

Audio

Tipos de sonido

Dado que la historia se produce en un universo fantástico, se daría una combinación de sonidos realistas y de aventura, para obtener una ambientación adecuada.

Sonidos del juego

Todos los sonidos se pueden obtener de la realidad, des del sonido de los enemigos hasta los ataques y el movimiento.

Puntos de mecánica

Los sonidos producidos por las magias o milagros pueden requerir una mayor atención en su creación, así como los sonidos de algunos enemigos.

Necesidades concretas del estilo

El sonido de lucha armada con arma blanca y el repique del metal es necesario para el tipo de juego que se pretende crear.

Desglose de sonido

-Menús

Al cambiar entre botones:

- Corte de espada
- Batir de alas

Al pulsar un botón:

- Golpe contundente contra metal
- Repique de campanas pequeñas

Al moverse atrás entre menús:

- Batir de alas
- Espada enfundándose

-Interfaz

Al usar una habilidad en CD:

- Repique seco
- Clack

Al moverse entre objetos:

- Chelo picado

Al abrir el inventario:

- Baúl abriéndose

-Personaje y sus movimientos

Al andar o correr:

- Pasos según el entorno
- Hierro repiqueteando

Al atacar:

- Gruñido grave
- Hoja cortando el aire
- Gritos

Al usar un objeto:

- Repique de botella
- Botella abriéndose/destapándose

Al fintar:

- Objeto contundente cortando el aire
- Gruñido

Al usar magia/milagros:

- Relámpago
- Lanzallamas
- Superficie congelándose

-Enemigos

Al moverse:

- Telas rozando el suelo
- Repiqueteo metálico
- Sonidos fantasmagóricos
- Rugido de león
- Siseo de serpiente
- Balada de cabra

Al atacar:

- Gritos
- Gruñidos
- Golpes contundentes
- Golpes metálicos
- Maldiciones en latín
- Aspiraciones profundas
- Gritos de dolor
- Repiqueteo metálico leve

-Entornos

Al moverse en exteriores:

- Viento
- Plantas meciéndose

Al moverse en interiores:

- Arpas con eco
- Cantos gregorianos con eco
- Pasos con eco
- Antorchas crepitando

Definición de sonido y música

-Sonido

Como se ha comentado con anterioridad, se haría uso de sonidos característicos de fantasía, sobre todo relacionados con la manipulación de metales y magias, así como sonidos de interiores y exteriores en iglesias para producir el ambiente adecuado.

-Música

Debido al entorno sería propicia sobre todo la implementación de música relacionada con la iglesia, así como canciones gregorianas o típicas con letra en latín.