

Geachte heer/mevrouw,

Wij zijn Mitch, Maurice, Teun, Lien en Storm en wij zijn studenten aan de Hogeschool Leiden. Voor een schoolopdracht zijn wij geïnteresseerd in het optimaliseren van de escaperoom-ervaring, specifiek gericht op jongvolwassenen. Ik zou graag uw inzichten willen verkrijgen over enkele belangrijke aspecten van het ontwerpen van een escaperoom.

### **Wat maakt een entertainende opening van een escaperoom**

Als organisatie richten wij ons op een doelgroep van jongvolwassenen. Hoe kunnen wij deze gebruikerservaring optimaliseren? We overwegen om de mythologie te integreren om de spelers direct onder te dompelen in een wereld van goden en fantasie. Wat zou de meest effectieve benadering zijn om jongvolwassenen aan te spreken en te betrekken bij dit concept?

### **Het ontwerpen van een goede puzzel, hoe doe je dit precies**

Een escaperoom is afhankelijk van uitdagende en boeiende puzzels. Hoe kunnen we deze puzzels het beste ontwerpen? Welke kenmerken definiëren een goede puzzel die zowel uitdagend als bevredigend is voor de spelers?

### **Hoe kies je een passend ontwerp**

Als we verschillende mythologieën overwegen, brengt dit natuurlijk ook de noodzaak van een passend ontwerp voor de escaperoom met zich mee. Kunt u wat inzicht delen in hoe u dit aspect heeft aangepakt bij het kiezen van de mythologieën en het ontwerpen van de escaperoom?

Ik waardeer uw tijd en mogelijke inzichten ten zeerste. Eventuele informatie die u kunt verstrekken, zal van onschatbare waarde zijn voor mijn onderzoek.

Met vriendelijke groet,

Mitch, Maurice, Teun, Lien en Storm