



تعاریف مرتبط با اتاق فرار و آنچه در تکمیل فرم آنلاین باید به آن دقت داشت

تعریف اتاق فرار

اتاق فرار یک سرگرمی گروهی است که شرکت‌کنندگان در داستانی پیش‌ساخته، ایفای نقش کرده و در فضایی مشخص و زمانی محدود، با تعامل و یا تقابل با دیگر شرکت‌کننده‌ها با چالش‌هایی غالباً از نوع معما روبرو شده و با پشت سر گذاشتن آنها، به هدف نهایی داستان بازی می‌رسد.

ارکان اتاق فرار

۱. مکان:

مکان بازی، شامل فضایی است که شرکت‌کننده از زمان رجوع جهت بازی در آن قرار می‌گیرد در آن مکان بازی را تجربه و سپس مکان را ترک می‌کند و شامل بخش‌های ذیل است:

- محل انتظار مشتری
- محل دفتر مانیتورینگ
- محل مختص به بازی و هر سناریو
- محل نگهداری از وسایل و امانات شرکت‌کننده
- سرویس بهداشتی

۲. زمان:

زمان بازی، عاملی است که شروع و پایان بازی را مشخص می‌کند و طول مدت آن همواره تعریف شده است. پایان زمان بازی می‌تواند وابسته به یک بازه زمانی تعریف شده از شروع بازی و یا یک یا چند رخداد تعریف شده در بازی باشد.

زمان بازی هرچند تعریف شده و مشخص است، شرکت‌کننده ممکن است از طول زمان دقیق آن باخبر نباشد. هم چنین بازی می‌تواند زودتر از زمان موعده، به شرط برد و یا باخت شرکت‌کننده (بسته به تعاریف داخلی سناریوی بازی) پایان یابد.

۳. شرکت‌کننده (بازیکن):

شرکت‌کننده‌ها اصولاً از یک گروه خانوادگی، دوست و یا همکار شکل می‌گیرند و یا به‌عنوان یکی از چالش‌های سناریو به‌صورت ناآشنا در کنار هم تشکیل گروه می‌دهند.

۴. بازی‌گردان:

فردی که در پیش از بازی، طول بازی و پس از بازی، بر محتوای بازی و فعالیت‌های شرکت‌کنندگان در محیط بازی نظارت داشته و در راهنما و یا رانه‌های بازی نیز ایفای نقش می‌کند. بازی‌گردان با انجام وظایف خود، اطمینان کسب می‌کند که روند بازی از ابتدا تا پایان صحیح و مطابق با سناریوی تعریف شده پیش می‌رود و شرکت‌کننده‌ها نیز به قواعد بازی پایبند هستند.

۵. سناریو:

نام:

نام سناریو، آنچه در معرفی سناریو به مخاطب به هر نحو و در هر بستر و با هر ابزاری نام برده می‌شود.

ژانر:

ژانر سناریو بسته به حال و هوای اصلی و قالب بر محتوای بازی تعریف می‌شود که می‌تواند یکی از موارد زیر را شامل شود:

جناپی - ترسناک - اکشن - تاریخی - علمی، تخیلی - ماجراجویی - سیاسی - فانتزی - حماسی - جنگی - بیوگرافی - کمدی - کمدی سیاه - سورئال - هیجان‌انگیز

باتوجه به اینکه شرط اصلی در طراحی اتاق فرار خلاقیت است، تم‌ها صرفاً به موارد نام‌برده محدود نشده و در صورت معرفی ژانری که در ژانرهای نام‌برده نگنجد و خود به تنهایی ژانر محسوب گردد می‌تواند به موارد نام‌برده فوق اضافه گردد.

سوژه (تم):

سوژه‌ی سناریو، در واقع تعریف خلاصه هدف پایانی بازی از دید نقش تعریف شده برای شرکت‌کننده در بازی است.

تعریف ساده سوژه هر بازی پاسخ به این سؤال است: قرار است شرکت‌کننده چه کار کند؟

برای مثال سوژه سناریو می‌تواند یکی از موارد ذیل و یا هر سوژه متفاوت دیگری باشد:

فرار از مخمصه - فرار از زندان - خنثی‌سازی بمب - حل پرونده قتل - خنثی‌سازی عملیات تروریستی - کشف درمان

ویروس - کشف یک واقعت تاریخی - و ...

کلیت داستان :

کلیت داستان شامل تعریف موارد ذیل به صورت خلاصه می‌گردد:

- داستان در چه زمانی رخ می‌دهد؟
- داستان در چه مکانی رخ می‌دهد؟
- نقشی که شرکت‌کننده ایفا می‌کند چیست؟
- علت واقعه و هدف شرکت‌کننده چیست؟
- آیا داستان برگرفته از فیلم، کتاب، بازی، واقعه تاریخی و ... است؟

رویکرد :

رویکرد بازی جدا از رویکرد تفریحی می‌تواند آموزشی و یا آزمایشی نیز باشد.

