



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE  
ARTE, CULTURA E HISTÓRIA  
(ILAACH)**

**ANTROPOLOGIA – DIVERSIDADE  
CULTURAL LATINO-AMERICANA**

## **PROJECT RP: UN ANÁLISIS DE LA MÚSICA EN VIDEOJUEGOS DE PLATAFORMA**

**EMANUEL PÉREZ**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Instituto Latino-  
Americano de Arte, Cultura e História da  
Universidade Federal da Integração  
Latino-Americana, como requisito  
parcial à obtenção do título de Bacharel  
em Música – Criação Musical.  
Orientador: Prof. Marcelo Villena

Foz do Iguaçu  
2019

PÉREZ, Emanuel. **Project RP: Un Análisis de la Música en Videojuegos de Plataforma**. 2019. 96 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Música - Criação Musical) – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2019.

## RESUMEN

En los últimos años, con el avance de la tecnología y los medios audiovisuales, hallamos cada vez más formas de utilizar la música en el entretenimiento, entre las cuales están los videojuegos, teniendo muchos métodos compositivos específicos que pueden ser explotados y ahondados. En este trabajo haré hincapié en el uso de la música en videojuegos de plataforma, más específicamente Project RP, un proyecto en el cual he participado durante el 2014, y cómo he ido tomando las decisiones creativas con respecto a su banda sonora, entre ellas la ambientación de escenarios, introducciones y cierres, secuencias cinemáticas, secuencias jugables, temas de personaje; además del énfasis en la creación de un sentido de inmersión para los jugadores. Con la profundización de estos elementos musicales dentro de un medio de entretenimiento tan presente en los últimos tiempos, planeo traer visibilidad a varias formas de creación musical poco ahondadas fuera del ámbito específico de los videojuegos, para poder lograr un interés en maneras menos convencionales de crear música.

**Palabras clave:** Videojuego. Plataforma. Soundtrack. Medios audiovisuales. Sidescroller. Inmersión. Estética. Orquesta. Rock. Electrónica.

PÉREZ, Emanuel. **Project RP: Uma análise da Música em Jogos de Vídeo de Plataforma**. 2019. 96 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Música - Criação Musical) – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2019.

## RESUMO

Nos últimos anos, com o avanço da tecnologia e os meios audiovisuais, achamos cada vez mais jeitos de utilizar a música no entretenimento, nas quais estão os jogos de vídeo, tendo muitos métodos composicionais específicos que podem ser explorados e aprofundados. Neste trabalho eu vou enfatizar o uso da música nos jogos de vídeo de plataforma, mais especificamente Project RP, um projeto no qual eu participei no 2014, e como eu fiz as decisões criativas com respeito a sua banda sonora, entre elas a ambientação de cenários, introduções e fechamentos, sequências cinemáticas, sequências jogáveis, temas de personagens; además do ênfase na criação de um sentido de imersão para os jogadores. Com o aprofundamento de estos elementos musicais dentro de um médio de entretenimento tão presente nos últimos tempos, eu planejo trazer visibilidade a várias formas de criação musical pouco usadas fora do âmbito específico dos jogos, para poder lograr um interesse em jeitos menos convencionais de criar música.

**Palavras-chave:** Videogame. Plataforma. Soundtrack. Meios audiovisuais. Sidescroller. Imersão. Orquestra. Rock. Eletrônica.

PÉREZ, Emanuel. **Project RP: An Analysis of Music in Platforming Videogames**. 2019. 96 pages. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Música - Criação Musical) – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2019.

### **ABSTRACT**

In recent years, with the advances of technology and visual mediums, we find each time more ways to utilize music in entertainment, amongst which we find videogames, which have several compositional methods that can be exploited and delved into. In this paper I'll be focusing on the use of music in platform videogames, more specifically in Project RP, a project I've been a part of circa 2014, and how I made certain creative decisions in relation to its soundtrack, like stage ambiance, opening and ending sequences, playable sequences, cinematic sequences, character themes; apart from an emphasis on creating a sense of immersion for players. Having these musical elements in mind, from an entertainment medium vastly present in recent times, I plan to bring visibility to several methods of music creation that are less likely seen outside of the videogame spectrum, so to create interest in less conventional ways of making music.

**Palabras clave:** Videogame. Platform. Soundtrack. Visual mediums. Sidescroller. Immersion. Orquestra. Rock. Electronica.

