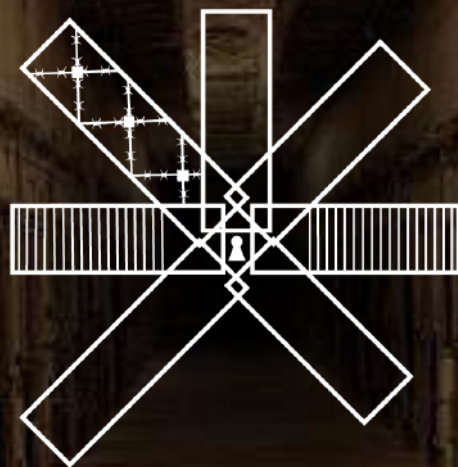




EASTERN STATE
PENITENTIARY
— ESCAPE GAME —

MOTS CLES

NOTES D'INTENTION - TONALITÉ

HORREUR - FOLIE - SOLITUDE - DESESPOIR - ABANDON - AME
PERDU - ESPOIR - AVENIR - MAGIQUE

L'objectif de la charte graphique est de représenter l'horreur et le sentiment des prisonniers lorsqu'ils étaient mis en isolement : la solitude, un abandon, un rejet qui les menait alors à la folie. Mais, tous ont toujours eu cette petite lueur d'espoir de s'en sortir et d'imaginer son avenir en dehors de la prison ; car l'imaginaire est la seule chose qui leur restait. C'est l'état que je vais essayer de recréer pour nos joueurs : "Vous êtes enfermés, pas de chance mais vous pouvez toujours vous en sortir, ne devenez pas fou."

Tonalité : magique, tragédie



FUTURE

HOPE

DARKNESS



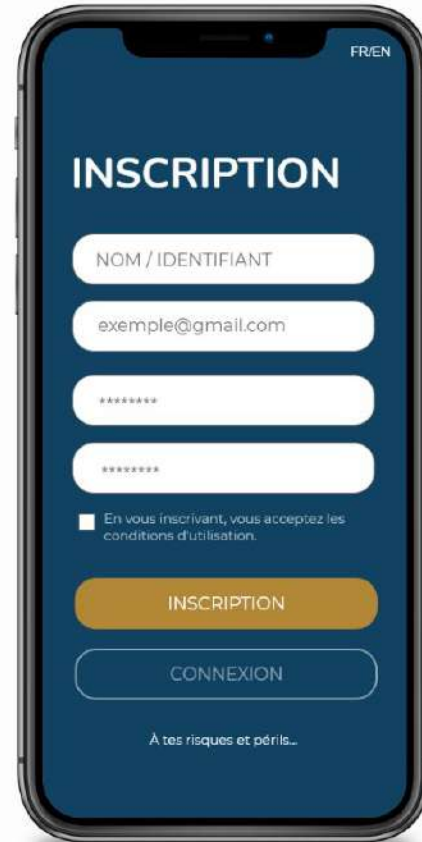
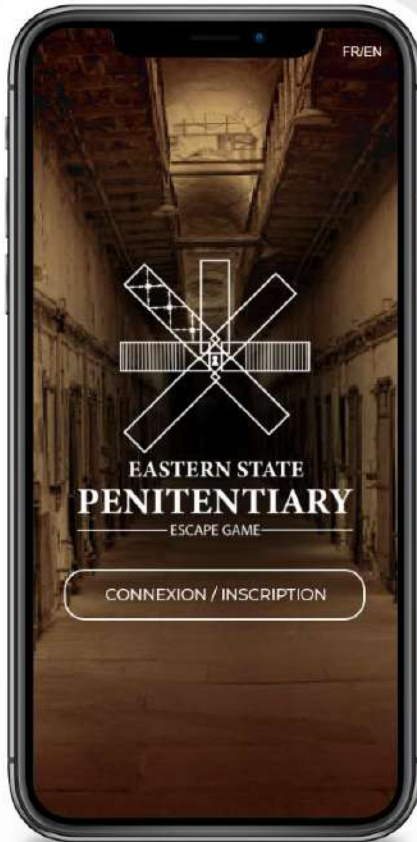
LONELINESS

