



# GUÍA DE FORMATOS PARA ESCAPE GAMES

2.0  
(Abril 2021)

 PLASTIC ROBOT

**PLASTIC  
ACADEMY**

FORMACIÓN ESCAPE

# CONSIDERACIONES

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

- Fijar un **lenguaje común** para una buena comunicación entre Profesionales y Jugadores del mercado de los Escape Games.
- Ayudar a una **pre-venta precisa** por parte de las empresas de Escape.
- Orientar la **elección de compra** por parte del público.
- Garantizar al jugador una alta correspondencia entre la **expectativa previa y la vivencia resultante** en lo referente al tipo de experiencia.

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 ¡Máندانos 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 resolución de enigmas de lógica.
- **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 objetos y el entorno.

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 o varios de los cuatro factores.

*\*En la presente guía contemplamos dos categorías (Online y Digital) como “primos lejanos” de los Escape Games, ya que en ambos casos alguno de los 4 factores se pierde por completo, como son el Social y el Físico.*

# FORMATO **ESCAPE ROOM**

Interacción con habitación y objetos para resolver y escapar.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: RETO MENTAL**
- ♦ **OBJETIVO: ESCAPAR EN UN TIEMPO LÍMITE**
- ♦ **ENIGMAS: LÓGICOS/ABSTRACTOS**
- ♦ **PROPS MECÁNICOS**

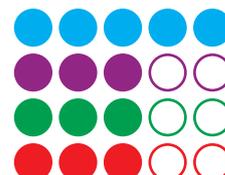
Nº DE JUGADORES  
**2 A 6**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **ADVENTURE ESCAPE**

Se le añade dinamismo y la narrativa de una misión a cumplir.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: FICCIÓN INMERSIVA DINÁMICA**
- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN**
- ♦ **ENIGMAS: ASOCIATIVOS E INTEGRADOS**
- ♦ **PROPS ELECTRÓNICOS**
- ♦ **AMBIENTACIÓN Y ACTING**

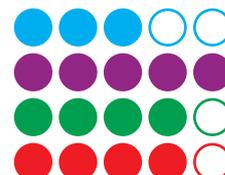
Nº DE JUGADORES  
**2 A 6/8**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **HORROR ESCAPE**

Se le añaden tema y sensación de miedo, y los enigmas pierden peso.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: FICCIÓN INMERSIVA TÉTRICA**
- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN**
- ♦ **ENIGMAS: ASOCIATIVOS E INTEGRADOS**
- ♦ **PROPS ELECTRÓNICOS**
- ♦ **AMBIENTACIÓN Y ACTING**
- ♦ **IEDO VÍA ASUSTADOR O NO**

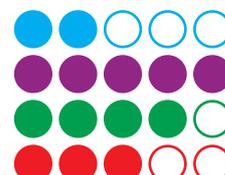
Nº DE JUGADORES  
**2 A 6**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO **ESCAPE HALL**

El juego se centra en un pack, y el entorno pasa a un segundo plano.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: SOCIAL COMPETITIVO/COOPERATIVO**
- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN / VENCER AL RESTO**
- ♦ **PACK DE JUEGO EN UN ESPACIO AMBIENTADO O NO**
- ♦ **PACK REPLICABLE > MULTI-EQUIPO INDEPENDIENTES, EN UN MISMO ESPACIO O NO**

Nº DE JUGADORES

**2 A 6**  
**(O MÁS REPLICANDO PACK)**

MENTAL



EMOCIONAL



SOCIAL



FÍSICO



# FORMATO **ESCAPE BOX**

Pack de juego portátil, diseñado para disponer rápidamente.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: SOCIAL COMPETITIVO/COOPERATIVO**
- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN / VENCER AL RESTO**
- ♦ **PACK DE JUEGO PORTÁTIL, SIN UN ESPACIO FIJO**
- ♦ **PACK REPLICABLE > MULTI-EQUIPO INDEPENDIENTES**

