

Aspects to consider

Indiferent de mărimea sau numărul de camere din jocurile escape, există aspecte ale camerei care trebuie luate în considerare:

- **Personaje non-player (NPC):** Deși un actor sau o actriță pentru a interacționa cu jucătorii este destul de neobișnuit, destul de multe jocuri prezintă alte personaje non-player, de exemplu, un scurt videoclip, narațiune sau bucată de text, pentru a oferi jucătorilor un backstory sau scopul jocului.
- **Dispozitive electronice:** camerele de evacuare pot avea un computer sau alte dispozitive electronice cu care jucătorii interacționează. Computerul ar putea fi folosit ca platformă pentru un puzzle care urmează să fie rezolvate sau chiar ca o modalitate de a interacționa cu jucătorii, răspunzând la comenzi și cereri. Deși computerele pot ajuta educatorii să adauge puzzle-uri și straturi în spații fizice limitate, este important ca computerele să nu reducă activitatea fizică în camerele de evacuare.
- **Spații fizice diferite:** uneori, camerele de evacuare pot avea mai multe spații fizice prin care jucătorii trec. Aceste spații fizice creează diferite etape ale jocului și un flux tot mai mare de complexitate este adăugat la joc.
- **Probleme de siguranță și uși încuiate:** este o idee bună să oferiți jucătorilor o modalitate de a ieși din cameră în caz de urgență, cum ar fi o cheie pentru o ușă mecanică sau un buton pentru o încuietoare a ușii alimentată cu energie electrică sau o ieșire secundară pe care jucătorii o pot accesa. Deși acest lucru ar putea fi aplicabil numai în câteva camere de evacuare educaționale, merită menționat.
- **Reguli:** este important ca elevii să cunoască regulile jocurilor de evadare, astfel încât să știe ce au voie să facă și ce este interzis.
- **Demarcarea spațiului:** puteți folosi autocolante sau avertismente laterale pentru obiecte pentru a vă asigura că elevii nu încearcă să le miște, să le împingă sau să le tragă sau pentru a evita posibilitatea ca buturugile să caute indicii în locuri care pot fi periculoase sau unde nu există nimic de găsit.



Aspects to consider

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).