

✦ ESCAPE ROOM ✦

Test de Estrés

Suma un punto por cada paso que no cumplas



El Gancho Inicial: ¿Las dos primeras pruebas se resuelven en menos de 5 minutos para dar ese primer "subidón" de confianza?



Fatiga de Patrón: ¿Has evitado que dos pruebas seguidas tengan el mismo tipo de resolución (ej. dos códigos numéricos seguidos)?



Cambio de Marcha: ¿Hay al menos una prueba que obligue al jugador a manipular el papel (doblar, recortar, mirar al trasluz o usar una perspectiva física)?



El Factor Ego: ¿Las pistas están integradas en la narrativa (notas, dibujos) de modo que el jugador sienta que él encontró la ayuda?

✦ ESCAPE ROOM ✦

Test de Estrés

- ☐ Economía de Atención: ¿Cada prueba entrega un resultado claro y único (un color, un icono, una palabra) que se usará después?
- ☐ El Momento "Clac": ¿El Meta-puzzle final utiliza elementos de las pruebas anteriores para cobrar sentido?
- ☐ Regla de los 8 Minutos: ¿Hay algún acertijo que bloquee al grupo durante más de 8 minutos?
- ☐ Logística Zero: ¿Has avisado en la primera página de TODOS los materiales necesarios (tijeras, pegamento, linterna) para no romper el flow?

Si has obtenido 4 puntos o más revisa tu diseño, si no tu escape room está lista para triunfar