

# Game master

Οι υποδείξεις αποτελούν σημαντικό μέρος του σχεδιασμού δωματίων διαφυγής. Αφενός, η παρουσία τους σχετίζεται σαφώς με το επίπεδο δυσκολίας των δωματίων απόδρασης. Με άλλα λόγια, όσο περισσότερες συμβουλές υπάρχουν, τόσο πιο εύκολο γίνεται το παιχνίδι. Από την άλλη πλευρά, οι υποδείξεις μπορεί να έχουν μεγάλη σημασία για να κρατήσουν τους παίκτες στο παιχνίδι όταν κολλάνε. Επομένως, είναι σημαντικό να εξισορροπηθούν οι υποδείξεις και η δυσκολία του δωματίου απόδρασης, ώστε οι μαθητές να μην αισθάνονται αποθαρρυνόμενοι είτε από δύσκολες είτε από πολύ εύκολες εργασίες.

## Πώς προσφέρονται συνήθως βοηθητικά στοιχεία για το παιχνίδι;

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι παροχής συμβουλών. Παρακάτω αναφέρονται μερικοί από αυτούς:

- Καθορισμένος αριθμός βοηθητικών στοιχείων που διατίθενται κατόπιν αιτήματος: οι παίκτες μπορεί να έχουν ένα μέγιστο αριθμό στοιχείων (π.χ. δύο ή ή τρία) που μπορούν να ζητήσουν καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Απεριόριστα βοηθητικά στοιχεία: οι παίκτες μπορούν να ζητήσουν όση βοήθεια επιθυμούν
- Κερδισμένες συμβουλές: Αν και οι παίκτες μπορεί να ξεκινήσουν με έναν καθορισμένο αριθμό πληροφοριών, μπορούν να κερδίσουν περισσότερες όταν λύνουν γρίφους ή απαντούν σε μικρά κουίζ/τεστ.
- Βοήθειες και ποινή: οι πρώτες βοήθειες δίνονται δωρεάν, αλλά, αν χρειαστούν περισσότερες, υπάρχει ποινή, π.χ. για το χρόνο ή το σκορ.
- Χωρίς βοήθεια: αν και σπάνια, υπάρχουν ορισμένα δωμάτια που δεν προσφέρουν καθόλου βοηθητικά στοιχεία.
- Συμβουλές της τελευταίας στιγμής: πρόκειται για τις συμβουλές που αποφασίζει να δώσει ο αρχηγός του παιχνιδιού στους παίκτες που βρίσκονται πολύ κοντά στη διαφυγή αλλά φαίνεται να έχουν κολλήσει.



# Game master

## Πώς προσφέρονται συμβουλές για το παιχνίδι όταν οι παίκτες κολλάνε;

Ανάλογα με το αν ο υπεύθυνος του παιχνιδιού παρακολουθεί το παιχνίδι ή βρίσκεται στο δωμάτιο, μπορούν να παρέχονται συμβουλές:

- Με φωνή, μέσω walkie talkie, βίντεο ή τηλεφώνου.
- Αυτοπροσώπως, όταν ο υπεύθυνος του παιχνιδιού βρίσκεται στο δωμάτιο ή όταν οι παίκτες ζητούν βοήθεια.
- Μέσω χαρτί και στυλό, που μπορεί ακόμη και να περάσει κάτω από μια πόρτα
- Με προκαθορισμένες κάρτες υποδείξεων, πράγμα που σημαίνει ότι οι υπεύθυνοι των δωματίων απόδρασης γνωρίζουν ακριβώς τι χρειάζονται οι παίκτες τη δεδομένη στιγμή.

## Αναφορές

- 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).

