

# MÚSICA PARA VIDEOJUEGOS

**Author :** LEONARDO PARADA VALENCIA

La **música para videojuegos** ha ido ganando espacio en los últimos años producto del crecimiento económico de la **industria de los videojuegos** y la mejora tecnológica para la creación y/o reproducción del **audio** en los dispositivos **multimedia** destinados al juego. Esto ha conllevado a su vez a posicionar de manera mas equitativa el rol de compositor de **música para videojuegos** frente a los roles de compositor de **música para la industria musical** y la **industria cinematográfica** (*también llamada **industria audiovisual***).

<https://youtu.be/3D9HYp3yilk>

<http://ingenieriaacustica.cl/blog/sonido-cine/>

La música en los **videojuegos** como producto final, ha evolucionado desde las primeras melodías que eran posibles de crear mediante los métodos de **síntesis de sonido** que ofrecían las computadoras y consolas destinadas a videojuegos de la época, hasta las actuales obras musicales desarrolladas con herramientas estándares para la **industria musical** e **industria cinematográfica** las cuales son finalmente integradas mediante software especializado para la gestión del audio.

[https://www.youtube.com/watch?v=q\\_3d1x2VPxk](https://www.youtube.com/watch?v=q_3d1x2VPxk)

En relación al **software de integración** para la **música en un videojuego** destacan [WWISE](#) y [FMOD](#), que permiten la comunicación con el **software de desarrollo de videojuegos** como ser [UNITY](#) y [UNREAL](#), que envían las instrucciones de cuando ejecutarse dependiendo de lo que ocurre durante el videojuego.

Un **videojuego** posee una estructura y elementos generales que requieren la presencia de **música** (*como de otros elementos sonoros como ser voces, ruidos y **diseño de sonido para videojuegos***), entre la que es posible destacar:

- Introducción
- Menú
- Transiciones
- Música durante el juego
- Victoria y derrota
- Conclusión y créditos

Tanto la **música** y los demás elementos acústicos que componen la banda sonora de un **videojuego** están a cargo de un equipo de personas que poseen formación áreas del conocimiento como ser **música**, licenciaturas en arte mención **sonido**, tecnología / **ingeniería de sonido y acústica** las que se relacionan finalmente con un **programador computacional** especializado en **software de integración de audio para videojuegos**.

<https://www.youtube.com/watch?v=Khccjb47pfY>