

MUSIQUE INTERACTIVITE

Intention : La musique devient de plus en plus angoissante au fur et à mesure que le joueur se rapproche de la créature.

Dans la **1ere partie du scénario**, la musique est positive ou neutre.

Réf. : musique de documentaire, Dreams In Midgard (theme of Yuno), Extreme (III Sides to every story), Ragnarok online – Title Screen

Dans la **2eme partie**, la musique doit faire la transition entre l'ambiance des parties I et III. On doit sentir que quelque chose va se passer, que la créature va bientôt se manifester.

On doit aussi sentir le malaise croissant du protagoniste.

Réf. : Diablo 2, Diablo 3, Good charlotte : once upon a time, Ghost in the shell (main theme)

Dans la **3eme partie**, la musique doit être horripilante, avec plusieurs degrés d'intensité en fonction de la distance de la créature.

Ref. : Left 4 Dead (main theme, tank theme, witch theme), Mike Patton – Pranzo Ortanzista, Krzysztof Penderecki, Sunn o))), Batman Dark Knight (theme joker), Bioshock (theme)

Autres musiques:

* musique du menu : reprends les thèmes du jeu calmement au piano, afin de donner au joueur l'envie de rejouer

* musique de la radio : musique style classique

Réf. : Mozart, Haydn