

La música en los videojuegos

¿Has prestado atención a la música que suena en tus videojuegos? ¿Te gusta?

Hoy en día la música de los videojuegos ha alcanzado tanta importancia que algunas personas la consideran un nuevo género musical. Tiene unas características muy definidas.

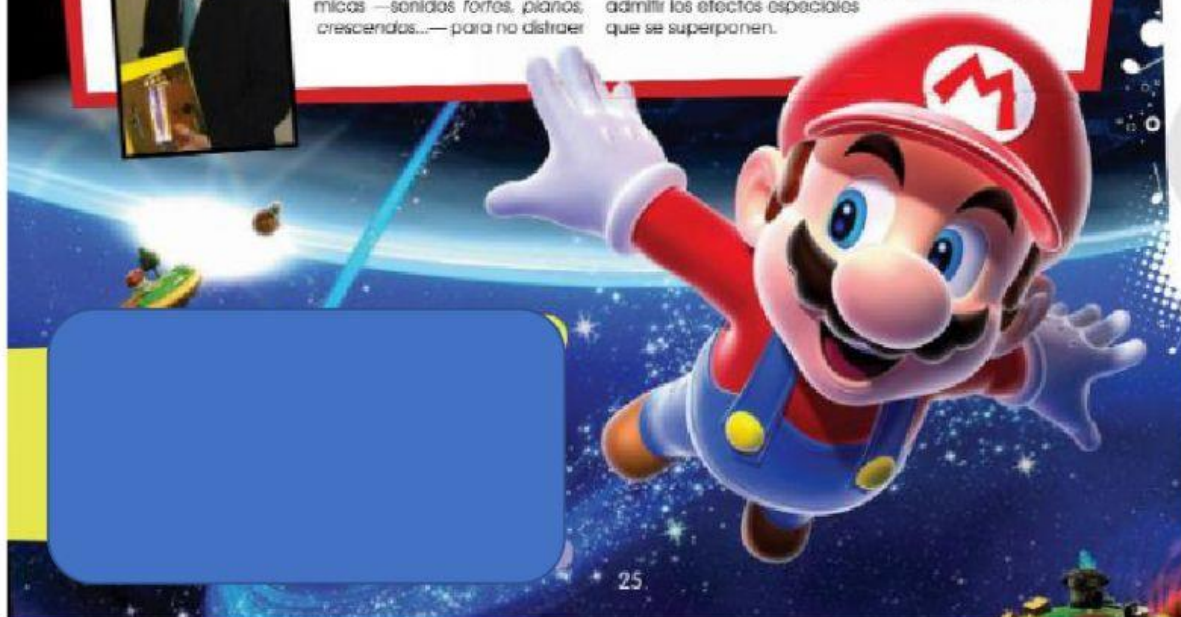


Los sonidos son secuenciados con sistemas midi, es decir, no están grabados con instrumentos reales o acústicos. Por ello, es muy característico que este tipo de música no tenga dinámicas —sonidos fuertes, pianos, crescendos...— para no distraer

al jugador. Sin embargo, al mismo tiempo debe ser muy estimulante para animar a jugar y a pasarlo bien.

La melodía de introducción suele ser breve y simple, aunque tiene una gran importancia, pues no solo constituye la primera impresión, sino que acostumbra a convertirse en aquello que se identificará rápidamente con el juego.

En la década de 1980 algunos compositores se hicieron muy conocidos por su música para videojuegos, como Koji Kondo, el compositor del juego Mario Bros. Estas melodías suelen tener un ritmo adecuado a la velocidad del juego y al mismo tiempo deben admitir los efectos especiales que se superponen.



ELIGE V (VERDADERO) O F (FALSO)



1. La música en los videojuegos no es nada importante.
2. La música en los videojuegos tiene unas características muy definidas.
3. Los sonidos son secuenciados con sistemas “midi”, es decir, no están grabados con instrumentos reales o acústicos.
4. Este tipo de música tiene dinámicas (sonidos fuertes, pianos, crescendos...) y así conseguir la distracción del jugador.
5. Es una música muy estimulante para animar a jugar y a pasarlo bien.
6. La melodía de introducción suele ser breve y simple.

7. La melodía de introducción ayudar a traer recuerdos del juego.
8. Algunos compositores se han hecho muy famosos como Beethoven.
9. Koji Kondo es el compositor del juego de Mario Bros.
10. Las melodías de la música en los videojuegos no tienen ningún efecto especial.