

# Maître du jeu

Les indices sont une partie importante de la conception des escape room. D'une part, leur présence est clairement liée au niveau de difficulté des escape room. En d'autres termes, plus il y a d'indices, plus le jeu est facile. Et d'autre part, les indices peuvent être d'une grande importance pour maintenir les joueurs engagés dans le jeu lorsqu'ils sont bloqués. Il est donc important d'équilibrer les indices et la difficulté des escape room, afin que les élèves ne se sentent pas démotivés par des tâches difficiles ou très faciles.

## Comment sont généralement proposés les indices ?

Il existe plusieurs façons de donner des indices. En voici quelques-unes :

- Nombre déterminé d'indices disponibles sur demande : les joueurs peuvent demander un maximum d'indices (deux ou trois, par exemple) tout au long du jeu.
- Indices illimités : les joueurs peuvent demander autant d'indices qu'ils le souhaitent.
- Indices gagnés : Bien que les joueurs puissent commencer avec un nombre fixe d'indices, ils peuvent en gagner davantage en résolvant des énigmes ou en répondant à de courts quiz/tests.
- Indices et pénalité : les premiers indices sont donnés "gratuitement" mais, si d'autres sont nécessaires, il y a une pénalité, par exemple en temps ou en score.
- Aucun indice : bien que rares, certaines salles ne proposent aucun indice.
- Indices de dernière minute : ce sont les indices que le maître de jeu décide de donner aux joueurs qui sont sur le point de s'échapper mais qui semblent être bloqués.



# Maître du jeu

## Comment sont proposés les indices lorsque les joueurs sont bloqués ?

Selon que le maître de jeu surveille le jeu ou qu'il est dans la pièce, les indices peuvent être donnés :

- Oralement, via un talkie-walkie, une vidéo ou un téléphone.
- En personne, lorsque le maître du jeu est dans la pièce ou que les joueurs l'appellent à l'aide.
- Par un stylo et du papier, qui peut même être glissé sous une porte.
- Par des cartes d'indices préétablies, ce qui signifie que les développeurs d'escape room savent précisément ce dont les joueurs ont besoin à tel ou tel moment.

## Référence

- Idkamp, 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).

