

Aspekti sobe koje treba uzeti u obzir

Bez obzira na veličinu ili broj soba u Escape Room igrama, postoje aspekti sobe koji se moraju uzeti u obzir:

- **Osobe koji nisu igrači (NPC):** Iako je interakcija glumca ili glumice sa igračima prilično neobična, dosta igara sadrži druge likove koji nisu igrači, na primer kratak video, naraciju ili deo teksta, kako bi igračima objasnili pozadinu priče ili cilj igre.
- **Elektronski uređaji:** Escape Room igre mogu sadržati kompjuter ili druge elektronske uređaje sa kojima igrači komuniciraju. Kompjuter bi mogao da se koristi kao platforma za rešavanje zagonetke ili čak kao način za interakciju sa igračima, odgovarajući na komande i zahteve. Iako kompjuteri mogu da pomognu nastavnicima da dodaju zagonetke i slojeve u ograničenim fizičkim prostorima, važno je da prisustvo kompjutera ne smanjuje fizičku aktivnost u Escape room igrama.
- **Različiti fizički prostori:** ponekad Escape Room igre mogu da imaju više fizičkih prostora u kojima se igrači kreću. Ovi fizički prostori stvaraju različite faze igre i igra postaje sve složenija.
- **Bezbednost i zaključana vrata:** dobra je ideja da se igračima obezbedi način da izađu iz sobe u hitnim slučajevima, kao što je ključ za mehanička vrata ili dugme za zaključavanje vrata na struju, ili drugi izlaz kojem igrači mogu da pristupe. Iako ovo može biti primenljivo samo u nekoliko obrazovnih Escape Room igara, vredi pomenuti
- **Pravila:** važno je da učenici znaju pravila Escape Room igre kako bi znali šta im je dozvoljeno, a šta zabranjeno.
- **Razgraničenje prostora:** možete koristiti nalepnice ili bočna upozorenja kako biste bili sigurni da učenici ne pokušavaju da ih pomeraju, guraju ili vuku, ili da biste izbegli mogućnost da učenici traže tragove na mestima koja mogu biti opasna ili gde nema šta da se pronađe.

Referenca



Aspekti sobe koje treba uzeti u obzir

- Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper [online]. Dostupno na: <http://scottnicholson.com> (preuzeto 15.01.2021.).

