



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.

- 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: