

O piesă muzicală pentru jocurile de evadare

Atunci când se dezvoltă un joc de evadare, una dintre problemele prezente este importanța de a face jucătorul să se simtă implicat în povestea jocului. Acest sentiment de imersiune este favorizat de muzica din cameră. Muzica ar trebui să susțină povestea din spatele indiciilor, enigmelor și puzzle-urilor fără a interfera în concentrarea jucătorului.

În această resursă, profesorii și creatorii de jocuri nu găsesc doar piesa muzicală în sine, ci și această resursă explică:

- **"De ce"** muzica este un plus pentru acest tip de joc.
- **Aspectele cheie pentru muzică** într-o cameră de evadare (stilul muzical, evitarea distragerii atenției, aranjament și coerență)
- Fazele unei piese sonore
- **'Cum'** să folosești muzica în cel mai eficient mod posibil .
- Complet și gata de utilizare sau o sursă de inspirație pentru cei care doresc să își creeze propria linie muzicală pentru joc.

Referință completă

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

Instrumente relevante

- Muzică
- Sunet
- Game master și jocul

