

# Nuđenje nagoveštaja

Nagoveštaji su važan deo kreiranja Escape Room igre. S jedne strane, njihovo postojanje je jasno povezano sa nivoom težine Escape Room igre. Drugim rečima, što je više nagoveštaja, igra postaje lakša. S druge strane, nagoveštaji mogu biti od velike važnosti da bi igrači bili uključeni u igru kada zapnu. Stoga je važno uskladiti nagoveštaje i poteškoće Escape Room igre, tako da učenike ne demotivišu ni teški ni veoma laki zadaci.

## Kako se obično nude nagoveštaji u igri?

Postoji nekoliko načina za davanje nagoveštaja. U nastavku su neki od njih:

- Podesite broj nagoveštaja dostupnih na zahtev: igrači mogu da traže najviše (npr. dva ili tri) nagoveštaja tokom igre
- Neograničeni nagoveštaji: igrači mogu tražiti onoliko nagoveštaja koliko žele
- Zarađeni nagoveštaji: lako igrači mogu da počnu sa određenim brojem nagoveštaja, mogu da zarade više kada reše zagonetke ili odgovore na kratke kvizove/testove
- Nagoveštaji i kazna: prvi nagoveštaji se daju slobodno, ali, ako je potrebno više, postoji kazna, na primer da se skрати vreme ili da utiče na rezultat
- Bez nagoveštaja: iako retke, postoje Escape Room igre koje ne nude nikakve nagoveštaje.
- Saveti u poslednjem trenutku: ovo su nagoveštaji koje kontrolor igre odlučuje da da igračima koji su veoma blizu da završe igru, ali deluje da su zapeli.

## Kako se daju nagoveštaji u igri kada igrači zapnu ?

U zavisnosti od toga da li kontrolor igre prati igru ili je u prostoriji, nagoveštaji mogu da se daju:

- Glasom, preko tona vokija, video zapisa ili telefona
- Uživo, kada je kontrolor igre u sobi ili kada ga igrači pozovu u pomoć
- Preko olovke i papira, to se može čak i podvući ispod vrata



# Nuđenje nagoveštaja

- Po unapred postavljenim karticama nagoveštaja, što znači da dizajneri Escape Room igre znaju tačno šta igračima treba u kom trenutku.

## Reference

- 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]. Dostupno na: <https://www.preprints.org/manuscript/202003.0182/v1> (Preuzeto: 18.02.2021.).
- M. Wiemker, E. Elumir, and A. Clare. (2015). 'Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one'. [Online]. Dostupno na: <https://thecodex.ca/wp-content/uploads//00511Wiemker-et-alPaper-Escape-Room-Games.pdf> (Preuzeto: 18.02.2021.).