**SUMARIO**

<b>GLOSARIO</b>	<b>6</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>9</b>
<b>1 CONCEPTOS FUNDAMENTALES SOBRE SOUNDTRACKS DE VIDEOJUEGOS</b>	<b>10</b>
1.1 VIDEOJUEGOS Y GÉNEROS	10
1.2 VIDEOJUEGOS DE PLATAFORMA Y SIDESCROLLERS	11
1.3 EL USO DE LA MÚSICA EN LOS VIDEOJUEGOS SIDESCROLLER	13
1.4 LA INMERSIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS	25
1.5 LOS JUEGOS Y LOS MEDIOS VISUALES	31
1.6 LA PERSONALIDAD Y LA ESTÉTICA	34
<b>2 PROJECT RP</b>	<b>35</b>
2.1 LA ESTRUCTURA DEL "SOUNDTRACK"	35
2.2 ANÁLISIS DEL SOUNDTRACK: PROJECT RP	37
2.2.1 MÚSICA INTRODUCTORIA	41
2.2.2 CAPÍTULO 1: ÉXODO	46
2.2.3 CAPÍTULO 2: ORÍGENES	53
2.2.4 CAPÍTULO 3: TERRAFORMACIÓN	58
2.2.5 CAPÍTULO 4: PANDORA	66
2.2.6 CAPÍTULO 5: REGRESO	74
2.2.7 MÚSICA DE CIERRE	85
<b>3 CONCLUSIONES FINALES</b>	<b>87</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>92</b>

## **Glosario**

**Bookend:** del inglés. Término informal para referirse a un tipo de narración enmarcada, donde el elemento de una historia se presenta en un principio, para luego cerrarse apenas cerca del final.

**Boss:** del inglés "jefe". Personaje que está típicamente en el clímax o algún punto importante dentro de un videojuego, sirviendo como una especie de "guardián" u oponente que el jugador deberá derrotar para poder seguir adelante.

**Boss Rush:** del inglés "carrera de jefes". Sección de un videojuego donde el jugador tiene que enfrentar a todos los bosses que ha encontrado anteriormente, en secuencia, sin interrupciones.

**Build-up:** dentro del ámbito musical, proceso compositivo donde gradualmente se prepara o se llega a un clímax.

**Checkpoint:** del inglés, normalmente traducido como "punto de control". Punto de salvado del juego, lugar donde comenzará el jugador en caso de perder y tener que volver a empezar.

**Chiptune:** estilo de música electrónica sintetizada usando bancos de sonido comunes de aparatos como consolas de arcade y computadoras antiguas.

**Contrarreloj:** escenario en un videojuego donde hay un reloj contando (literal o figurativamente) que obliga al jugador a moverse rápido y sin perder tiempo.

**Cutscene:** puede ser traducido como secuencia cinemática o simplemente "escena". Escena no-jugable usualmente corta que muestra lo que sucede en la trama dentro de un videojuego determinado.

**DAW:** Digital Audio Workstation, programa de computadora utilizado para realizar producciones musicales o sonoras.

**Deadline:** del inglés, fecha límite de presentación de un trabajo o proyecto.

**Easter Egg:** del inglés "huevo de pascua". Alguna imagen o mensaje escondido en un medio audiovisual.

**Escort Mission:** del inglés "misiones de escolta". Escenario en un videojuego donde el jugador tiene que escoltar a un personaje no-jugable y protegerlo de cualquier daño por una cantidad de tiempo determinada.

**Fade-out:** del inglés “desaparecer”. Recurso común en la música donde el sonido se desvanece progresivamente.

**Foreshadowing:** del inglés “presagio”. Elemento narrativo sutil que hace referencia a un evento futuro.

**Gating:** del inglés, también conocido como noise gate. Proceso que elimina ruidos en una grabación debajo de un umbral determinado.

**Health Points:** del inglés “puntos de salud” o “puntos de vida”. Concepto utilizado en videojuegos para referirse al atributo de un personaje que controla su cantidad de salud antes de dejar de funcionar.

**Jugabilidad:** término empleado en la industria de videojuegos que describe al juego en términos de funcionamiento, reglas y diseño.

**Loading:** del inglés “cargando”. Pantalla que suele emplearse en videojuegos mientras se generan todos sus elementos, antes de darle control al jugador.

**Loop:** del inglés “bucle”. Término común en la música para referirse a una pieza que se repite de forma indefinida, a partir de cierto punto.

**Main Theme:** del inglés “Tema principal”. Pieza musical que representa la totalidad o la parte principal de algún medio audiovisual.

**Objeto sonoro:** de la definición de Pierre Schaeffer, fenómeno sonoro que se oye por sí mismo independientemente de su procedencia.

**Paisaje sonoro:** término acuñado por el compositor R. Murray Schafer, definido como un ambiente sonoro hecho de construcciones abstractas, ya sea por composiciones musicales o montajes analógicos/digitales que se presentan como ambientes.

**Plug-in:** del inglés, pieza que complementa a otro programa de computadora o adhiere a él.

**Power Chord:** del inglés “acordes de poder”. Acordes formados por una tónica, su quinta y a veces su octava. Comúnmente usada en guitarras en la música rock.

