le joueur n'est pas encadré par des règles précises et aucun timing ne lui est imposé. Toutes les informations pour découvrir la solution sont disposées sur le poster, il suffit uniquement de l'observer, sans interagir physiquement avec, pour trouver les indices et les solutions. Le poster peut donc être accroché au mur ou placé sur une table.

En général, les posters escape game ne demandent pas au joueur d'exprimer clairement une solution, mais plutôt de comprendre son fonctionnement et de résoudre son défi. On peut ainsi les comparer à des jeux comme « où est Charlie » ou aux affiches « Twin-it ». Il peut s'agir d'un labyrinthe à résoudre, d'une enquête à comprendre, des objectifs mentaux à atteindre. L'objectif principal du poster est de surprendre les joueurs en leur proposant un jeu sans qu'ils ne s'y attendent.



Exemple de poster

La tour légendaire

Dans ce poster, très inspiré par le jeu vidéo "Monument Valley" pour son esthétique et son univers, le joueur est invité à naviguer visuellement à travers les dimensions et la perspective. Au premier coup d'œil, on remarque le personnage, puis quelques formes triangulaires qui flottent dans l'environnement et enfin au bout de l'édifice, une suite de quatre réceptacles avec des formes triangulaires. On peut en conclure qu'il faut trouver le moyen d'atteindre chaque triangle avec le personnage pour finalement les emmener au bout de la structure. On retrouve deux mécaniques spéciales pour le déplacement :



Les passages : quand on emprunte un passage de couleur, on peut sortir par l'autre passage de cette même couleur, il est ainsi possible d'arriver à un nouvel endroit dans la tour.

Les pentes : quand on emprunte une pente, on peut changer la physique et adapter la perspective pour emprunter de nouveaux chemins.



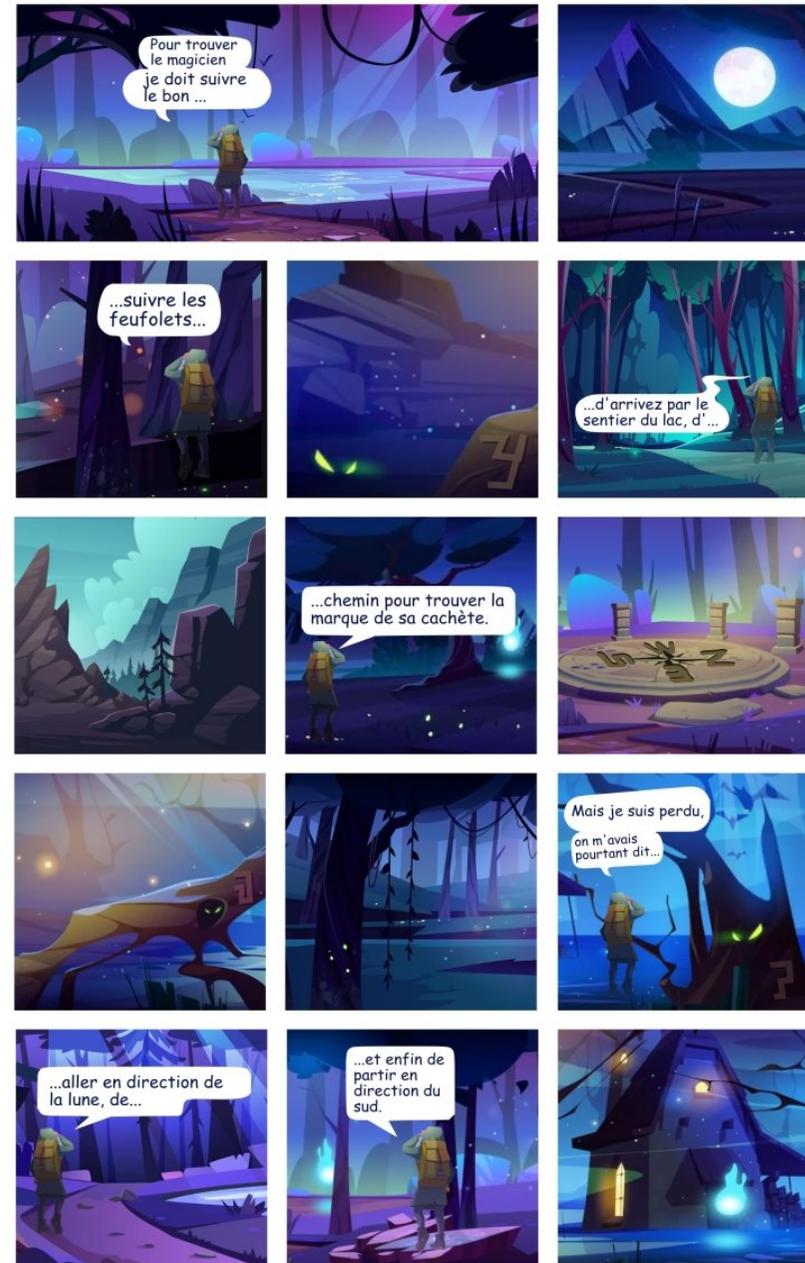
Il n'est donc attendu aucun résultat du joueur, mais il est invité à explorer les possibilités ludiques du parcours pour se divertir.

Exemple de poster

Les magiciens de la forêt

Avec sa mise en page de bande dessinée et son style visuel cartoonnesque, cette affiche plonge le joueur dans une promenade paisible. Le poster explore le concept de la BD avec ses cases, bulles de textes et les liens qu'on peut faire entre eux.

Dans un premier temps, le joueur doit comprendre ce qu'on attend de lui, pour cela, il doit remettre les paroles du randonneur dans le bon ordre. Une fois le texte réorganisé, le joueur doit passer de cases en cases en respectant les indications qu'il a décryptées. Le chemin emprunté dessine une forme présente à côté de la cachette du magicien, qui est l'objectif final du jeu. Le jeu s'arrête donc quand le joueur a trouvé la bonne case, on retrouve donc une solution finale attendue.



Exemple de poster

L'affaire du vol

Cette composition d'enquête met le joueur au défi de comprendre les liens logiques entre les personnages pour comprendre la situation. Une phrase d'accroche invite le joueur à la réflexion en lui demandant « Trouvez l'emplacement de chaque personne dans la maison ». à partir de là, il n'y a pas de point de départ précis, le joueur peut commencer ses recherches là où il veut. En observant le pêle-mêle, on peut déjà comprendre que les personnes sont représentées par des portraits et que des objets leur sont associés. Prenons par exemple le personnage féminin tout en haut, qui est associé à un anneau, un stéthoscope et un document secret en lien avec une voiture et un logo d'entreprise. Si on navigue visuellement dans l'image, il est déjà possible de constater beaucoup de liens possibles, comme un autre personnage qui possède la même bague ainsi que des clés de voiture incrustées du fameux logo.

En bas, un post-it indique que le document est à l'intérieur d'un coffre-fort. La femme portant un stéthoscope, on peut logiquement en déduire qu'elle a volé le contenu du coffre. Elle doit être associée à la personne qui porte la même bague et qui a volé les clés de voiture du responsable de cette entreprise. On peut finalement concevoir un scénario sur cette base, et ce n'est qu'une seule suite de liens. Le but du jeu est donc de stimuler l'observateur pour comprendre la situation qui lui est présentée.



Exemple de poster



Exemple de poster

