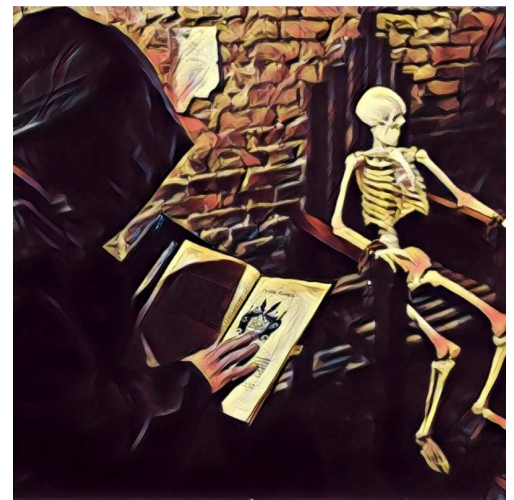


Elementos de la ambientación

Uno de los motivos por el que las escape rooms tienen tanto éxito es porque son una experiencia inmersiva. Durante 30, 45, 60 minutos o más, los participantes juegan totalmente metidos dentro de una historia en la que son los protagonistas. También se puede hacer por episodios. Los participantes empiezan en el aula, resuelven algunos retos y se van a casa con un enigma o reto que aún no han superado para seguir al día siguiente. Deseando volver a clase para continuar ¡lo nunca visto!

Puedes utilizar distintos elementos para crear una mejor ambientación y que los participantes vivan más tu escape room. Algunas de las cosas con las que puedes trabajar son:

- **Decoración de la sala.** Puedes añadir objetos (imágenes impresas o dibujos en papel craft, muebles, aparatos) que ayuden a recrear el lugar o la época donde transcurre la escape room.
- **Iluminación de la sala.** Puedes jugar con las luces, su intensidad y colores.. Por ejemplo, si los participantes están encerrados en una cueva podrías bajar la iluminación al mínimo. Si dispones de un proyector en la sala puedes utilizarlo para crear efectos como una ventana a un mundo futurista, una luz como si estuvieras debajo del agua, etc.
- **Música ambiente.** Puedes utilizar la música para ambientar y para fomentar determinados estados de ánimo en los participantes.
- **Espacio.** Si dispones de varias habitaciones unidas, puedes hacer que al resolver alguna prueba los participantes puedan acceder a una nueva sala con más retos. En alguna sala comercial, incluso las paredes se van estrechando y dejando menos espacio a los participantes conforme avanza el tiempo, pero esto ya requiere mucha infraestructura.
- **Olores.** También puedes jugar con los olores para recrear ciertas ambientaciones.
- **Temperatura.** Puedes ajustar la temperatura de la sala para simular sensaciones que tendrían en ese lugar. Por ejemplo, si están en un mortuario podrías bajar ligeramente la temperatura para que haga más frío.
- **Disfraces.** Puedes hacer que los participantes tengan que disfrazarse para meterse más en el papel. Por ejemplo podrías conseguir batas blancas en el caso de que se trate de científicos, monos naranjas si son presos, etc.



- **Actores.** También puedes usar actores que creen la atmósfera de la escape room. Por ejemplo en una escape room de Londres, hay un zombie encadenado que conforme va avanzando el tiempo va alargando su cadena. Cuando toca a un jugador, ese jugador debe permanecer congelado en esa posición el resto del juego. No es necesario que contrates a nadie seguro que algún amigo o compañero se presta a “actuar” en tu escape room.

Para ejercitar tu creatividad te proponemos el siguiente ejercicio. En la siguiente tabla escoge una temática y una misión al azar e intenta relacionarlos para crear la narrativa de una historia. Recuerda que tu narrativa debe dejar claro quiénes son los participantes, dónde están, por qué están en esta situación y si hay enemigos y aliados.

<i>Expediciones polares</i>	<i>Egipto y los faraones</i>
<i>El Tour , La vuelta Ciclista</i>	<i>Piratas</i>
<i>Juegos Olímpicos</i>	<i>Vikings</i>
<i>Juegos del Hambre</i>	<i>El espacio/La NASA</i>
<i>Juego de Tronos</i>	<i>Alienígenas</i>
<i>Cambio Climático</i>	<i>Vampiros</i>
<i>Ayuda internacional</i>	<i>El Jurásico y los Dinosaurios</i>
<i>Robin Hood</i>	<i>Detectives</i>
<i>El Bosque</i>	<i>Ministerio del Tiempo</i>
<i>Protección de los Mares</i>	<i>Viajes de Colón</i>
<i>Cuentos clásicos</i>	<i>Antigua Grecia/Roma</i>
<i>Películas Disney</i>	<i>Star wars</i>
<i>Tadeo Jones</i>	<i>El Señor de los Anillos</i>
<i>Gerónimo Stilton</i>	<i>Harry Potter</i>
<i>Héroes Marble</i>	<i>La Historia Interminable</i>
<i>Policias/Ejército</i>	<i>Pokemons</i>
<i>Aviones</i>	<i>Epidemia/Vacunas/Hospitales</i>
<i>Barcos</i>	<i>Zombies</i>