**Reprise:** del inglés “repetir”, elemento de repetición de un material musical durante una obra determinada.

**Riff:** término común en el rock para referirse a un ostinato, es decir, una frase o melodía repetida durante una pieza musical, generalmente en la guitarra.

**Sidescroller:** del inglés "desplazamiento lateral". Videojuego que utiliza el elemento del side-scrolling, es decir, el jugador mueve al personaje en 2 dimensiones, hacia la izquierda, derecha, arriba y abajo; pero jamás hacia adentro o hacia afuera.

**Sketch:** del inglés. Forma informal de referirse a bocetos.

**Soundtrack:** del inglés, normalmente traducido como "banda sonora". Música grabada o producida para acompañar a un medio visual como películas, videojuegos, programas de televisión, etc.

**Stage:** del inglés "escenario". También conocido como nivel, áreas específicas y numeradas dentro de un videojuego.

## **Introducción**

Cuando buscamos artículos académicos relacionados a la industria de los videojuegos, no es del todo común toparnos con información sobre el uso de la música, siendo este tal vez uno de los elementos menos indagados cuando hablamos de este medio de entretenimiento. El crear visibilidad hacia este uso de los medios es algo importantísimo mientras avanzamos en la era digital, donde las tecnologías en el entretenimiento progresan a pasos agigantados. El enfoque en este caso será, específicamente, sobre el videojuego **Project RP**, un proyecto que comenzó en el 2013 pero que no ha llegado a concretarse, quedando en estado de pausa. No obstante, la música fue uno de los aspectos más completos del proyecto, y vale la pena hablar de las tácticas y estrategias que he usado como compositor de dicho proyecto, para crear un mayor sentido de *inmersión* dentro del videojuego. Para lograr explicar mejor esta idea a aquellos que no están familiarizados con el medio, será necesario dar un poco de contexto.

Los videojuegos son un medio audiovisual relativamente nuevo, nacido aproximadamente a fines de los '40, pero que comenzó a explotarse de forma masiva apenas a partir de la década del '70. A pesar de ser un medio muy joven, los videojuegos, así como la tecnología digital en general, han ido avanzando desde los '70 hasta la década del 2010 de una forma exageradamente acelerada. Gracias a estos avances de la era digital, el medio de los juegos de computadora ha sido uno de los principales en aprovechar y montarse en esa misma ola como beneficio para su desarrollo en general.

Al ser un medio de entretenimiento de poca antigüedad, ha recibido poca atención en cuanto a investigación científica se refiere, pero es algo que merece indagarse, desarrollarse y explotarse, pues es un medio sumamente popular en la actualidad, además de ser muy complejo en varios de los ámbitos de la industria audiovisual, ya que los videojuegos son precisamente una combinación de muchos medios de entretenimiento que pueden ser experimentados digitalmente, ya sea reproducción de historias y cuentos, medios visuales tanto en dos como tres dimensiones, actuaciones de voz, etc. Entre estos medios se encuentra la música y el uso del sonido, en lo cual voy a

estar enfocándome casi exclusivamente a lo largo de este proyecto. Sin embargo, para explicar esta relación audiovisual, abordaré en el capítulo 1 los conceptos fundamentales del medio de videojuegos, para ayudar aquellas personas no familiarizadas, relacionándolos con bandas sonoras de juegos disponibles en el mercado, mostrando sus influencias en la composición de la música de **Project RP**. En el capítulo 2, discuto las músicas del proyecto específicamente y su funcionalidad para el juego, explicando las tomadas de decisiones técnicas y estéticas. En las consideraciones finales reflexiono sobre el trabajo general, sus posibles contribuciones académicas y sus posibilidades de continuidad en otras investigaciones científicas.

## **1. Conceptos fundamentales sobre soundtracks de videojuegos**

### ***Videojuegos y géneros***

Un videojuego se define como un juego electrónico que involucra la interacción de una persona con una interfaz de usuario, es decir, el espacio de interacción entre una máquina y un ser humano; mientras es generada una retroalimentación visual a través de un aparato de video. Estos juegos electrónicos pueden ser experimentados a través de distintas máquinas como lo pueden ser tanto a través una computadora personal, así como una consola de videojuegos: plataformas creadas específicamente para ejecutar distintos videojuegos, sirviendo como un medio electrónico de reproducción. Varias de estas consolas se han ido popularizando y evolucionando a través de los años desde la **Magnavox Odyssey**<sup>1</sup>, lanzada comercialmente en el año 1972.

