

AUDIO DESIGN DOCUMENT

CARRIBAR SIMULATOR



Luciano Romero.

15 de junio de 2021.

Universidad Nacional de Rafaela.

Taller de Música y Sonido.

Ariel Contreras Esquivel – Ariel Tolosa.

INDICE:

Introducción:	3
Conceptualización:	3
Diseño de sonido:	4
Inicio:.....	4
Gameplay (esperando pedido):	5
Gameplay (cocinando):.....	5
Música:	6
Licencias:	6
Lista de assets:	7
Link.....	7
Link:	Error! Bookmark not defined.
Conclusión:	8

Introducción:

Mecánica del juego: Preparar los pedidos de los clientes de la mejor manera posible.

Género del juego: Dropdown.

Género de la música: Pop.

Motor de desarrollo: Unity 2018.3.14f1.

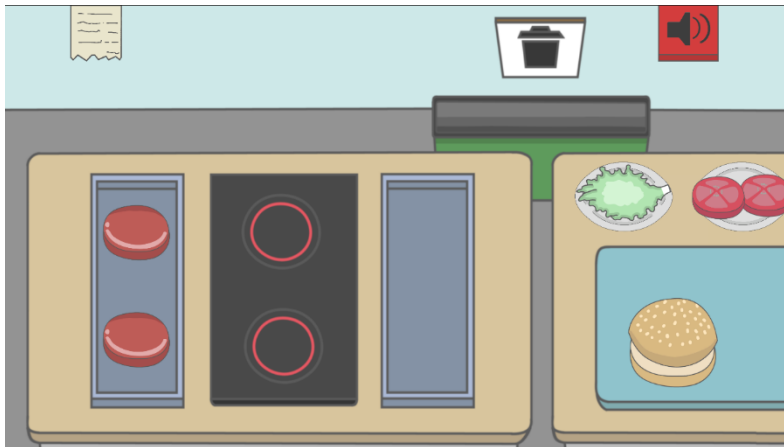
Plataformas objetivo: Android – IOS.

Target: Empleados de INTI (Instituto Nacional de Tecnología Industrial).

Historia: Comenzando desde abajo en un barrio pequeño con el objetivo de convertirse en el mejor carribar del país.

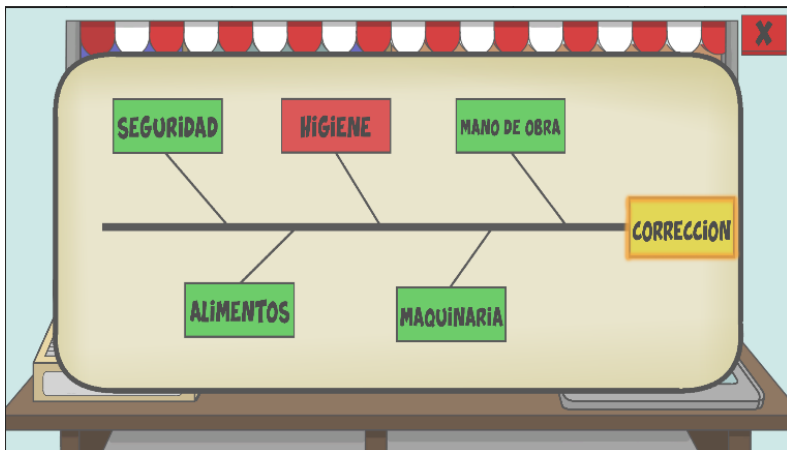
Conceptualización:

Este videojuego se enfoca en corregir la calidad de los productos desarrollados reflejado en un juego de cocina donde como jugador debemos preparar los pedidos de la manera que se nos presentan de la mejor manera posible, por lo tanto, donde pasaremos la mayor cantidad de tiempo posible es en la cocina preparando los pedidos.



Todas las variables de producción se pondrán en juego al momento de evaluar los pedidos entregados (esta evaluación se realiza al final del día ficticio en el juego). Tanto las variables internas (como maquinaria, limpieza, productos) y las externas (pedido correcto, preparación, entre otros) jugarán un papel muy importante a la hora de evaluar la calidad de nuestros productos entregados e influirán directamente a nuestra reputación la cual afectará arrancar

un nuevo día teniendo en cuenta que el objetivo principal de nuestro personaje es convertirse en el mejor cocinero de comidas rápidas del país. Mediante esto se busca reflejar como la calidad de los productos hace a una empresa.



Diseño de sonido:

El videojuego no cuenta con una UI clásica de un menú con botones, sino que esta integrada en todo momento al gameplay, por lo tanto, el sonido de los botones se define dentro de las escenas.

