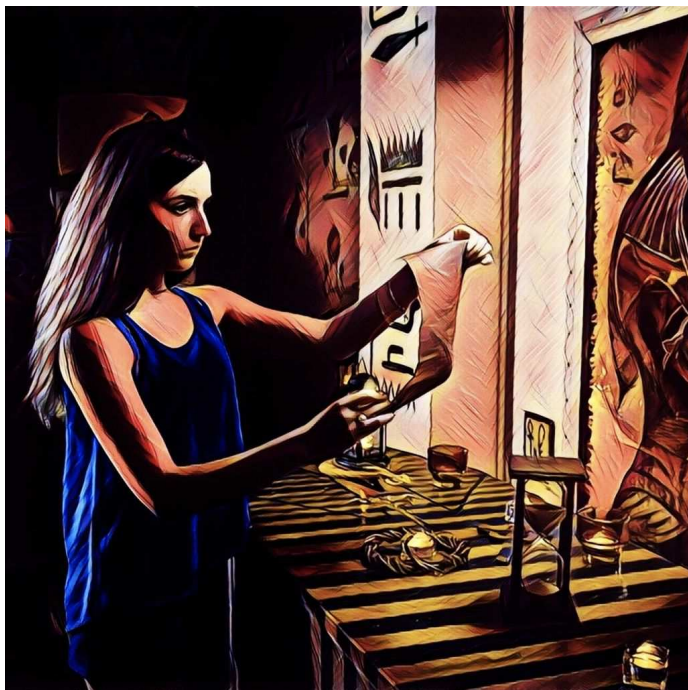


08 El nudo y flujo del juego



El nudo es el núcleo de la propia experiencia escape room, la parte central que incluye el espacio y el tiempo en que los participantes van a resolver los retos y enigmas.

Tendrás que decidir la forma en la que se van a presentar los retos. La estructura más sencilla es una secuencia lineal en el que al resolver cada reto, se obtiene la pista para acceder al siguiente.

En el lado totalmente opuesto, estaría la posibilidad de que los participantes puedan trabajar a la vez en todos los retos en paralelo (esto puede ser interesante para grupos muy numerosos) y que al poner en común la solución de cada reto se obtenga la última pista.

También puedes optar por una mezcla de ambas

estructuras. Puede que haya partes lineales y otras en las que para acceder a algunas pistas sea necesario resolver varios enigmas.

Si es la primera vez que vas a hacer un escape room, la estructura lineal puede que te resulte más fácil. Además, esta estructura lineal facilita la percepción de progreso o avance en los participantes. Resolver la escape room se convierte en algo similar a superar los niveles de un videojuego.

Una vez que domines las estructuras básicas puedes diseñar escape rooms más complejos en los que pueda haber varias soluciones, o en los que siempre se gane independientemente del número de retos resueltos.

El número de retos vendrá limitado por el tiempo máximo para resolver el escape room y la complejidad de los mismos. Para una escape room de unos 45 minutos, 6-7 retos o pruebas puede ser un número adecuado.

Las pistas

Puede que en algún punto los participantes se queden atascados en el juego y no sepan cómo resolver un enigma. Tendrás que determinar si los participantes pueden solicitar o no pistas para resolver los enigmas, cuánta información facilitarás, en cuántas ocasiones pueden pedir ayuda, si ofrecerás pistas aunque no las hayan solicitado y si habrá algún tipo de penalización al recibir una pista (por ejemplo que se descuente algo del tiempo del marcador).

Si el grupo de participantes no tiene experiencia previa en escape rooms y/o los ejercicios pueden resultar complejos, deberías plantearte ofrecer pistas. Para hacerlo puedes hacerlo de distintas formas como:

- Un ordenador, tablet o móvil que esté siempre conectado a Skype, Google Hangouts u otra aplicación.
- Hablar a través de un interfono, teléfono móvil o walkie talkie.
- Usar un chat en un ordenador o por móvil (por ejemplo, usando WhatsApp o Telegram)
- Mensajes que puedas deslizar debajo de la puerta.
- Carta o ficha comodín que pueden cambiar por una pista.

Recuerda que sobre todo se trata de que los participantes disfruten la experiencia de aprendizaje. Si los participantes se atascan y no consiguen avanzar en el juego probablemente sientan frustración. Si el nivel de dificultad es demasiado alto, al menos si ofreces pistas los participantes siempre tendrán la oportunidad de poder avanzar.