Desde su concepción y durante su evolución, los videojuegos se han convertido cada vez en medios más masivos, ramificándose y creando distintos tipos disponibles en el mercado, comúnmente llamados

---

<sup>1</sup> Consola de videojuegos desarrollada por la compañía de artículos electrónicos Magnavox. Considerada la primera consola comercial de hogar en la historia.

géneros, de la misma manera que se clasifican los géneros musicales, películas, series de televisión y otros medios de entretenimiento. Sin embargo, si bien los primeros videojuegos eran de naturaleza extremadamente limitada debido al relativamente menor avance tecnológico de la época, estos han ido incorporando cada vez más formas artísticas a su creación y desarrollo, creando así varios géneros y subgéneros basados no solo en la forma en que son manipulados o jugados, sino también en cómo se perciben sus propias tramas narrativas, el ambiente o atmósfera que estos mismos crean, entre otras formas de clasificación. De esta forma, cada videojuego singular puede estar catalogado dentro de distintos géneros debido a sus múltiples facetas artísticas, mecánicas y audiovisuales.

Así hallamos varios videojuegos de géneros similares a aquellos presentes en películas o televisión, como lo son los videojuegos de acción, aventura, terror, suspenso, bélicos, policiales, fantasía, o incluso religiosos. Pero, si nos enfocamos en las mecánicas de los videojuegos en cuestión, encontramos grupos de clasificación diferentes a los previamente mencionados, como lo son los juegos de lucha, *shooters*<sup>2</sup>, sigilo, supervivencia, juegos de rol, simuladores, rompecabezas, juegos de plataforma, novelas interactivas, ritmo, estrategia, entre muchos otros subgéneros; todos basados en la forma en que estos son jugados y como los jugadores avanzan a través de ellos. Es aquí donde salimos de lo general y entramos en un ramo específico de los videojuegos, uno de los géneros más clásicos y hasta ahora aún populares en la industria, los videojuegos de plataforma.

### ***Videojuegos de plataforma y sidescrollers***

Los videojuegos de plataforma son el primer género que suele venir a la mente al momento en que hablamos de videojuegos de acción. Los juegos de plataforma son inherentemente (mas no exclusivamente) juegos de acción, ya que están enfocados en el manejo de personajes a través de

---

<sup>2</sup> Del inglés “tirador”, género de videojuegos característicos por su uso de armas de fuego o de ataque a distancia.

distintas áreas o *stages*<sup>3</sup>, en el que constantemente haremos uso de los controles para mover al personaje en distintas direcciones y, principalmente, hacer que el personaje salte. Esto último es esencial ya que es la base de un videojuego de plataforma, y también lo que le da su nombre al subgénero: mover a un personaje saltando de plataforma en plataforma. Al mismo tiempo, iremos evadiendo obstáculos y abriéndonos paso a través de distintos ambientes. Todo esto es básico, y la forma en que el juego decida explayarse desde esa base varía de videojuego en videojuego, en algunos podemos atacar a otros personajes, en algunos solo podemos esquivar; en otros el personaje es movido en contra de nuestra voluntad, en otros tenemos libertad propia de movimiento; entre otras características. Este tipo de videojuegos también son en su mayoría juegos de aventura, debido a su característica de exploración. El ejemplo más clásico (y uno de los más antiguos) de un videojuego de plataforma es **Super Mario Bros.**<sup>4</sup>, conocido en sus primeros bocetos como *Jump-Man* (hombre que salta).

**Super Mario Bros.** es conocido como un videojuego de acción y aventura, así también como uno de los primeros videojuegos *sidescroller*. El elemento de *side-scrolling* es una característica que, si bien no es exclusiva, está más que nada presente en los videojuegos de tipo plataforma. La palabra viene del inglés, y se traduce más o menos como “de desplazamiento lateral”, lo cual es literal en este tipo de videojuegos. Al tener control de un personaje específico, lo podemos visualizar en la pantalla de forma lateral, lo que muchos definen como gráficos 2D o de dos dimensiones, y movemos al personaje hacia ambos lados laterales, hacia arriba o hacia abajo, pero jamás en profundidad (de adentro hacia afuera y vice-versa).

Desde la explosión de popularidad de los juegos originales de la franquicia de **Mario**, hemos visto múltiples videojuegos desarrollados por distintas compañías que se enfocan en el elemento *sidescroller*, ya que se beneficiaba mucho en aquella época para poder plasmar diversas ideas para que el jugador pueda apreciar los ambientes y escenarios tanto de forma

---

<sup>3</sup> Del inglés “escenario”, también conocido como nivel, áreas específicas y numeradas dentro de un videojuego.

<sup>4</sup> SUPER MARIO BROS. Compositor: Koji Kondo. Japón: Nintendo, c1985. Videojuego de Nintendo Entertainment System.

estrictamente artística, como también de forma que los escenarios sean fáciles de comprender al ser jugados. Otra razón muy importante fue la facilidad en programación, ya que, al ser los primeros, realizar juegos electrónicos con movimiento libre era una tarea demasiado ardua para los cuales los desarrolladores no podían darse el lujo en la época de los primeros *sidescrollers*. Aún con todo eso, hasta la actualidad se siguen encontrando muchos juegos que utilizan este recurso, principalmente por la adaptación y el gran aprecio al estilo que se ha generado durante los años, creando así su propio subgénero de videojuegos de plataforma, así como generando sus propias costumbres dentro de ellos.

