**Efeitos sonoros**

Quando o Atari foi lançado seus jogos não possuíam música, devido à limitação técnica do hardware. Porém eram utilizados efeitos sonoros muito simples que, embora fossem apenas “bips” emitidos pelo vídeo game, completavam o jogo e a experiência do jogador.

Com a evolução dos vídeo games e computadores, a música começou a ser empregada para “preencher” o ambiente. Aos poucos, tornou-se um elemento fundamental para um jogo, além dos efeitos sonoros e visuais. Hoje são itens essenciais em jogos, sendo que muitos jogadores que antes prestavam atenção apenas em belos gráficos, agora também reparam na melodia e nos sons que de um jogo.

Sem dúvidas a música é tão importante nos jogos quando em filmes e animações, mas por quê? Basta tentarmos jogar algum jogo digital com o som desligado: em muitos casos o jogo perde a graça. Existem jogos, ainda, que amarram a música ao enredo do jogo, de modo que as mudanças na narrativa do jogo são demonstradas pela música, como músicas agitadas indicando perigo, por exemplo. Braid, um jogo de aventura em plataforma, utiliza a música para informar ao jogador se há perigo ou não em uma fase, e inclusive brinca com os efeitos sonoros quando o jogador volta no tempo e desfaz uma ação.

Neste caso, a melodia conduz o jogador e o convida a uma imersão no mundo do jogo. A alteração do ritmo da música durante uma fase transmite ao jogador sensações sobre o que está por vir. Para que todos estes recursos musicais funcionem deve haver uma grande harmonia entre as músicas e os efeitos sonoros, pois sem esta combinação de elementos todo o trabalho do músico será em vão, e a trilha sonora será apenas mais um enfeite no jogo.

Jogos como Resident Evil, um clássico de suspense e terror, usa muito a trilha sonora para ambientar o jogador e capturar sua atenção, tornando o jogo mais tenso em determinadas partes, inclusive utilizando a ausência de música e deixando apenas a respiração do jogador e os barulhos dos passos do personagem. Tudo isso ajuda no clima do jogo, aumentando a imersão do jogador no enredo, e fazendo-o sentir-se realmente dentro da história contada, além de aumentar o número de sustos, também.

O ambiente, neste caso, é construído por sons e ruídos que são imprescindíveis para que o jogo transmita a sensação que os criadores pensaram. A exploração destes níveis de sons na trilha do jogo conseguiu criar este ambiente que combina perfeitamente com a arte do jogo e transmite ao jogador um sensação de imersão em uma realidade diferente: o mundo onde se passa o jogo.

Alguns jogos são uma mistura de música com jogabilidade, como as séries Guitar Hero e Rock Band, onde o jogador tem sua imersão “tocando” músicas conhecidas com uma jogabilidade que tenta ser semelhante a tocar uma guitarra, baixo ou bateria. Este tipo de jogo sem música não faz sentido, devido à importância da música na sua narrativa, e ambienta o jogador de modo que ele se sente tocando em um show de rock, vibrando realmente após cada trecho complicado que ele conseguiu executar em seu instrumento música interativo.

Ao contrário do que alguns pensam, hoje o objetivo da música e dos efeitos sonoros não é “enfeitar” um jogo, é muito mais do que isso. Estes elementos devem ser utilizados em conjunto com a arte e a narrativa do jogo para proporcionar uma experiência mais rica para o jogador e aumentar a sua imersão com o mundo criado, criando ambientes a partir de sons, ruídos, ritmo, melodia e harmonia. Os exemplos de jogos citados confirmam esta importância da banda sonora em um jogo digital, sendo que a música tornou-se uma parte fundamental na obra de arte que é um jogo bem elaborado, divertido e com imersão.

Muitos jogos executam esta união de música, arte e narrativa de maneira praticamente perfeita, e ganham diversos prêmios que valorizam o jogo como uma obra de arte. Em 2009, jogos como Batman: Arkham Asylum e Uncharted 2 foram os principais vencedores destes prêmios dados pela indústria de jogos e entretenimento, devido ao grande investimento em música e efeitos sonoros idéias para suas respectivas narrativas.

Link para sons gratuitos:

http://www.perametade.com/sons-gratis-para-games-muitas-musicas-e-efeitos/