Nº DE JUGADORES

**2 A 6**  
**(O MÁS REPLICANDO PACK)**

MENTAL



EMOCIONAL



SOCIAL



FÍSICO



# FORMATO **STREET ESCAPE**

Desarrollado en exterior, dando un uso alternativo al espacio.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: FICCIÓN INMERSIVA DINÁMICA**
- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN**
- ♦ **ENIGMAS: A PARTIR DE LA INTERACCIÓN CON WEB/APP, EL ESPACIO Y/O PERSONAJES**

Nº DE JUGADORES

**2 A 6**  
**(O MÁS EN MULTI-EQUIPO)**

MENTAL



EMOCIONAL



SOCIAL



FÍSICO



# FORMATO **POWER ESCAPE**

Paso de las pruebas mentales a las físicas (entre trámite “divertido” y reto).

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: MUY DINÁMICO**
- ♦ **ENIGMAS: PRUEBAS FÍSICAS / DE HABILIDAD**

Nº DE JUGADORES

**2 A 6/8**



# FORMATO **MINI ESCAPE**

Una experiencia de juego menos profunda en todos los sentidos.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: LIGERO**
- **POCO TIEMPO**
- **POCOS ENIGMAS**
- **ESPACIO REDUCIDO**
- ♦ **ENIGMAS: COOPERATIVOS**

Nº DE JUGADORES

**1 O 2**



# FORMATO **SCORE ESCAPE**

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

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: RETO MENTAL / SOCIAL COMPETITIVO**
- ♦ **OBJETIVO: MARCA EN UN TIEMPO LÍMITE**
- ♦ **ENIGMAS: LÓGICOS/ABSTRACTOS**

Nº DE JUGADORES

**2 A 6  
(O MÁS EN MULTI-EQUIPO)**



# FORMATO HOME ESCAPE

Jugado en casa, a partir de un pack/objeto, sistema de pistas incorporado.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: RETO MENTAL / FICCIÓN INMERSIVA**

MODALIDADES

- ♦ **ESCAPE DE MESA / POR CORREO**
- ♦ **PRINT&PLAY ESCAPE**
- ♦ **ESCAPE BOOK**

Nº DE JUGADORES

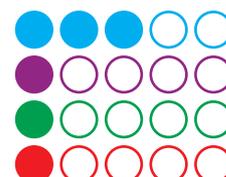
**1 O 2**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO ONLINE ESCAPE

La esencia de un Escape en el ámbito de internet.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **OBJETIVO: CUMPLIR UNA MISIÓN**

MODALIDADES

- ♦ **MULTIMEDIA ESCAPE (INTERNET)**
- ♦ **STREAMING ESCAPE (SOCIAL)**
- ♦ **LIVE VIDEO ESCAPE (AVATAR)**

Nº DE JUGADORES

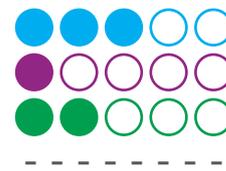
**2 O MÁS**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO



# FORMATO DIGITAL ESCAPE

La esencia de un Escape en un videojuego.

## CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DESTACADOS

- ♦ **CARÁCTER: RETO MENTAL / FICCIÓN INMERSIVA**

MODALIDADES

- ♦ **DIGITAL ESCAPE ROOM**
- ♦ **ESCAPE VIDEO GAME**
- ♦ **VR ESCAPE**

Nº DE JUGADORES

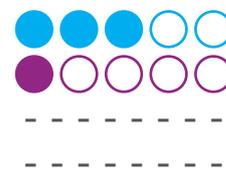
**1 O MÁS**

MENTAL

EMOCIONAL

SOCIAL

FÍSICO





para entendernos mejor,  
para ofrecer mejor,  
para elegir mejor

#GUIAFORMATOSESCAPE

 PLASTIC ROBOT

**PLASTIC  
ACADEMY**

FORMACIÓN ESCAPE