

Soundtrack για παιχνίδια διαφυγής

Κατά την ανάπτυξη ενός παιχνιδιού απόδρασης, ένα από τα ζητήματα που τίθενται είναι η έμφαση που πρέπει να δοθεί έτσι ώστε ο παίκτης να νιώσει ότι εμπλέκεται στην ιστορία. Αυτή η αίσθηση εμπύθισης ενισχύεται από τη μουσική στο ίδιο το δωμάτιο. Η μουσική πρέπει να υποστηρίζει την ιστορία πίσω από τα στοιχεία, τα αινίγματα και τους γρίφους χωρίς να παρεμβαίνει στη συγκέντρωση του παίκτη.

Σε αυτή την πηγή οι εκπαιδευτικοί και οι game masters βρίσκουν το soundtrack. Επίσης, η πηγή εξηγεί:

- **"Γιατί"** η μουσική είναι ένα πλεονέκτημα για αυτό το είδος παιχνιδιού.
- τις **βασικές πτυχές** για τη μουσική σε ένα δωμάτιο απόδρασης (μουσικό ύφος, αποφυγή απόσπασης της προσοχής, διάταξη και συνοχή)
- τις φάσεις ενός soundtrack
- **"Πώς"** να χρησιμοποιηθεί η μουσική με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

Πλήρης και έτοιμη πηγή προς χρήση ή έμπνευση για όσους θέλουν να δημιουργήσουν τη δική τους μουσική γραμμή για το παιχνίδι.

Αναφορές

Baumann, J. (2016) The World's first dedicated music pack for real life adventure games [Online]. Available at <https://www.baumannmusic.com/2016/a-soundtrack-for-escape-games-and-exit-rooms/> (Accessed: 21 February 2021).

Σχετικά εργαλεία

- Μουσική
- Ήχος
- Game master και παιχνίδι

