

# ¡Composición gamer! EXATEC crea el diseño sonoro de un videojuego



**Juan Pablo Gómez, EXATEC** de la carrera en **Tecnología y Producción Musical** en el [Tec Campus Puebla](#), desarrolló el diseño sonoro del videojuego *Spray and Pray* en asociación con alumnos de la **Vancouver Film School (VFS)** en Canadá.

*“Yo estuve trabajando en el diseño sonoro y los efectos de sonido: el sonido de las armas, los enemigos y demás”,* mencionó Juan Pablo Gómez.

El EXATEC poblano **agradeció a su equipo** y mencionó que *“este logro no podría haber sido posible sin la ayuda de los alumnos de la VFS”,* quienes **se encargaron de la programación y el diseño 3D** de todo el videojuego.

Más adelante, Juan Pablo Gómez **busca enfocarse en la producción de videojuegos**, centrándose en la **programación e implementación**.

De igual manera, él espera que *Spray and Pray* **llame la atención de los inversionistas** para lograr mejorar la calidad del proyecto y que tenga mayor reconocimiento en el mundo *gamer*.



/> width="1280" loading="lazy">

#### Datos y retos del diseño sonoro

El estilo sonoro usado para la obra **contiene elementos sinfónicos** como coros, órganos y música de género rock metal: *“Cuando descubrí todos los elementos que utilizaría, supe que me iba a divertir”*, comentó.

Además, **contaron con la participación de la banda de rock metal** originaria de la Ciudad de México llamada *OBESITY* dentro del equipo sonoro, quienes fueron autores del tema final *Duckzilla*.

Sin embargo, Juan Pablo **tuvo que trabajar bajo presión**: *“Tuve muy poco tiempo no solo para crear muchos sonidos, sino para ponerlos dentro del juego y que funcionaran bajo parámetros específicos”*, comentó.

Oficialmente, Juan Pablo Gómez **se unió al equipo el 16 de septiembre del 2024**, sin embargo, *Spray and Pray* salió a plataformas digitales el **28 de noviembre del mismo año**, por lo que tuvo **2 meses** para presentar su trabajo.

Otra de las dificultades que afrontó Juan Pablo fue tener que **dirigir y diseñar múltiples piezas musicales** que fueran acorde a la temática establecida para el videojuego **mientras él se encontraba en México** y su equipo en Canadá.

*“Teníamos mucha comunicación. Prácticamente todos los días reportaba avances o en qué estaba trabajando, qué estaba haciendo en ese momento”*, mencionó Gómez.

**“Cuando descubrí todos los elementos que utilizaría, supe que me iba a divertir”.**

### Spray and Pray

*Spray and Pray* es un videojuego que **trata del camino de un sacerdote** que está en una deuda mortal con un dios, y para redimirse, **debe enfrentar enemigos** cada vez más poderosos hasta llegar a un jefe final.

El videojuego tiene una denominación de *First Person Shooter (FPS)*, es decir, los usuarios juegan desde un punto de vista **situado en primera persona**, como si ellos estuvieran dentro del videojuego.

*“Para darle una sensación única al juego obtuve inspiración de juegos como Dune y Ultrakill. Tuve muchas referencias de audio con Overwatch, pues admiro el trabajo que han realizado allí”,* mencionó Juan Pablo Gómez.

TAMBIÉN QUERRÁS LEER: