

## **Consideraciones y referencias para el sonido del juego**

### Valoración de tipos de sonidos:

Sonidos generales del juego semi realista. gran parte de sonidos realistas pero sin llegar a reales: pasos, viento, acordes de guitarra.

semi reales (hechos con sintetizador): sonido de coche volador.

### Sonido para mecánicas:

la mecánica del juego es que al atacar con el arma produzca un efecto de sonido, arma principal de la demo guitarra, por tanto se necesitarán diferentes acordes y riffs

Para la mecánica de solo se necesitará un audio de unos 5 segundos de un solo de guitarra.

### **Música a utilizar para el juego:**

Menús, canciones del genero de rock y efectos de sonido para los botones.

Gameplay normal, solo efectos de sonido (pasos, salto, viento,ruido de los coches que pasen...).

Gameplay combate, canciones instrumentales del género heavy metal,punk...

Cinemática inicial, música de suspense acorde con cada una de las partes de la escena.

Cinemática previa al boss, pieza de música clásica.