

Audio

Tipos de sonido

En cuanto a sonidos y efectos, buscamos un estilo futurista que no sea super realista pero dado que nuestro estilo es estilizado, tampoco queremos que haya una ausencia de detalles en nuestro juego.

En cuanto a música tenemos varias referencias a continuación pero antes daré una pequeña explicación sobre lo que buscamos en la música/banda sonora del juego.

Se trata de un estilo musical frenético ya que esa es la sensación que queremos transmitir en nuestro juego. Como se trata de un ambiente futurista queremos usar música electrónica pero también algo de rock para darle agresividad y proporcionar una inmersión aún mayor para nuestro juego.

celldweller https://www.youtube.com/watch?v=tPxEOPGtDSM&ab_channel=9T-BassMixes

pendulum

https://www.youtube.com/watch?v=6tb0CwlQW0M&ab_channel=ThePendulumMusic

pendulum

https://www.youtube.com/watch?v=ogMNV33AhCY&ab_channel=pendulumlive

pendulum https://www.youtube.com/watch?v=O3FKMYBV01U&ab_channel=pendulumlive

pendulum

https://www.youtube.com/watch?v=Ve4qfo7kXho&ab_channel=Pendulum-Topic

Obtención de sonido

El sonido que necesitamos para nuestro juego es bastante difícil de recrear con objetos cotidianos. Se tratan de sonidos en su mayoría futuristas, es decir que actualmente no existen, así que para conseguirlos haría falta el uso de programas electrónicos, aunque también sería posible crearlos con objetos físicos y hacer postproducción en un programa de ordenador. Hay muchas herramientas disponibles para crear o modificar sonidos, así que la falta de software no será un problema.

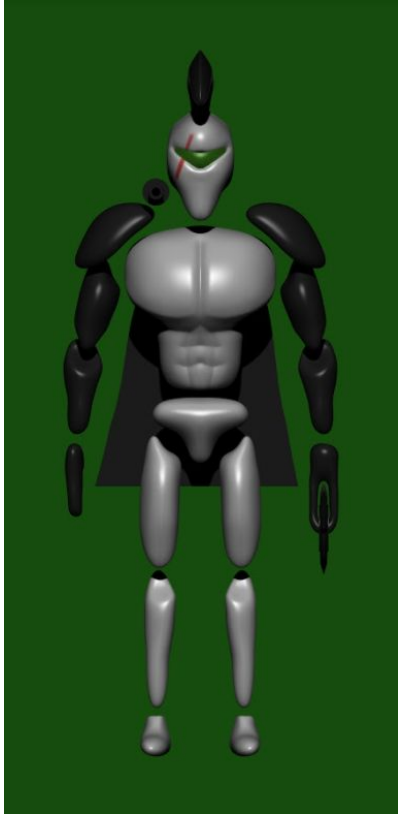
Valoración de puntos de diseño o mecánicas

Este estilo futurista requiere de bastante “cariño” en cuanto a lo que a sonido se refiere, desde el movimiento de extremidades del mecha (boss) hasta las plataformas de la arena o las pantalla holográficas.

A continuación enumerare algunos de los sonidos que tendremos que implementar en el juego para garantizar una experiencia e inmersión de juego de calidad

-Robots enemigos: Pasos, Destrucción (muerte), feedback de impacto(arma a distancia), feedback de impacto (arma a cuerpo a cuerpo), disparo, etc.

-Player: Movimiento, pasos, ataque cuerpo a cuerpo, ataque a distancia, dash, cambio de arma, feedback de impacto, interfaz de robot, aumento y disminución de blindaje, coldown de dash, recarga de arma a distancia, coldown misil, salto, caída (al tocar el suelo), etc.



THUMBNAIL MAIN CHARACTER. AUTOR: ALBERT TORRES

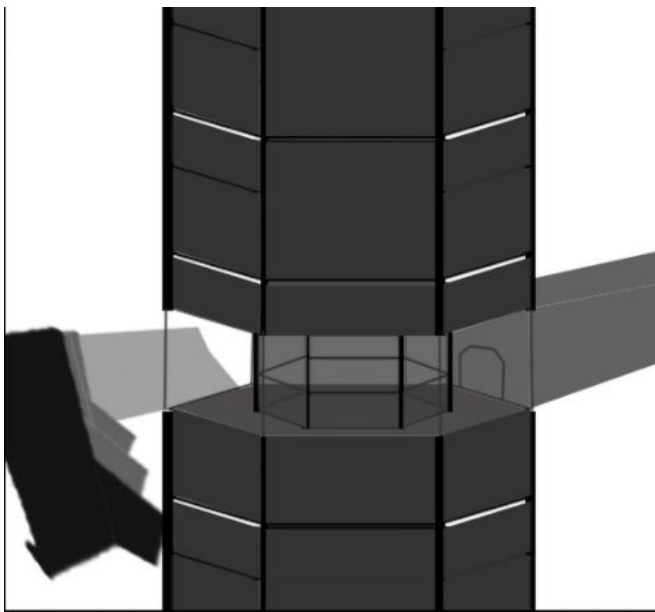
-Drone: Vuelo (propulsión), movimiento (cambio de intensidad en el sonido de la propulsión), disparo, feedback de impacto, destrucción (muerte), etc.