### ***El uso de la música en los videojuegos sidescroller***

Para continuar con el contexto del proyecto, necesitamos aclarar algunos conceptos importantísimos que, si bien también se encuentran en otros géneros de videojuegos, el enfoque aquí será en cómo se utilizan dentro del subgénero de los *sidescroller*. Estos conceptos fueron los principales en los que me he basado en la composición del *soundtrack*<sup>5</sup> de ***Project RP***, y es bueno destacar las diferencias que hay entre crear música para cada uno de los propósitos que el videojuego busca resaltar.

Para empezar, es importante recalcar la “personalidad” de la música en un videojuego determinado, lo cual puede funcionar dentro del videojuego completo y hasta incluso en franquicias enteras. Muchos desarrolladores buscan no solo crear un medio donde la persona pueda divertirse controlando una máquina y superando retos, sino que también ahondan el sentido de la inmersión a través de una historia o trama dentro de un determinado juego o franquicia. Voy a dar como ejemplo aquí una franquicia de videojuegos que fue una gran fuente de influencia tanto en la música como en todos los conceptos de ***Project RP***, que van desde la historia y los personajes hasta las mecánicas. Estoy hablando de la franquicia de ***Mega Man X***<sup>6</sup>, más que

---

<sup>5</sup> Del inglés, normalmente traducido como “banda sonora”, música grabada o producida para acompañar a un medio visual como películas, videojuegos, programas de televisión, etc.

<sup>6</sup> MEGA MAN X. Compositor: Setsuo Yamamoto; Makoto Tomozawa; Yuki Iwai; Yuko Takehara; Toshihiko Horiyama. Japón: Capcom, c1993. Videojuego de Super Nintendo Entertainment System.

nada los videojuegos clásicos de *Playstation*<sup>7</sup> ***Mega Man X4***<sup>8</sup>, ***Mega Man X5***<sup>9</sup> y ***Mega Man X6***<sup>10</sup>.

En esta franquicia, controlamos al personaje de **X**, una especie de androide llamado *replid* que forma parte de una organización que busca luchar contra otros *replids* corruptos, mientras intentan limpiar su imagen y ganarse la confianza de los seres humanos. El contexto del videojuego es muy utópico, con grandes instalaciones y bases de alta tecnología repletas de androides y robots. Este tipo de contexto le da al videojuego cierta estética, que se verá reflejada en el diseño de los personajes, escenarios, mecánicas de jugabilidad<sup>11</sup>, y lo que vamos a analizar: su música. La música en ***Mega Man X*** en general busca materializar ese contexto “futurista” haciendo mucho uso de sintetizadores y música electrónica, pero, a su vez, utiliza muchas guitarras eléctricas, con el objetivo de también reflejar la constante acción que se percibe a lo largo del juego, donde constantemente estaremos batallando contra múltiples enemigos fuertes y habilidosos. La música puede ser más relajada o más desenfadada depende de lo que requiera la trama y el momento específico donde se encuentra el personaje. Esta estética es muy importante para darle esta “personalidad” de la que hablé antes, aquella que será importante al momento en que un jugador la escuche y sepa reconocer de que contexto viene, o incluso que videojuego representa, ya que se volverá el estilo determinante de la franquicia.

Yéndonos un poco más allá, nos encontramos con algunos conceptos importantes que son muy comunes dentro de los videojuegos de plataforma, y de qué manera se aplican dentro de los *sidescrollers*:

**Concepto 1. Stage:** también coloquialmente llamado “escenario” o “nivel”, pero es muy común también llamarlo “*stage*” dentro de los videojuegos de plataforma. Los *stages* son aquellos mapas, áreas, o secciones

---

<sup>7</sup> Consola de videojuegos desarrollada por la compañía japonesa Sony en el año 1994.

<sup>8</sup> MEGA MAN X4. Compositor: Toshihiko Horiyama. Japón: Capcom, c1997. Videojuego de Sony Playstation.

<sup>9</sup> MEGA MAN X5. Compositor: Naoto Tanaka. Japón: Capcom, c2000, videojuego de Sony Playstation.

<sup>10</sup> MEGA MAN X6. Compositor: Naoto Tanaka. Japón: Capcom, c2001, videojuego de Sony Playstation.

