SKIRTINGI PABĖGIMO ŽAIDIMO ETAPAI

Pabėgimo žaidimas yra sudėtinga veikla, paprastai apimanti kelis etapus. Šių etapų nustatymas padės geriau subalansuoti intensyvias akimirkas su ramesniais laikotarpiais, kai jūsų žaidėjai gali atsigauti!

- **Konsultacijų ir sprendimo etapas**

Šį etapą lengviausia nustatyti: tai laikotarpis, kurio metu dalyviai turi apgalvoti elementus, su kuriais susiduriasu, norint išspręsti problemą.

Kartais šį etapą gali išspręsti vienas žmogus, suprantantis galvosūkio logiką.

Pavyzdžiui: „A, suprantu! Turime panaudoti virvę, kurią radome, kad sujungtume žalius simbolius ant šios sienos! Simbolis tikriausiai atitiks vieną iš tų, kurie yra ant lentelės...“

Šis etapas jūsų žaidėjams paprastai būna labai intensyvus: sutampančios ir besiskiriančios nuomonės gali susidurti ir sukelti daug „socialinio streso“. Pasiekus kulminaciją išsprendus sudėtingą mįslę, gali būti gera idėja skirti laiko atsigavimui, pavyzdžiui, tyrinėjimui, pasakojimui ar...paprastesnis galvosūkis.

- **Bendradarbiavimo etapas**

Bendradarbiavimas yra nuolatinis pabėgimo žaidimų bruožas. Net jei vienas iš jūsų žaidėjų geriau supranta galvosūkių logiką, kiti turi aktyviai dalyvauti juos sprendžiant. Šis praktinis indėlis priartins juos prie samprotavimo proceso ir suteiks jiems būdą įsiminti mįslės perteikiamas žinias.

Pavyzdžiui: Dalyvis, kuris įminė dėlionės logiką, supranta, kad žali simboliai yra toli vienas nuo kito. Simbolių išdėstymas reikalauja trijų ar keturių žaidėjų bendro darbo, kad jį išspręstų.

Žinoma, kai kurie galvosūkiai gali turėti apribojimų, susijusių su jų įvedimu. Būtina išbandyti šiuos sprendimo etapus, kad žinotumėte apie savo žaidėjų grupės apribojimus.

Pavyzdžiui: Jei kai kurie žali simboliai yra aukštai, galite matyti, kad jūsų pabėgimo žaidimas netinka grupei, kurią sudaro tik žaidėjai neįgaliojo vežimėliuose..

Grupės sudėties apribojimai yra normalūs bet kuriame pabėgimo žaidime. Svarbiausia tai žinoti formuojant dalyvių grupes ir, jei įmanoma, imtis prisitaikymo priemonių.ir užtikrinti, kad kiekvienas žingsnis būtų prieinamasįvisi dalyviai.

- **Žvalgymo etapas**

Šį etapą sudėtingiausia suplanuoti, nes dalyviai dažnai nėra tikri: ar jie turi ką rasti, ar švaisto brangų laiką?

Kuriant edukacinį pabėgimo žaidimą, svarbu, kad žaidėjai žaidime nueitų kuo toliau: jie neturėtų būti palikti be reikalo klajoti po žaidimo erdvę. Šis etapas yra rizikingiausias, nes jo trukmė skirtingose grupėse gali labai skirtis. Žaidimo vadovo vaidmuo šiuose etapuose yra labai svarbus, siekiant išvengti žaidėjų nusivylimo ir neleisti jiems pasiekti dalies žaidimo.

Atliekant bandymus, kurių metu kuriate pabėgimo žaidimą, šiuose etapuose turite būti labai atidūs: subalansuoti užuominų prieinamumą, padarydami jas daugiau ar mažiau matomas, arba padaryti jas lengviau suprantamas, kad žaidėjai galėtų jas susieti.juosį kliūtį, kurią jie bando įveikti.

Perskaitę šį aprašymą, galite pagalvoti: „Bet kam į mano pabėgimo žaidimą įtraukti tyrinėjimo etapą, jei jis toks sudėtingas?“ Šis etapas taip pat turi keletą privalumų, kurie yra būtini pabėgimo žaidimui!

Tai gali būti naudojama kaip buferis po kulminacinio momento, pavyzdžiui, sprendžiant sudėtingą galvosūkį. Tai leidžia žaidėjams sumažinti įtampą ir išvengti įtampos kaupimosi grupėje.

Tai taip pat gali būti naudinga valdant žaidimo elementų srautą: jei visi elementai yra prieinami žaidimo pradžioje, žaidėjams tai atrodys labai chaotiška ir labiau tikėtina, kad jie pasirinks „trumpesnius kelius“.

Galiausiai, tai puiki proga susidurti su žaidėjais su naratyviniais elementais, kurie skatina juos pasinerti į žaidimą!

- **Pasakojimo etapas**

Ar tai būtų dėl tyrinėjimo metu atrastų elementų, ar dėl žaidimo vadovo įsikišimo,aPasakojimas yra būtinas norint sukurti atmosferą, kurioje jūsų žaidėjai galėtų pasinerti.

Įsitraukimas yra neatsiejamai susijęs su motyvacija, todėl jis pagerins jūsų dalyvių įsitraukimą ir leis jiems geriau įsiminti jūsų pateiktą edukacinę informaciją.

Kaip ir tyrinėjimo etapas, šis etapas gali būti naudojamas kaip ramesnė akimirka jūsų žaidėjams prieš arba po sudėtingo galvosūkio.

Šis straipsnis buvo parengtas kaip „Erasmus+“ jaunimo iniciatyvos projekto „Pabėgimo kambariai skaitmeniniam verslumui“, Nr. 2023-2LT02-KA220-YOU-000183156, finansuojamo Europos Sąjungos, dalis. Turinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Nacionalinė agentūra bei Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga