

Cámaras

Una cámara puede ser una herramienta útil para que el game master supervise el juego o como parte de los enigmas. Son una herramienta clave para diseñar y ambientar una escape room, pero tampoco son imprescindibles.

Material necesario

- Cualquier cosa con una cámara: una webcam, un smartphone, una cámara propia...
- Una pantalla para mostrar una o varias vistas de la cámara

Posibles usos

- **Para el Game Master:** Para mejorar la inmersión de los jugadores, puede ser mejor que el game master esté en otra habitación, o al menos que los jugadores no puedan verlos. En este caso, la solución más sencilla puede ser colocar una o varias cámaras en la zona de juego. Ten en cuenta que la colocación de las cámaras es muy importante para poder seguir el progreso de los jugadores durante la experiencia.
- **Como parte de un enigma:** Deje una cámara por la sala con una serie de fotografías o vídeos con números, situaciones, referencias que puedan llevar a resolver alguna de las pistas.
- **Como parte de un enigma:** Por ejemplo, un cambio en el ángulo de visión puede revelar diferentes pistas:
 - Los rastros dejados en el suelo pueden dibujar una forma si son vistos por una "cámara de seguridad" que se muestra en una pantalla en la habitación.
 - La vista frontal y lateral de un objeto inaccesible puede ser diferente y ofrecer una nueva pista.

Posibles dificultades

- **Iluminación:** Dependiendo de la cámara utilizada, la iluminación y el brillo de tu habitación pueden influir en la calidad de la imagen. No dudes en hacer pruebas para adaptar el ángulo de visión o la iluminación de tu entorno.



Cámaras

- **Código QR:** Si quieres utilizar códigos QR, tus jugadores tendrán que tener acceso a una cámara.

¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

Si utiliza cámaras como parte de sus enigmas, asegúrese de que la calidad de los vídeos o de las imágenes sea lo suficientemente buena.

