

# Caméras

Une caméra peut être un outil utile au maître du jeu pour surveiller le déroulement du jeu ou dans le cadre des énigmes. Elles sont un outil clé pour concevoir et mettre en place l'atmosphère d'une escape room, mais elles ne sont pas non plus indispensables.

## Matériel nécessaire

- Tout ce qui possède une caméra : une webcam, un smartphone, un appareil photo approprié...
- Un écran pour afficher une ou plusieurs vues de la camera.

## Utilisations potentielles

- **Pour le maître de jeu :** Pour améliorer l'immersion des joueurs, il peut être préférable que le maître de jeu soit dans une autre pièce, ou du moins que les joueurs ne puissent pas le voir. Dans ce cas, la solution la plus simple peut être de placer une ou plusieurs caméras dans la zone de jeu. Notez que le placement des caméras est très important pour que vous puissiez suivre la progression des joueurs pendant l'expérience !
- **Dans le cadre d'une énigme :** Laissez traîner un appareil photo dans la pièce avec une série de photos ou de vidéos comportant des chiffres, des situations, des références qui pourraient permettre de résoudre certains des indices.
- **Dans une énigme :** Par exemple, un changement d'angle de vue peut révéler différents indices :
  - Les traces laissées sur le sol peuvent dessiner une forme si elles sont visionnées par une "caméra de sécurité" qui s'affiche sur un écran dans la pièce.
  - La vue de face et de côté d'un objet inaccessible peut être différente et fournir un nouvel indice.

## Restrictions éventuelles



# Caméras

- **L'éclairage** : Selon la caméra utilisée, l'éclairage et la luminosité de votre pièce peuvent influencer la qualité de votre image. N'hésitez pas à faire des tests pour adapter l'angle de vue ou l'éclairage de votre environnement.
- **QR Code** : Si vous souhaitez utiliser des QR codes, vos joueurs devront avoir accès à une caméra.

## Est-ce inclusif pour les TSA ?

Si vous utilisez des caméras dans le cadre de vos énigmes, veillez à ce que la qualité des vidéos ou des images soit suffisante.