<sup>11</sup> Término empleado en la industria de videojuegos que describe al juego en términos de funcionamiento, reglas y diseño.

donde el jugador manejará al personaje de un punto A a un punto B. Comúnmente los videojuegos de plataforma están divididos en diferentes *stages* para brindar una mejor estructura, la cual será más fácil de entender y de recordar para el jugador. En ciertos videojuegos, será necesario terminar un *stage* antes de poder avanzar al siguiente, aunque en ciertos casos los desarrolladores le brindarán al jugador la chance de poder jugar varios *stages* en el orden que desee, para luego poder desbloquear un nuevo grupo de *stages* que de nuevo podrá completar en cualquier orden. Toda esta idea es necesaria para brindarle la estructura de avance que es común en este tipo de videojuegos, y con cada *stage* que se desbloquee, la dificultad de éstas irá aumentando. También es recurrente ver juegos donde los *stages* del juego están interconectados, de forma que las transiciones entre un *stage* y el siguiente serán mucho más fluidos, a diferencia de la costumbre común en videojuegos de plataforma, donde cruzar de un *stage* a otro requiere de una pantalla de *loading*<sup>12</sup> o de moverse a través de un mapa antes de llegar al siguiente nivel.

En los videojuegos de plataforma, *sidescrollers* o no, si bien encontramos una estética musical que se ajusta al juego como un todo (y por ende dándole una personalidad característica), cada *stage* posee un estilo musical diferente dependiendo del ambiente y el contexto, algo que haga encajar el sonido con lo que el jugador está experimentando en la pantalla, así como también con lo que está sucediendo dentro de la trama del juego. Un punto clave en la composición de la música de *stage* (que también se aplicará en otros tipos de música en un videojuego, mas no en todos) es el uso del *loop*<sup>13</sup>. Cuando hablamos de *loop*, traducido desde el inglés a “bucle”, hablamos de una pieza musical que está escrita específicamente para que, una vez que finalice, vuelva a comenzar inmediatamente sin ningún tipo de interrupción, creando un flujo continuo. El *loop* suele reiniciar la música específicamente desde el comienzo de la pista, aunque en algunas ocasiones puede repetirse desde otro punto. Este elemento es muy importante en la música de *stage*, ya que es importante mantener la tensión y la sensación de inmersión en el jugador de manera

---

<sup>12</sup> Del inglés “cargando”, pantalla que suele emplearse en videojuegos mientras se generan todos sus elementos, antes de darle control al jugador.

<sup>13</sup> Del inglés “bucle”, término común en la música para referirse a una pieza que se repite de forma indefinida, a partir de cierto punto.

constante, y un buen uso de un *loop* es una manera perfecta de que esta inmersión no se corte abruptamente mientras un jugador aún está atravesando un *stage*.

Además de esto, debemos recalcar varios puntos al momento de la composición de una pista musical de *stage*, citando a uno de mis colegas en la producción de **Project RP**:

“hay que pensar en varias cosas al poner la música

1- CONTEXTO DEL STAGE

2- PROTAGONISTA DEL STAGE

3- ESTADO ACTUAL DEL MISMO” [sic]<sup>14</sup>

Lo que queremos decir con esto es que existirán 3 aspectos principales a tener en cuenta al momento de escribir la música para un *stage* determinado, una manera de componer que será muchísimo más variada que en otros aspectos dentro del videojuego, y también será mucho más recurrente.

a. Contexto del *stage*: probablemente el detalle más importante, ya que es lo que le dará la forma a la música en un comienzo y ayudará a pensar en las primeras ideas. El contexto abarca muchas cosas, el lugar donde nos encontramos, el momento o tiempo en la historia, quién más se encuentra en el lugar, orígenes del *stage*, nuestra misión, mecánicas, jugabilidad, entre otras cosas. Lo primero que suele esperarse de la música de un *stage* es algo que nos refleje el lugar donde nos encontramos. Daré como ejemplo la música del videojuego **Crash Bandicoot**<sup>15</sup>, específicamente la música del *stage* llamado *Jungle Rollers*. En dicho escenario, el contexto es una gran selva, cercana a indígenas originarios del archipiélago donde se encuentra

---

<sup>14</sup> Información textual concedida por colega en la producción de Project RP, a través de foro público de foroactivo.com.

<sup>15</sup> CRASH BANDICOOT. Compositor: Josh Mancell. Estados Unidos: Naughty Dog, c1996. Videojuego de Sony Playstation.

nuestro personaje. En respuesta a ese contexto, el compositor Josh Mancell decide utilizar elementos musicales característicos de este tipo de contexto (muchísima percusión, tambores tribales, xilófonos, y hasta *didgeridoos*, algo proveniente del desierto pero que es comúnmente asociado con la selva) así como también efectos de ambientación que no son propios del videojuego mismo, sino que vienen de la pista musical, efectos como sonidos de pájaros cantando, elefantes, monos, entre otros animales salvajes.

