

MÚSICA ADAPTATIVA EN VIDEOJUEGOS

Felipe Cuadra Plaza y Nicolás Fernández Descalzo

Los Bonitos

Hemos desarrollado una pequeña demo de un videojuego, en la cual, la música y los sonidos varían según las situaciones que se producen en este. Además, hemos compuesto los dos temas principales del juego. Para la demo del juego, hemos usado Unity y para el audio, FMOD Studio integrado con el primero. Las canciones las hemos hecho usando Reaper con sintetizadores y eventos MIDI como hicimos en clase. Respecto al proceso de desarrollo, empezamos integrando FMOD con Unity haciendo un pequeño test, después, creamos un escenario muy simple en unity y planteamos sobre el papel las diferentes situaciones que harían variar los sonidos. Las siguientes sesiones consistieron en investigar sobre cómo usar FMOD Studio ya que ninguno de los dos lo habíamos usado antes. Posteriormente fuimos añadiendo las situaciones una a una (debajo del agua, en zona segura o casa, al acercarse a un enemigo o adentrarse en una zona peligrosa y el ciclo de día y noche). Una vez con el escenario completo y funcional, nos pusimos a componer las canciones de día y noche.

Como idea para continuar con el desarrollo de este proyecto, se podría incrementar el número de situaciones, piezas musicales y efectos de sonido hasta tener un juego completo.

En cuanto a las aportaciones de cada uno, hemos trabajado prácticamente siempre juntos llevando cada sesión uno el control. Las canciones, han sido compuestas una por cada uno.

Cabe destacar, que la mayor dificultad del desarrollo ha residido en comprender el funcionamiento de FMOD Studio ya que aunque comenzamos investigando sobre ello, cada una de las situaciones incluidas en la demo nos ha llevado a consultar información para poder resolverla.

FUENTES:

Al comenzar, usamos principalmente este tutorial para integrar FMOD Studio con UNity (<https://www.youtube.com/watch?v=TiQHnrFnJXs>) y estos tutoriales para empezar a usar fmod (<https://alessandrofama.com/tutorials/fmod-unity/>) aunque a lo largo de proyecto hemos acudido a numerosos tutoriales y al foro de FMOD Studio.