رویکرد یک بازی می‌تواند آموزش یک فرهنگ، یک واقعه تاریخی، افزایش اطلاعات عمومی و یا غیره باشد.

رویکرد بازی در سوژه و هدف نهایی بازی، در روایت داستان بازی، در معماهای بازی و یا هر بخش خلاقانه دیگر بازی به صورت مستقیم و یا غیرمستقیم نهادینه گردد.

معما :

رکن اصلی اتاق فرار چالش‌های موجود در بازی است و رکن اصلی چالش‌ها، معما است.

یک بازی بسته به سناریو، زمان و مکانی که شرکت‌کننده را سرگرم می‌کند شامل تعداد مشخصی معما و یا دیگر چالش‌ها می‌شود که شرط پیشروی و یا پایان و یا پیروزی در بازی، حل معماها و پشت سر گذاشتن چالش‌های آن است.

دقت شود منظور از نام‌بردن معما به عنوان رکن اصلی چالش‌ها و محتوای سناریو، شرط تعریف پذیری فعالیت اتاق فرار به حضور پیوسته آن در طول بازی است.

معماها می‌توانند به صورت پلکانی، موازی، حاشیه‌ای و یا ترکیبی از آنها در بازی تعریف و طراحی گردند.

- **پلکانی:** شرط حل هر معما، حل شدن معمای پیش‌نیاز می‌باشد.
- **موازی:** دو معما به صورت جداگانه و بدون اولویت‌دهی نسبت به هم حل می‌شوند. اما هر دو برای پیشبرد بازی لازم و مؤثر می‌باشند.
- **حاشیه‌ای:** معمایی که در حل شدن، کمکی به پیش برد بازی نخواهد کرد و داده‌های حاشیه‌ای در روایت داستان دارد.

- **فلوچارت معما:** نمودار نحوه قرارگیری معماها با معرفی مختصر هر یک در محتوا و مکانیسم (مطابق با نمونه)
 - **مکانیسم معما:** مهارتی است که معما در فرد و یا گروه به چالش می‌کشد:
- مثال:** بازی ریاضی، اطلاعات عمومی، حافظه کوتاه‌مدت و ...

راهنما:

شرکت‌کننده در طول بازی، اگر در حل معما و یا چالشی نیاز به راهنما داشته باشد، این نیاز از طریق این جزء برطرف می‌شود. راهنما می‌تواند به روش‌های گوناگون و خلاقانه پیاده شده و یا حتی بسته به سناریو حذف گردد. اصولاً راهنما از طریق بازی‌گردان مدیریت می‌شود.

بازیگر:

گاهی بسته به نیاز سناریو، ممکن است فرد و یا افرادی در محوطه بازی و توأم با بازی شرکت‌کننده به صورت زنده ایفای نقش و بازیگری کنند. بازیگر می‌تواند جهت القای ترس، فضاسازی، جزئی از یک معما و هر هدف و عنصر دیگری به تشخیص طراح در چهارچوب ضوابط تعریفی در بازی حاضر و ایفای نقش کند.

نقشه :

هر سناریو شامل یک نقشه (پلان) می‌شود که در آن علاوه بر تعریف کلی و یکسان پلان، تعاریف ذیل قید و مشخص شده می‌باشد. (مطابق با نمونه)

- درب‌های قفل شده
- ارتفاع هر فضا
- میزان نور هر فضا
- تفاوت در ارتفاع کف (پلکان و یا پاگرد)
- ...

دکور :

هرآنچه در فضای بازی (سقف، دیواره‌ها، کف و فضای مابین آنها) نصب، قرار و یا اجرا می‌گردد.

رانه :

اتفاقی‌هایی که در بازی مابین ایستگاه‌های زمانی حل معماها (قبل و بعد از حل معما) و یا جابه‌جایی شرکت‌کننده‌ها رخ می‌دهد. (مطابق با نمونه)

ارانه می‌تواند، یک ایفای نقش از بازیگر باشد، می‌تواند تغییر نور فضای بازی و یا هر متغیر دیگری باشد که موجب روان شدن بازی و اتصال بین اجزای تشکیل‌دهنده سناریو می‌شود.

قواعد بازی :

هرآنچه پیش از شروع بازی، به شرکت‌کننده به‌عنوان قوانین سناریو توضیح داده می‌شود و از شرکت‌کننده توقع می‌رود به آنها پایبند باشد و یا در پیشبرد اهداف بازی در طول بازی از آنها استفاده نماید.