b. Protagonista del *stage*: en la mayoría de los videojuegos de plataforma, este elemento vendrá de la mano de la estética general de la música del videojuego, un tema que toqué anteriormente, ya que el personaje o protagonista muchas veces es el mismo a lo largo del juego completo. En ocasiones, como lo es en ***Mega Man X***, los protagonistas pueden variar, pero esto dependerá de que personaje decida usar el jugador y no por circunstancias de la historia. Esto quiere decir que la música no cambia al cambiar de personaje. En nuestro caso, es importante destacarlo para ***Project RP***, ya que el juego estará utilizando 4 protagonistas diferentes que serán utilizados dependiendo del momento de la trama, a diferencia de muchos videojuegos de plataforma comunes. Aún así, es importante saber qué personaje estamos usando dentro del contexto en el que nos encontramos, para ponernos en la cabeza de dicho personaje y representar lo que este está sintiendo al momento de atravesar el *stage*. Un ejemplo de esta situación en un videojuego de plataforma es ***Crash Twinsanity***<sup>16</sup>, donde a lo largo del juego nos vemos forzados a utilizar entre 3 personajes diferentes dependiendo de la trama. En este caso, cuando usamos a **Crash**, el personaje principal de la serie, la música es más alegre y rápida, en base a su naturaleza despreocupada y aventurera. Sin embargo, cuando tomamos control de **Cortex**, el villano de la serie, la música es más sombría y lenta (en contraste con **Crash**), debido a la personalidad fría y calculadora del personaje. El ejemplo más claro de esto en ***Crash Twinsanity*** se encuentra en el *stage* llamado *Classroom Chaos*, donde usamos a los dos personajes dentro de un mismo *stage*, y en el cual la música cambia solamente por el cambio de personajes jugables.

---

<sup>16</sup> CRASH TWINSANITY. Compositor: Spiralmouth. Estados Unidos: Traveller's Tales Oxford Studio, c2004. Videojuego de Sony Playstation 2.

c. Estado actual del mismo: con esto nos referimos a la percepción del protagonista, es algo así como una combinación de los dos puntos anteriores. El punto de la trama irá afectando la forma en la que un personaje percibe los eventos que suceden a su alrededor, creando un desarrollo que va de la mano con la personalidad del personaje que estamos manejando. Aquí nos centramos en comunicar al jugador el estado en el que se encuentra el protagonista, a diferencia del punto A donde nos enfocamos en la forma en la que esperamos que el jugador se sienta al atravesar un *stage*. Como ejemplo de esto, haré mención al videojuego de *Nintendo Wii*<sup>17</sup> ***The Legend of Zelda: Twilight Princess***<sup>18</sup>, el cual, si bien no es un juego de plataforma específicamente, contiene un ejemplo muy claro de este tipo de elemento en la música, el cual puede ser aplicado en cualquier tipo de videojuego que vaya desarrollando una trama. En este caso, cuando utilizamos al personaje principal **Link** a través de los campos del castillo **Hyrule**, oímos una música de estilo “medieval”, utilizando muchos vientos y percusión de una forma muy rica rítmicamente. Sin embargo, en cierto punto de la historia, cruzamos esta área utilizando al mismo personaje, pero la música cambia a una mucha más lenta y triste, la cual solo utiliza piano, una pieza que generalmente se la conoce como ***Midna's Lament*** o ***Midna in Distress***. La razón de esto es el cambio de percepción del personaje de acuerdo al momento específico de la historia.

En el final, combinaremos los 3 puntos para poder lograr un *soundtrack* de *stage* que toque todos los puntos importantes y el jugador sienta la mayor inmersión posible al estar intentando superar un nivel.

**Concepto 2. Boss:** concepto usadísimo en un porcentaje enorme de videojuegos y casi infaltable en aquellos que contengan una trama (aunque igual se presenta en juegos sin historia), el *boss* se traduce como “jefe”, y será aquel poderoso personaje que está típicamente en el clímax o algún punto importante dentro del juego, sirviendo como una especie de “guardián” u oponente que el jugador deberá derrotar para poder seguir adelante. El objetivo de un *boss* será muchas veces ser un representante de gran amenaza tanto para

---

<sup>17</sup> Consola de videojuegos desarrollada por la compañía japonesa Nintendo en el año 2006.

<sup>18</sup> THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS. Compositor: Toru Minegishi; Asuka Ohta. Japón: Nintendo, c2006. Videojuego de Nintendo Wii.

el personaje como para el jugador, y regularmente es de las piezas más importantes de un videojuego. Debido a esto, lógicamente el *boss* se volverá un enemigo especial que deberá ser mucho más difícil de superar que otros enemigos normales dentro del resto de la trama, requiriendo que el jugador use sus mejores habilidades, reflejos y estrategias para poder avanzar hacia lo que el *boss* esté resguardando.