-Mecha: Introducción de (el humano) dentro del mecha, movimiento, movimiento extremidades, feedback de objeto pesado (al saltar, caer, y los pasos), ataque cuerpo a cuerpo, disparos, misiles, feedback de impacto, cambio de estado (cuando pase de la fase uno a la 2), ataque cuerpo a cuerpo fase 2, disparo fase 2, misiles fase 2, destrucción completa, etc.

ENVIRONMENTS

-Sala previa al combate (escenario 1): Como este escenario está bajo la arena de combate se escucharía un ambiente de público ecualizado de tal forma que se escuchan detrás de una pared, se escuchan sonidos de hologramas y pantallas holográficas escribiéndose, la música denotaba un ambiente tranquilo pero a la vez esperando que pase algo, esta se aceleraría algo más cuando empiece el cambio de este escenario a la arena.

-Arena (escenario 2): En este escenario el público se escucharía bastante más, aun así no del todo ya que la propia arena lo limitaría al tener cristales de muy alto blindaje y también estar rodeada de un escudo. Además del ambiente de coliseo escuchando a mucha gente, se escucharán los drones grabando y además, la música denotará un ambiente de tensión debido al combate (no del todo frenético pero lo suficiente como para saber que las cosas serán un poco más difíciles).



THUMBNAIL ARENA (ESCENARIO 2) AUTOR: GABRIEL ORTEGA

Posibilidad de añadir otro escenario (escenario X): todo dependerá de cómo llevamos el proyecto. Si lo llevamos bien se contempla la idea de añadir un escenario más.

-Sala de oleada o taller de robots (escenario 3): En este escenario será donde se fabriquen los robots tanto de combate como de seguridad de la empresa, así que será un environnement con bastantes sonidos de típico lugar industrial de montaje en serie. La música será muy frenética debido a que es una de las partes más frenéticas del juego donde el jugador tiene que lidiar con varios enemigos a la vez, sonidos de escudos, maquinaria pesada, autómatas de construcción, son algunos de los sonidos que nos gustaría añadir.



THUMBNAIL OLEADAS (ESCENARIO 3) AUTOR: GABRIEL ORTEGA

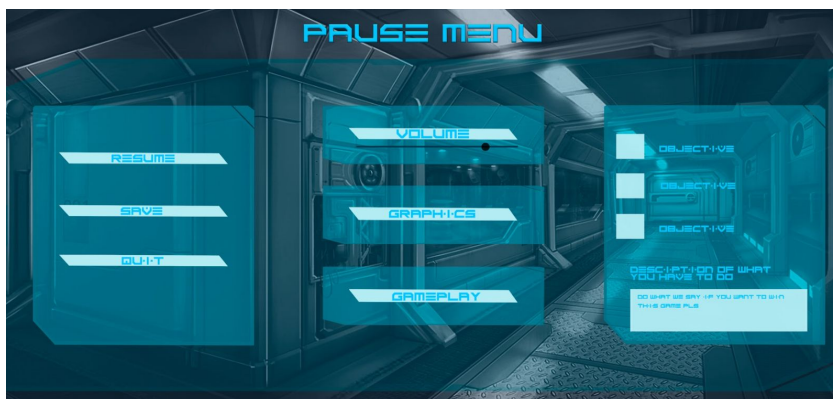
INTERFACES/MENÚS

-Menú principal: en el menú principal sonará la canción o banda sonora del juego. Los botones tendrán un sonido futurista para dar más inmersión en el momento de moverse en el menú, al seleccionar habrá también un feedback sonoro.



MOCKUP MAINMENU GABRIEL ORTEGA

-Menú de pausa: en el menú de pausa además de darle también una inmersión futurística con los sonidos también tendrá un aspecto holográfico, habrá feedback con el movimiento y la selección de opciones.



MOCKUP PAUSEMENU GABRIEL ORTEGA

