MUSIQUE

* **Musique amérindienne :** Représente l’ancienne culture des lieux,percussif, tribal, rappel de la civilisation Inca/Maya, musique dans l’âme des pierres
* **Musique jazzy :** Représentation de la psychologie du personnage, harmonies complexes, musique savante et cultivée

**Intérêt et intentions :** Rencontre culturelle, contraste intéressant

* **Musique épique :** Amplification de l’action, dramatisation, *attention au grandiloquent*, épique bien pour un boss, simple combat rythmé mais moins imposants
* **Musique d’ambiance :** Paysage sonore, mélange intime entre bruitages d'ambiance et musique évanescente. Nappes sonores très étirées, mystérieuse, aérée

**Intérêt et intentions :** immersion poussée, possibilités psycho-acoustiques

SOUND DESIGN

Sons diégétiques :

* **Actions PJ/PNJ** : Amplifier/expliciter les actions, on parlera d’exagération discrète.   
  Exemples : du sub lors des coups.
* **SFX** : Stimuler l'impression d'incroyable chez le joueur. On parle ici d'aura magique, ne pas hésiter à aller dans l'imaginaire et des sons oniriques.

Exemple audio : WoW

**Intention stylistique :** un peu caricaturé, très ergonomique

Sons extra-diégétiques :

* **Atmosphères :** Suggérer par le son des « évènements » irréels (animaux, insectes, effritements de la roche, etc.)
* **Bruitages du LD :** Bruits visibles (water falls, rolling stones, wood cracks, etc.)

Exemple audio : Les mines de la Moria

**Intention stylistique :** Pour l'immersion, adopter un style réaliste et discret.