

SINTETIZACIÓN E INTEGRACIÓN DE MÚSICA

AUDIO

DENTRO DE LAS PELÍCULAS Y OTROS MEDIOS LINEALES, GENERALMENTE PODEMOS CONFIAR EN LOS CÓDIGOS DE TIEMPO (SMPTE TIMECODE), STREAMERS Y PUNCHES PARA SINCRONIZAR NUESTRA MÚSICA.

En cambio, en un videojuego, el jugador está esencialmente viviendo una **experiencia en tiempo real**.

Esto funciona de la siguiente manera: El motor de videojuego, envía información al motor de música para cambiar de un estado a otro, ó ejecutar un **stinger**. Estas solicitudes del videojuego al motor de música se le llama "**ganchos**" (**hooks**).

En muchos casos, un programador del equipo de desarrollo necesita **programar estos ganchos dentro del juego** para que el **sistema de música** trabaje adecuadamente.

SISTEMADEMUSICA.CS

```
(Si el jugador entra a la disco)
Entonces {
  ▶ Reproduce "Boogie Wonderland"
}
```

El equipo de **desarrollo del juego y el compositor** elaboran una estrategia sobre qué acciones en el juego **desencadenarían los ganchos musicales**, esto permite que la música este apropiadamente sincronizada con el juego.

Los mejores trabajos de música en videojuegos, son los que están correctamente conectados y sincronizados al motor del juego, donde **la música es reactiva a la experiencia del jugador en tiempo real**.

★ LISTA DE DISPARADORES (TRIGGERS) QUE PUEDEN AFECTAR LA MÚSICA: ★

Cambiar el estado emocional (ej., pasar del estado exploración a estado combate)

Moverse a una ubicación diferente dentro del juego

Número de enemigos que están atacando

Cantidad de salud que le queda al jugador

Hora del día o el clima

Proximidad de un enemigo

Resolver un rompecabezas o encontrar un tesoro

Matar a un jefe o terminar un nivel