

Escape room structure/path

Obiectivele educaționale ale jocurilor și alți factori, cum ar fi restricțiile de timp sau nivelul de dificultate, determină de obicei structura camerei de evacuare sau, pur și simplu, tipul puzzle-urilor. Deși posibilitățile sunt multe, mai jos sunt abordările de bază care sunt cele mai utilizate pe scară largă.

- Structura secvențială (sau calea liniară): aceasta este atunci când puzzle-urile se fac în ordine. Deci, jucătorii trebuie să rezolve un puzzle pentru a putea progresa cu al doilea și așa mai departe. Această cale de puzzle este mai ușor atât pentru creatorii de a proiecta, precum și jucătorii pentru a rezolva. Cu toate acestea, există câteva dezavantaje care trebuie luate în considerare. Avansarea jocului s-ar putea baza exclusiv pe un puzzle și, dacă puzzle-ul poate fi rezolvat de o singură persoană, acest lucru înseamnă că restul echipei nu va face nimic până când puzzle-ul este rezolvat (blocaj jucător).
- Structura deschisă: acesta este momentul în care mai multe puzzle-uri pot fi lucrate în orice ordine. Evident, acest lucru nu se referă la puzzle-ul final (meta-puzzle) pentru a scăpa de cameră, care trebuie să fie lucrat la numai atunci când toate celelalte puzzle-uri au fost rezolvate. Acest tip de design crește dificultatea jocului parțial pentru că jucătorii nu au nicio indicație clară de unde ar trebui să înceapă. Cu toate acestea, acest tip de design este de preferat pentru grupuri mari de jucători, deoarece oferă tuturor jucătorilor posibilitatea de a se implica în rezolvarea puzzle-urilor și scade probabilitatea de blocaje.
- Structura bazată pe cale: această structură înseamnă că jocul constă din mai multe căi de puzzle-uri înainte de meta-puzzle-ul final are loc. Seamănă cu structura deschisă, dar este mai dificil, deoarece jucătorii trebuie să reușească într-o serie (cale) de puzzle-uri și nu în puzzle-uri unice înainte de a fi capabili să scape din cameră.



Escape room structure/path

- Structura hibridă: aceasta se referă la o combinație a structurilor de bază. De exemplu, pot exista mai multe trasee care se intersectează sau trasee care au puncte finale diferite. Puzzle-uri sunt furnizate fie cu totul la începutul jocului sau treptat pe tot parcursul jocului. În acest fel, ar putea fi produsă o structură complexă, hibridă, cum ar fi cea a unei piramide.

Cele liniare sunt mai ușor de înțeles pentru elevi, prin urmare este nevoie de mai puțină îndrumare, iar progresul este mai ușor de monitorizat.

Resurse

- 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)