Inicio:

Es la primera escena del juego (imagen de portada) vemos un simple escenario donde estarán presentes sonido del tipo:

- Fondo: Una música pop relajante y agradable para el usuario.
- Detalles: Existen accesorios en el escenario que emitirán sonidos respecto a si es de día o de noche, como, por ejemplo:
 - Faro: Al prenderlo/apagarlo (el cual activa/desactiva el día/noche) un agudo pitido.
 - Luciérnagas cuando aparecen de noche chillando.
 - Ladrido de un perro de día.
 - Luces emitiendo un sonido suave de electricidad de noche.
 - Botón de música ON/OFF que emitirá un pitido suave al prenderla o apagarla.

Gameplay (esperando pedido):

Es el momento previo a ir a la cocina, es decir, a preparar el pedido que nos acaba de llegar.

Este momento también se repite al entregar el pedido, por lo tanto, se detallarán todos los assets a continuación.



- Ambiente: Aquel que nos situara en una situación tradicional de calle, murmullo, pasos, ruidos de auto, entre otros, es un único soundtrack con todo incluido.
- Sonido a grafiti pintándose.
- En cuanto a quien nos realiza el pedido:
 - Pasos acercándose.
 - Voz ininteligible, es una simulación de como si estuviese hablando.
- Obtención de dinero mediante la entrega del pedido, ruido a conteo de monedas.
- Caja registradora al abrirse/cerrarse.
- Sonido a el vaso llenándose de gaseosa cuando se presiona el expendedor.

Gameplay (cocinando):

- Soundtrack pop de fondo más activo que el de la escena de “Inicio” para acompañar al jugador de manera más energética.
- Cesto de basura: es cuando arrojamamos un pedido mal hecho emitirá un sonido como si arrojáramos algo de manera fuerte al cesto.
- Comida:
 - Hamburguesas friéndose.

- Pitido grave cuando la hamburguesa cambia de estado (cruda, cocida, quemada).
- Pickup de los vegetales y al separar el pan para agregarle a la hamburguesa.
- Sonido al colocar aderezos a la hamburguesa.
- Mismo pitido de ON/OFF para prender/apagar la música.
- Sonido a carta abriéndose al tocar el papel que nos recuerda el pedido.
- Sonido a una caja de cartón cerrándose al terminar el pedido.

Música:

Géneros musicales: Música ambiental y pop.

Estilo, Funcionamiento y Ubicación: Respecto a la música ambiental, tiene un estilo que referencia la cotidianeidad de una calle de cualquier barrio céntrico de cualquier ciudad, los típicos sonidos de murmullos de personas, autos circulando acoplándose a cuando estamos esperando que llegue una persona a realizar un pedido, y en cuanto a la música pop, está en situaciones más críticas del videojuego como al inicio, ya que es importante generar esa sensación agradable antes de ingresar a jugar o cuando estamos cocinando que es mas divertida y levemente más activa para que el jugador no sienta una cocina vacía y sea mas amigable y divertido.

Licencias:

Se utilizará para todo el videojuego assets de música con licencias gratuitas (CC0), los SFX se obtendrán de la página FREESOUND y en cuanto al soundtrack musical de la página BENSOUND.

Referencias de ejemplo:

- SFX: https://freesound.org/people/elidiariosonoro_/sounds/539362/
- Música: <https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/little-idea>

Lista de assets:

Asset	Ubicación	Origen
musicaAmbiental	Situación previa a un pedido.	Bensound
musicaInicio	Iniciar el videojuego.	Bensound
musicaGameplay	Durante la preparación del pedido.	Bensound
luciérnagas	Pantalla de inicio	Freesound
ladridoPerro	Pantalla de inicio	Freesound
faro	Pantalla de inicio	Freesound
musicaOnOff	Pantalla de inicio / Gameplay	Freesound
luces	Pantalla de inicio	Freesound
grafiti	Previo al pedido	Freesound
pasosCliente	Previo al pedido	Freesound
vozCliente	Pidiendo.	Freesound
hamburguesaCocinando	Gameplay	Freesound
estadoHamburguesa	Gameplay	Freesound
pickupIngredientes	Gameplay	Freesound
aderezos	Gameplay	Freesound
arrojarPedido	Gameplay	Freesound
recordarPedido	Gameplay	Freesound
cerrarPedido	Gameplay	Freesound
servirGaseosa	Entregando el pedido	Freesound
cajaRegistradora	Entregando el pedido	Freesound
contandoDinero	Entregando el pedido	Freesound

Link de la carpeta Drive donde se encuentran estos assets:

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1M3Axueh9vkbkwvyvxKZ8BbRB_biIZiCq

Conclusión:

Debido a que el videojuego realizado era orientado a un aspecto más técnico, teniendo en cuenta detalles como las variables de calidad de un producto, se requería el uso de una música totalmente complementaria y simple que no requiera de un desarrollo propio el cual utilizar assets gratuitos de diferentes páginas web ya cumplía dicho objetivo. Además, la reutilización de muchos de los sonidos en varias situaciones del videojuego no genera ningún problema ya que debido a su simpleza no quedan descolocados o fuera de lugar, esto entonces genera una importante ventaja que es no utilizar tantos assets y que la lista de estos sea bastante corta.