

Echo Squad

"Echo Squad" es una experiencia de 60 minutos para 3 a 6 jugadores que se puede jugar en Francia, en París y Montpellier. Los jugadores son nuevos reclutas de la tripulación de un submarino. Su misión es explorar una cueva en la que tienen que recoger objetos y evitar los peligros o luchar contra los enemigos.

Particularidades

No hay rompecabezas per se en este juego:

- Al principio, todos los miembros de la tripulación (jugadores) eligen un trabajo en la tripulación, entre piloto, sonar, armas, capitán y mecánico.
- Los conceptos clave son:
- Utilizar el manual, los mapas, las pistas y encontrar botones ocultos por todo el submarino para encontrar y entender cómo funcionan los comandos.
- Necesidad de coordinación constante del grupo.
- Cuando el submarino sufre graves daños, hay que encontrar interruptores de reparación para arreglarlo y permitir que vuelva a funcionar.

¿Por qué es relevante a la hora de la enseñanza de idiomas?

- No es un Escape Room al uso: la sala representa el interior de un submarino, pero el propio submarino navega por las profundidades del mar para completar una misión. El escenario obliga a la tripulación a asumir riesgos y a encontrar el mejor equilibrio entre la posibilidad de terminar la misión a tiempo y el número de objetos que recogen.
- Videojuego: Uno de los 2 mecanismos principales de este Juego de Escape es que los jugadores utilizan un videojuego inmersivo para mover el submarino que se muestra en 3 pantallas. Los comandos son manejados por varios jugadores al mismo tiempo.
- Aprendizaje progresivo: La presentación del game master al inicio del juego es muy breve: establece el contexto, da el objetivo de la tripulación y explica los roles. Cuando los jugadores entran en el submarino, se les deja que descubran los controles por sí mismos mediante el método de ensayo y error.



Echo Squad

- Los jugadores pueden cambiar de trabajo: durante el briefing, el game master insiste en el hecho de que se puede cambiar de trabajo en cualquier momento para comodidad de los jugadores.
- El capitán: tener un capitán o jefe entre los jugadores puede ser una mala idea porque podría desvincular a los demás jugadores. Pero en este escenario, el capitán no actúa como jefe sino como coordinador: sincroniza el flujo de información entre todos los jugadores.
- Apoyo: Hay hojas, mapas y avisos para apoyar a los jugadores. Crear un enigma con todos estos documentos para encontrar un código que desbloquee el botón de inicio de un submarino de alta tecnología podría ser un buen truco para desarrollar este Juego de Escape con un fin pedagógico.

Recursos

Gear Prod, Publicado por Escape Lab'. Disponible en: URL <https://www.escapelab.fr/en/echo-squad-mission-en-eaux-troubles-immersive-adventure-by-gear-prod/> (Accedido el 12 de diciembre de 2020).