LOST SOUL



EXPERIENCE UTILISATEUR

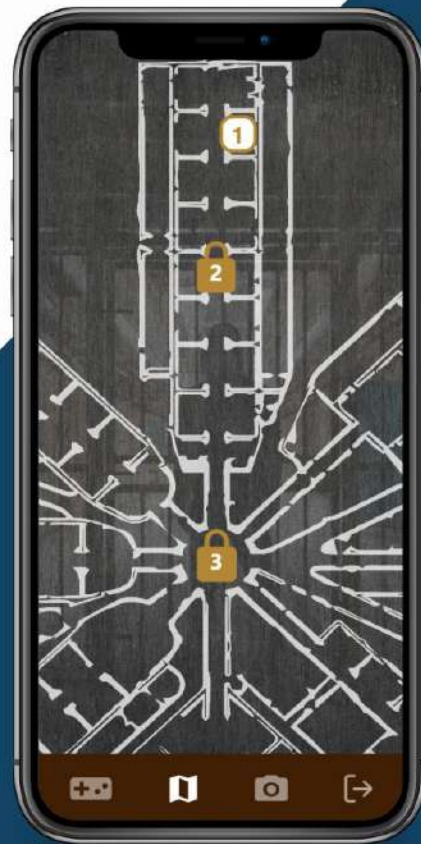
CRÉATION DE COMPTE



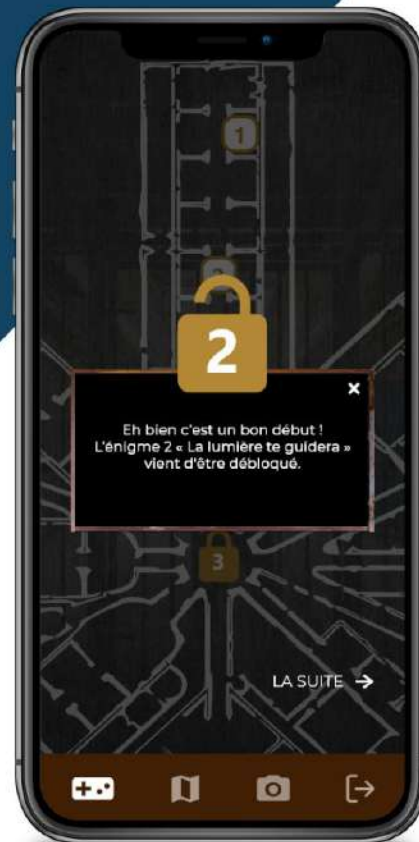
BILLETÉRIE



LANCEMENT DU JEU + MAP



ENIGME 1 : LA SERRURE 666



ENIGME 2 : LA LUMIÈRE TE GUIDERA



ENIGME 2

Block 4 - Cellule



2:00:00

20 MALADIES

800

TRAGEDIES

9 RESCAPES

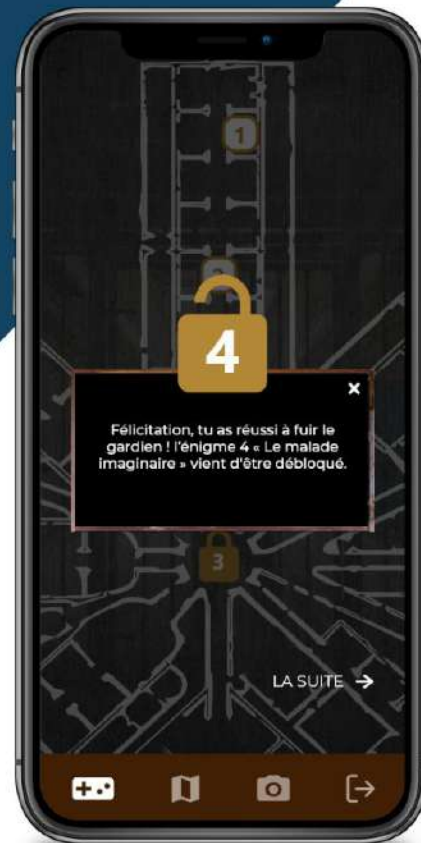
1000 MORTS



ENIGME 2 : LA LUMIÈRE TE GUIDERA



ENIGME 3 : FAIT LES BONS CHOIX

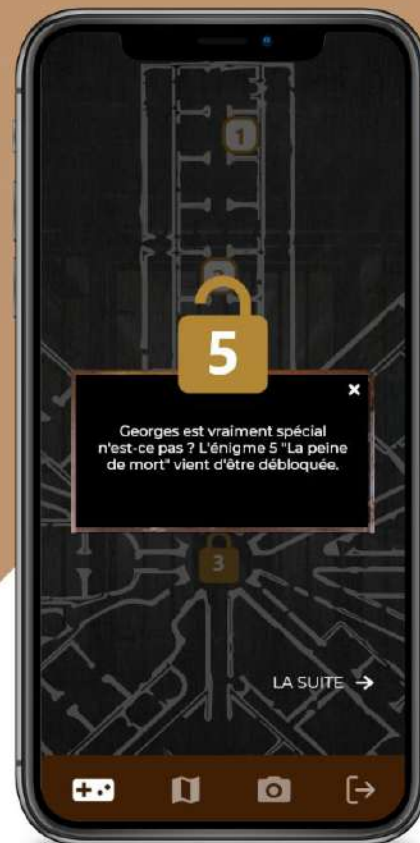


ENIGME 4 : LE MALADE IMAGINAIRE

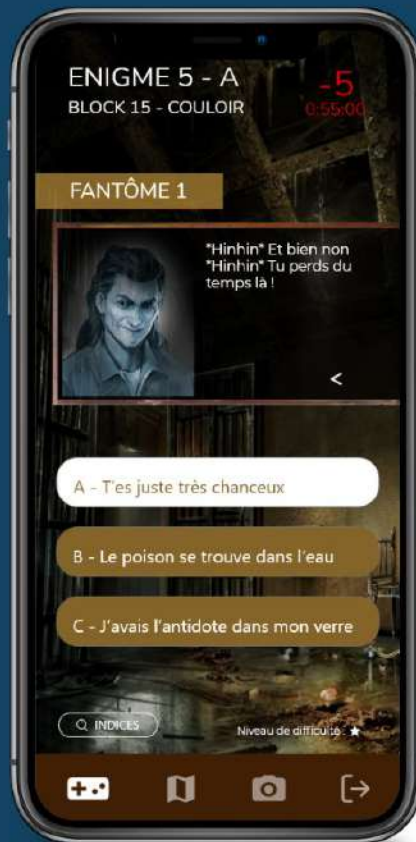




ENIGME 4 : LE MALADE IMAGINAIRE



ENIGME 5 : LA PEINE DE MORT



ENIGME 6 : OUVRIER UN JOUR OUVRIER TOUJOURS



ENIGME 7 : AL CAPONE LES 7 DIFFÉRENCES





ENIGME 7

Cellule d'Al Capone

0:55:00



AL CAPONE



Bien vu ! T'a vraiment un oeil de Lynx ! Bon ils ont fait du mieux qu'il pouvait mais si des objets ont disparu je me demande bien où ils ont pu passer... Ah oui mon information c'est vrai.

INDICES

Niveau de difficulté ★★



ENIGME 7 : AL CAPONE LES 7 DIFFÉRENCES



ENIGME 8 : LE MEURTRE AUX CISEAUX



ENIGME 9 : À DEUX DOIGTS DE LA FIN



ENIGME 10 : ALL IN



ENIGME 10 : ALL IN



VICTOIRE



DÉFAITE





CONCLUSION

- Pas trop effrayant, ni gore pour s'adapter à une cible large
- Jeu avant tout LUDIQUE : en faisant l'escape game on apprend 80% des histoires de la prison (toutes les énigmes sont une références aux légendes et histoires autours du pénitencier) et surtout on retient les infos.
- Si elle est conçu, elle risque d'attirer beaucoup de monde et de faire monter les profits.