

Δομή/μονοπάτι δωματίου διαφυγής

Οι εκπαιδευτικοί στόχοι των παιχνιδιών και άλλοι παράγοντες, όπως οι χρονικοί περιορισμοί ή το επίπεδο δυσκολίας, καθορίζουν συνήθως τη δομή του δωματίου απόδρασης ή, με απλά λόγια, τη διαδρομή των γρίφων. Αν και οι δυνατότητες είναι πολλές, παρακάτω παρουσιάζονται οι βασικές προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται ευρύτερα.

- 1.** Διαδοχική δομή (ή γραμμική διαδρομή): Αυτή είναι η περίπτωση κατά την οποία οι γρίφοι γίνονται με τη σειρά. Έτσι, οι παίκτες πρέπει να λύσουν έναν γρίφο για να μπορέσουν να προχωρήσουν με τον δεύτερο κ.ο.κ. Αυτό το μονοπάτι γρίφων είναι πιο εύκολο τόσο για τους δημιουργούς να το σχεδιάσουν όσο και για τους παίκτες να το λύσουν. Ωστόσο, υπάρχουν μερικά μειονεκτήματα που πρέπει να ληφθούν υπόψη. Η πρόοδος του παιχνιδιού μπορεί να βασίζεται αποκλειστικά σε έναν γρίφο και, αν ο γρίφος μπορεί να δουλευτεί μόνο από ένα άτομο, αυτό σημαίνει ότι τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας δεν θα κάνουν τίποτα μέχρι να λυθεί ο γρίφος (συμφόρηση των παικτών).
- 2.** Ανοιχτή δομή: πρόκειται για την περίπτωση που οι παίκτες μπορούν να δουλέψουν πάνω σε διάφορους γρίφους με οποιαδήποτε σειρά. Προφανώς, αυτό δεν αναφέρεται στον τελικό γρίφο (meta-puzzle) για την απόδραση από το δωμάτιο, ο οποίος πρέπει να επεξεργαστεί μόνο όταν έχουν λυθεί όλοι οι άλλοι γρίφοι. Αυτός ο τύπος σχεδιασμού αυξάνει τη δυσκολία του παιχνιδιού εν μέρει επειδή οι παίκτες δεν έχουν σαφή ένδειξη από πού πρέπει να ξεκινήσουν. Ωστόσο, αυτός ο τύπος σχεδιασμού είναι προτιμότερος για μεγάλες ομάδες παικτών, επειδή δίνει σε όλους τους παίκτες την ευκαιρία να συμμετάσχουν στην επίλυση γρίφων και μειώνει την πιθανότητα εμπλοκής.



Δομή/μονοπάτι δωματίου διαφυγής

3. Δομή βασισμένη σε μονοπάτια: Αυτή η δομή σημαίνει ότι το παιχνίδι αποτελείται από διάφορα μονοπάτια γρίφων προτού λάβει χώρα ο τελικός γρίφος. Μοιάζει με την ανοικτή δομή αλλά είναι πιο δύσκολη επειδή οι παίκτες πρέπει να επιτύχουν σε μια σειρά (μονοπάτι) γρίφων και όχι σε μεμονωμένους γρίφους πριν μπορέσουν να αποδράσουν από το δωμάτιο.
4. Υβριδική δομή: Πρόκειται για έναν συνδυασμό των βασικών δομών. Για παράδειγμα, μπορεί να υπάρχουν πολλαπλά μονοπάτια που τέμνονται ή μονοπάτια που έχουν διαφορετικά σημεία τερματισμού. Οι γρίφοι παρέχονται είτε συνολικά στην αρχή του παιχνιδιού είτε σταδιακά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να δημιουργηθεί μια σύνθετη, υβριδική δομή, όπως αυτή μιας πυραμίδας.

Τα γραμμικά μονοπάτια είναι ευκολότερο να κατανοηθούν από τους μαθητές, επομένως απαιτείται λιγότερη καθοδήγηση και η εξέλιξη είναι ευκολότερο να παρακολουθείται.

Αναφορές

- Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper [Online]. Available at: <http://scottnicholson.com> (accessed 15 January 2021).
- Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M.C. and van Joolingen, W. (2020). 'Escape education: A systematic review on escape rooms in education'. [Online]. Available at: <https://www.preprints.org/manuscript/202003.0182/v1> (Accessed: 18 February 2021).
- M. Wiemker, E. Elumir, and A. Clare. (2015). 'Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one'. [Online]. Available at: <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/00511Wiemker-et-alPaper-Escape-Room-Games.pdf> (Accessed: 18 February 2021)

