



LABORATORIO 6

Videojuegos, Diseño, Programación
Audio, Sonido y Música

1. Pre-Laboratorio

- Investigar lo siguiente:
 1. Derechos de autor y licencias.
 2. OPL u Open Content License.
- De algún juego que conozca, analice:
 1. ¿La música cambia durante algún menú o interfaz? En caso de hacerlo o no, a que cree que se deba esto.
 2. ¿La música durante el gameplay de alguna forma se siente que 'encaja' con el ambiente del juego?
 3. ¿Qué efectos de sonido son comunes en el juego al usar o interaccionar con objetos? (eje. disparar un arma, caminar o chocar con algo) ¿Cual cree que sea el propósito de estos sonidos?

2. Introducción

Los primeros videojuegos no poseían audio hoy día los videojuegos son un medio audio-visual. El audio en los videojuegos puede ser separado en tres categorías: efectos de sonido, música y voces [1][3].

Los efectos de sonido son producidos modificando *samples* de audio o replicando y grabando dichos efectos de sonido con objetos reales. Los efectos de sonido son importantes para proporcionar inmersión.

La música puede ser electrónica o sintetizada, o producida con instrumentos en vivo. Existen varios contextos en donde la música es presentada en el juego por ejemplo la música ambiental que busca reforzar el estado de animo o apariencia del juego, música específica para menús y créditos, música para batallas, persecuciones o cualquier otro evento rápido y tenso [2, p. 188].

Las voces son utilizadas para reforzar las interacciones entre personajes y sus personalidades.

3. Actividad

Durante esta actividad se empieza a usar uso del sistema de historial de eventos realizado en la actividad del laboratorio 5 y el manejo de eventos / triggers según su herramienta de trabajo escogida.

- Debe incorporar una respuesta auditiva a todos los eventos realizados en la actividad del laboratorio 5. El audio puede o no estar relacionado con la acción realizada. En próximos laboratorios se incorporara audio en general para propósitos artísticos y de inmersión por lo tanto si debe existir relación.

Referencias

- [1] BETHKE, E. *Game Development and Production*. Wordware Game Developer's Library, 2003.
- [2] GATES, B. *Game Design (2nd Edition)*. Thomson Course Technology, 2004.
- [3] VALVE. Developers Community Wiki: Sound and Music. <https://developer.valvesoftware.com/wiki/Audio>.