



инструктором, который коротко рассказывает им о правилах игры и о том, что будет происходить в течение следующего часа. Если есть предыстория, игрокам могут показать фильм или дать отрывок для чтения. Дверь закрывается и замыкается, и начинается обратный отсчет времени.

Игроки исследуют комнату, сначала поверхностно, но с течением времени делают это более тщательно, повсюду ища подсказки. Обычно на стенах есть числа, символы или изображения, но нет никаких очевидных подсказок для понимания того, для чего они там. Первая часть приключения обычно заключается в перерывании ящиков, коробок, карманов одежды, поисках под и позади всего; сплоченные команды называют предметы, которые находят, и собирают вещи, которые могли бы сочетаться. В какой-то момент игроки обнаруживают загадку и выясняют, как она может быть решена; некоторые головоломки содержат последующие указания, а другие нет.

Решение одной головоломки приведет к чему-то еще - это может быть код для навесного замка, исходная точка для следующей головоломки, дверь, которая открывается в другую комнату, часть мета-пазла, или же может быть просто отвлекающим маневром.



Рисунок 2: The Great Escape Room во время игры (используется с разрешения автора)

Группа игроков продолжает работать над головоломками, обмениваясь информацией о том, что найдено. Если они заходят в тупик, как правило, у команды есть возможность получить подсказку для продолжения игры. По мере того как время истекает, загадки становятся все сложнее, подводя игроков к заключительной головоломке, которая и даст команде ключ или код, необходимые для того, чтобы открыть дверь и спастись. В конце игры игротехник беседует с игроками, отвечает на вопросы и объясняет загадки, и затем сотрудники бегут готовить комнату для следующей команды. У владельцев эскейп-рума может иметься в запасе несколько комнат разной тематики, таким образом, этот процесс продолжается одновременно для нескольких групп игроков и инструкторов.

Для прохождения эскейп-румов требуются командная работа и коммуникабельность, а также критическое и нестандартное мышление и внимание к деталям. Они доступны для широкого возрастного диапазона игроков и не разделяют игроков по половому признаку; на самом деле, наиболее успешными командами являются те, которые состоят из игроков с различными опытом, навыками, знаниями и физическими возможностями. Поскольку эскейп-румы являются играми в реальном времени, происходящими в материальном мире, они дают игрокам возможность непосредственно взаимодействовать друг с другом таким же образом, каким это делают настольные игры; игроки стремящиеся смотреть на что-то другое, кроме монитора компьютера, тянутся к играм в физическом мире для получения возможности личного взаимодействия.