



NIVEL:



Principiante



ARTE DE JUEGO ABIERTO



LO ESENCIAL

Open Game Art es una plataforma colaborativa en línea que ofrece una amplia biblioteca de música y efectos de sonido gratuitos. Los usuarios pueden buscar, previsualizar y descargar sonidos para utilizarlos en proyectos como juegos, vídeos o "Escape rooms" digitales.

URL / Acceso: <https://opengameart.org/>

Tipo de sonidos: Música ambiental - Música de fondo



CUÁNDO USARLO

La música de fondo y la ambientación pueden utilizarse en los "Escape rooms" para crear el ambiente adecuado, reforzar la narrativa, aumentar la inmersión y guiar sutilmente las emociones de los jugadores (tensión, curiosidad, urgencia o calma).



SELECCIÓN DE SONIDOS/MÚSICA ESPECÍFICOS

Enlace a una galería de sonidos/música

Enlace: Buscar arte | [OpenGameArt.org](https://opengameart.org)

Descripción: Esta galería reúne las pistas de música de fondo y ambiental más descargadas en OpenGameArt, abarcando temas como aventura, misterio, fantasía, ciencia ficción y suspense.

Para música de fondo/ambiental

Tema	Descripción
Aventura	<p>Nombre: Tema de aventura. Qué es: Un bucle orquestal dinámico con una sensación heroica y exploratoria.</p> <p>Puede utilizarse para: Presentar la misión, las fases de exploración o viajar entre zonas de puzles.</p> <p>Enlace: https://opengameart.org/content/adventure-theme</p>
Aventura	<p>Nombre: Exploración</p> <p>¿Qué es?: Música ligera de aventuras con una sensación de descubrimiento.</p> <p>Puede utilizarse para: Momentos de exploración libre e inmersión en las primeras etapas del juego.</p> <p>Enlace: https://opengameart.org/content/exploration</p>
Fantástico / Mágico	<p>Nombre: Bosque Místico. Qué es: Música ambiental suave y mágica con toques fantásticos.</p> <p>Puede utilizarse para: Mundos encantados, artefactos mágicos o "Escape rooms" con temática de cuentos de hadas.</p> <p>Enlace: https://opengameart.org/content/mystic-forest</p>
Terror/Thriller	<p>Nombre: Tensión Oscura en Ascenso. Qué es: Música ambiental lenta y ominosa que crea tensión.</p> <p>Puede utilizarse para: fases de cuenta atrás, momentos de peligro o habitaciones con temática de terror.</p> <p>Enlace: https://opengameart.org/content/dark-tension-rising</p>

Para música de fondo/ambiental

Tema	Descripción
Terror/Thriller	<p>Nombre: Pressure Atmosphere ¿Qué es?: Un paisaje sonoro ambiental minimalista e inquietante.</p> <p>Puede utilizarse para: Escenarios de tensión psicológica y suspense.</p> <p>Enlace: https://opengameart.org/content/pressure-atmosphere</p>
Misterio	<p>Nombre: Rompecabezas misterioso</p> <p>¿Qué es?: Música ambiental sutil con motivos repetitivos.</p> <p>Puede utilizarse para: resolver acertijos, realizar investigaciones o analizar pistas.</p> <p>Enlace: https://opengameart.org/content/mysterious-puzzle</p>
Misterio	<p>Nombre: Secretos de lo desconocido. Qué es: Música misteriosa, atmosférica y discreta.</p> <p>Puede utilizarse para: Buscar pistas o analizar pruebas.</p> <p>Enlace: https://opengameart.org/content/secrets-of-the-unknown</p>
Ciencia ficción / Futurista	<p>Nombre: Cyber Space Ambience. Qué es: Música electrónica ambiental con texturas sonoras futuristas.</p> <p>Puede utilizarse para: "Escape rooms" de ciencia ficción, mundos digitales o escenarios basados en tecnología.</p> <p>Enlace: https://opengameart.org/content/cyber-space-ambience</p>
Realista / Urbano	<p>Nombre: Ambiente nocturno urbano. Qué es: Paisaje sonoro atmosférico inspirado en entornos urbanos.</p> <p>Puede utilizarse para: investigaciones modernas, juegos de temática criminal o ambientaciones realistas.</p> <p>Enlace: https://opengameart.org/content/city-night-ambience</p>
Ambiente tranquilo/neutro	<p>Nombre: Ambiente de la Cueva de Cristal. Qué es: Pista ambiental con eco y una sensación de calma y misterio.</p> <p>Puede utilizarse para: Fases de descubrimiento o resolución tranquila de rompecabezas.</p> <p>Enlace: https://opengameart.org/content/crystal-cave</p>