MÚSICA Y VIDEOJUEGOS

1. Observa atentamente el siguiente vídeo:

2. Leer cada afirmación. Luego, seleccionar si es falsa (F) o verdadera (V).

   A. En los primeros tiempos un solo hombre se encargaba de idear un juego, diseñar todos sus aspectos, como los gráficos y el sonido, y luego escribía el programa.
   B. Cada melodía en los videojuegos guía al jugador por distintos niveles y brinda una experiencia total del juego conectando emociones.
   C. Los efectos de sonido creados con consolas de juego se denominan "Chiptune".
   D. El primer videojuego fue "Pong" en 1972. El sonido se reducía a un peculiar "plic" que acompañaba cada rebote de la pelota.
   E. En sus orígenes, el sonido de los videojuegos constituía un simple accesorio, y el hardware ni siquiera permitía pensar en algo parecido a música.
   F. El primer sistema en incorporar efectos de sonido y un amago de banda sonora fue la célebre Atari 2600, en 1977.
   G. En 1982, aparece el Commodore, el primer ordenador doméstico en incorporar un chip de sonido.
   H. Hoy en día, un músico profesional se contrata expresamente para que diseñe la banda sonora de un juego.

#MusicClasses #StayHome #SomosWRS
By Ms. Yohanna Caraballo

I. Los sonidos son secuenciados con sistemas "midi", es decir, no están grabados con instrumentos reales o acústicos.

J. Un videojuego no es nada sin sus personajes, mundos o historias, pero tampoco es nada sin una buena música que le acompañe.

K. La melodía de introducción suele ser breve y simple.

L. Algunos compositores como Beethoven se han hecho muy famosos en la música de los videojuegos.

M. La música de videojuegos no es considerada un género musical.

N. Koji Kondo es el compositor de música para videojuegos como Mario Bros.

O. En sus comienzos, la música de videojuegos estaba conformada por 16 bits.

3. Encuentra y responde: ¿Qué lugares del mapa Bermuda puedes encontrar en la sopa de letras?

Escribe los lugares encontrados: