

Struktura Escape Room igre

Obrazovni ciljevi igara i drugi faktori, kao što su vremenska ograničenja ili nivo težine, obično određuju strukturu Escape Room igre ili, jednostavno rečeno, put zagonetki. Iako su mogućnosti mnoge, u nastavku su osnovni pristupi koji se najčešće koriste.

1. Sekvencijalna struktura (ili linearna putanja): ovo se dešava kada se zagonetke rade po redu. Dakle, igrači moraju da reše zagonetku da bi mogli da napreduju sa drugom i tako dalje. Ovaj put zagonetke je lakši kreatorima da dizajniraju, tako i igračima da rešavaju. Međutim, postoji nekoliko nedostataka koje treba uzeti u obzir. Napredak igre može se oslanjati isključivo na jednu zagonetku i, ako zagonetku može da radi samo jedna osoba, to znači da ostatak tima neće raditi ništa dok se zagonetka ne reši (zastoj za igrače).
2. Otvorena struktura: ovo se dešava kada može da se radi na nekoliko zagonetki bilo kojim redosledom. Očigledno, ovo se ne odnosi na konačnu zagonetku (meta-zagonetku) Escape Room igre, na kojoj se mora raditi tek kada su sve ostale zagonetke rešene. Ova vrsta dizajna povećava težinu igre delimično zato što igrači nemaju jasne indikacije odakle treba da počnu. Ipak, ovaj tip dizajna je poželjniji za velike grupe igrača jer daje svim igračima priliku da se uključe u rešavanje zagonetki i smanjuje verovatnoću zastoja.
3. Struktura zasnovana na putanji: ova struktura znači da se igra sastoji od nekoliko putanja zagonetki pre nego što se reši konačna meta-zagonetka. Podseća na otvorenu strukturu, ali je teža jer igrači moraju da uspeju u nizu (putu) zagonetki, a ne u pojedinačnim zagonetkama pre nego što uspeju da pobegnu iz sobe.
4. Hibridna struktura: ovo se odnosi na kombinaciju osnovnih struktura. Na primer, može postojati više putanja koje se ukrštaju ili putanje koje imaju različite krajnje tačke.



Struktura Escape Room igre

Zagonetke se daju ili u potpunosti na početku igre ili postepeno tokom igre. Na ovaj način može da se proizvede složena, hibridna struktura, kao što je piramidalna.

5. Linearne puteve učenici lakše razumeju, stoga je potrebno manje uputstva, a napredak je lakše pratiti.

Reference

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.).

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.)

