

DISEÑO SONORO PARA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS

MUFFIN



Tu solución, a medida

INTEGRANTES:

LUCAS CASAGRANDE

KEVIN CORTÉS

MAGDALENA VEGA

IDENTIDAD

1- Buscamos oportunidades y tomamos decisiones para el bien de nuestra compañía a nivel global, no para partes específicas de la misma. Prosperamos en la interdependencia y ponderamos las habilidades y el conocimiento a través de toda la empresa

2- Creemos que la suma de las partes es mayor que las contribuciones individuales. Colaboramos en todo lo que hacemos a través del trabajo en equipo, compartiendo retos y desarrollando soluciones conjuntamente.

3- Nos esforzamos para alcanzar nuevas metas. Siempre buscamos maneras nuevas y creativas de resolver los retos del cliente. Estamos entre los líderes en el sector. Somos ágiles y flexibles en la manera de conseguir nuevos retos.

MISIÓN

Muffin® es una empresa que se caracteriza por el desarrollo de videojuegos, en los cuales se les presta la debida atención a los detalles sonoros. Esto convierte las producciones realizadas por Muffin® en un estándar de calidad para la industria de los videojuegos. Muffin® está compuesta por un total de 3 profesionales en el rubro, que, entre los 3 juntan más de 15 años de experiencia en el sector. El último gran proyecto de Muffin® es el esperadísimo FlappyPoo™.

OBJETIVO

El objetivo de Muffin® es llegar a ser una empresa líder en su sector, encabezando las próximas revoluciones tecnológicas que se avecinan. En el futuro Muffin también buscará expandir sus horizontes, incursionando en el área de los audiovisuales animados, ya sean cortometrajes o largometrajes.

DESARROLLO

El desarrollo del juego se hizo utilizando el lenguaje de programación JAVA, y utilizando la popular librería LibGDX. Esto nos permitió crear rápidamente un juego que se vea bien visualmente, y gracias al poder de LibGDX nos permitió hacer un uso inteligente de los audios (Esto se puede apreciar cuando los audios son reproducidos por el parlante más cercano a la fuente del sonido). Debido a como esta implementado, no sería difícil en un futuro ver una adaptación para celulares, en donde cada jugador pueda jugar desde su dispositivo.

DISEÑO

El diseño se compone de dos partes, el visual y el sonoro. Para el aspecto visual se decidió ambientarlo con un estilo retro, ya que esto genera una nostalgia de los juegos que se jugaban hace varios años. Debido a esta decisión la banda sonora debía tener el mismo “estilo”, y por esto se decidió que los sonidos no sean 100% realistas, sino que tengan un tinte caricaturesco. Esto se nota principalmente en los sonidos que hacen los pájaros cuando son golpeados por un proyectil.

Para la música del juego se buscó empezar con una música alegre, y a medida que el juego progresa y la tensión aumenta la música se va modificando para reflejar esto. Varios de los sonidos fueron hechos por nuestra cuenta, otros fueron sacados de internet y modificados para cumplir nuestros requisitos y otros (como las músicas de fondo) fueron obtenidos de páginas que proveen estos audios de forma gratuita y para su uso comercial.

COMERCIALIZACIÓN

Debido a la reducida cantidad de gente que se vio incluida en el desarrollo de FlappyPoo™, se lo puede considerar a este último como un juego Indie. Esta imagen se puede aprovechar, ya que existe un amplio mercado para este tipo de juegos. Una ventaja con la que contamos es que el presupuesto para hacer el juego fue considerablemente bajo, con lo cual no es necesario darle un precio de venta muy alto. FlappyPoo™ puede ser comercializado para computadoras incluyéndolo en algunas tiendas de venta digital(Steam™) por una suma cercana a los \$1.99. Adicionalmente se está trabajando para hacerlo compatible con celulares móviles, donde en un futuro se podría considerar un sistema F2P donde se le muestren publicidades, y se les permita pagar a los jugadores para conseguir mejores armas.