

Personnage non-joueur

Dans ce type de jeux, un personnage non joueur (PNJ) joue un rôle crucial en ajoutant simplement plus de contexte à l'atmosphère qui entoure le jeu. Il peut souligner un certain élément que le maître de jeu veut mettre en évidence ou peut même devenir un outil nécessaire pour obtenir différents indices.

Matériel nécessaire

- Acteur/actrice.
- Costumes/Maquillage.

Utilisations potentielles

- **Maître du jeu (MJ) :** Le maître du jeu est le principal PNJ impliqué dans l'escape game. Il guide les joueurs à travers l'expérience de l'escape room en fournissant un briefing d'introduction, en surveillant la session, en donnant des indices et en réinitialisant la pièce.
- **L'histoire et le but du jeu :** Un PNJ peut présenter le contexte de l'histoire et ce que les joueurs doivent accomplir. Le PNJ sera habillé en conséquence, ce qui favorisera l'immersion des joueurs.
- **Aider les joueurs avec des indices :** Sans prendre la place du maître du jeu, le PNJ peut être un indice en soi. Ce personnage peut chanter une chanson, distribuer un morceau de papier avec des chiffres ou répondre à une question spécifique. Ce sont autant de façons de faire du PNJ un agent actif dans le jeu.
- **Le PNJ comme adversaire :** Dans certaines ER, des zombies, des prisonniers, des gardes sont présents dans la pièce et sont utilisés pour éliminer certains des joueurs. Par exemple, le PNJ peut être attaché avec une chaîne à un mur et toutes les 10 minutes cette chaîne devient de plus en plus longue. Si le PNJ arrive à toucher un des joueurs, le joueur touché est éliminé du jeu !

Restrictions éventuelles



Personnage non-joueur

- **Coût supplémentaire pour la création de l'ER :** des fonds peuvent être nécessaires pour les costumes et le maquillage.
- **Implication de plus de personnes :** Il faut essayer de trouver une personne qui puisse jouer ce rôle. Il peut s'agir d'un autre collègue, d'un enseignant ou même d'un élève d'une autre classe.

Est-ce inclusif pour les TSA ?

Oui.

