

# Game master

Indiciile sunt o parte importantă a designului unei camere de evadare. Pe de o parte, prezența lor este în mod clar legată de nivelul de dificultate al camerelor de evacuare. Cu alte cuvinte, cu cât există mai multe indicii, cu atât jocul devine mai ușor. Pe de altă parte, indiciile ar putea fi de mare importanță pentru a menține jucătorii implicați în joc atunci când se blochează. Prin urmare, este important să se echilibreze indiciile și dificultatea camerei de evadare, astfel încât elevii să nu se simtă demotivați de sarcini dificile sau foarte ușoare.

## Cum sunt oferite de obicei sugestiile de joc?

Există mai multe modalități de a oferi sugestii. Mai jos sunt câteva dintre ele:

- Setați numărul de sugestii disponibile la cerere: este posibil ca jucătorii să aibă maximum de sugestii (de exemplu, două sau trei) pe care să le solicite pe tot parcursul jocului
- Sugestii nelimitate: jucătorii pot cere oricâte sugestii doresc
- Sugestii câștigate: Deși jucătorii ar putea începe cu un anumit număr de sugestii, ei pot câștiga mai mult atunci când rezolvă puzzle-uri sau pot răspunde la scurte chestionare / teste
- Sugestii și penalizări: primele indicii sunt date gratuit, dar, dacă este nevoie de mai mult, există o penalizare, de exemplu la timp sau scor
- Fără indicii: deși rare, există unele camere care nu oferă niciun fel de indicii.
- Sugestii de ultim moment: acestea sunt indiciile pe care comandantul jocului decide să le dea jucătorilor care sunt foarte aproape de a scăpa, dar se pare că au fost blocați.

## Cum sunt oferite indicii de joc atunci când jucătorii se blochează?

În funcție de faptul dacă comandantul jocului monitorizează jocul sau se află în cameră, pot fi livrate sugestii:

- Prin voce, printr-un walkie talkie, un video sau un telefon



# Game master

- În persoană, atunci când comandantul jocului este în cameră sau chemat de jucători pentru ajutor
- Prin stilou și hârtie, care pot fi chiar introduse pe sub ușă
- Prin carduri cu sugestii, ceea ce înseamnă că dezvoltatorii escape room știu exact ceea ce jucătorii au nevoie la acel moment.

## Resurse

- 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).