El uso del *loop*, mencionado anteriormente en la música de *stage*, se utiliza de igual manera en el *boss*, la música no puede ser interrumpida, por lo que es compuesta de forma que pueda repetirse sin que haya silencios en el medio. Algunos videojuegos contienen otro aspecto interesante además de esto, y es el uso de distintas fases dentro de la batalla contra el *boss*, cosa que también afecta a la música. Cuando tenemos una batalla con 3 fases, la música puede ser compuesta de manera que esté dividida en 3 partes, todas las cuales pueden usar un *loop* independiente, hasta que el jugador logra llegar a la siguiente, haciendo que la música también avance.

Usualmente, los *bosses* suelen encontrarse al final de un *stage*, aunque no siempre, y para lograr representar su destaque entre los demás enemigos de la historia, poseen su propio *soundtrack* al momento de desatar las batallas. En muchos videojuegos, tenemos *bosses* que varían en grado de relevancia en cuanto a la historia, lo cual se ve reflejado en la misma música al momento en que oímos que un *boss* tiene una música diferente a los demás. Con esto me refiero a que la mayoría de los *bosses* comparten una misma pista que suena durante las batallas, una música que representa la lucha contra el *boss* común, para que luego el jugador se encuentre con un personaje más importante, el cual tendrá su propia música, que ya no solo lo representará como *boss*, sino también como su mismo personaje.

Además de esto, existen decenas de tipos diferentes de *boss* dentro del medio de los videojuegos, pero en este caso voy a mencionar solamente 3, ya que estos son los más importantes para el tema que estamos tocando, que es el uso de la música: el *boss* común, el *boss* principal, y el *boss* final.

a. *Boss* común: también podemos llamarlo *boss* genérico, es aquel *boss* que tiene menos relevancia en la trama que otros, y por

ende compartirán una misma pista musical entre todos ellos, para señalar que estamos peleando con un enemigo más fuerte, pero que no tiene mucha más importancia en el argumento del juego, ya sea antes o después de la batalla misma. Un buen ejemplo de esto es los *bosses* de la franquicia de **Mega Man** y **Mega Man X**. Ambas series abren la historia con 8 *stages* jugables, los cuales culminan cada uno en una batalla contra un *boss*, los cuales tendrán poca relevancia más allá de ser simples obstáculos en la travesía del personaje principal de la historia. Casi todos los juegos de ambas franquicias usan este método, pero para dar un ejemplo más concreto, el videojuego **Mega Man X6** de *Playstation* posee una música misma que se repite en las 8 peleas al final de cada uno de los *stages*, utilizando una pista musical acelerada y llena de guitarras eléctricas y batería típico de una formación de rock o metal, estilo el cual caracteriza la música de **Mega Man X**. La música busca expresar el sentimiento de tensión de una batalla contra un enemigo poderoso, mientras que sigue su propia tendencia en el estilo musical que el juego en general maneja. Ninguno de estos *bosses* son siquiera mencionados luego de la derrota de cada uno, por lo que se los toma en cuenta simplemente como obstáculos un poco mayores que aquellos enemigos normales vistos en el resto del juego.

**b.** *Boss* principal: no existe un nombre específico para este tipo de *boss*, por lo que usaré el término “principal” para denominar a aquellos personajes resaltantes de la trama que buscarán tener su batalla contra el jugador. Los *bosses* principales tienen su propia pista musical, una pista que no comparten con ningún otro personaje o momento del juego, y en estos el compositor busca no solo resaltar la típica adrenalina presente en una pelea contra un enemigo importante, sino también lograr expresar el trasfondo, motivaciones y orígenes del personaje con el que se está luchando. Usaré de nuevo como ejemplo a **Mega Man X6**, donde el personaje **High Max**, la mano derecha del villano principal, es encontrado hasta dos veces en el juego, y en ambas batallas escuchamos su propia música “High Max”, la que representa el drama y la historia del personaje a través de melodías rápidas, de modo menor y con varios cambios de tonalidad, expresando como este villano es muy diferente de aquellos otros que se han encontrado anteriormente. Cabe destacar también que nos encontramos con **High Max** en circunstancias especiales, a

diferencia de aparecer al final de un *stage*, este aparecerá solamente si logramos acceder a una zona secreta, disponible en cualquiera de los 8 *stages* seleccionables.

c. *Boss* final: técnicamente entra en la misma categoría que la anterior, pero aquí se hace un punto y aparte por ser el último *boss* y el último obstáculo del juego en la mayoría de los casos, que es algo en lo que los desarrolladores siempre toman consciencia. El *boss* final muchas veces recibe cierto trato especial, tanto en mecánicas, como en diseño, y hasta en su música. Un ejemplo más moderno sería el caso de ***Cuphead***<sup>19</sup>, donde el *boss* final es el Diablo mismo, y al ser el villano principal del juego y el último enemigo a enfrentar, escuchamos dos pistas musicales diferentes, cada una expresando distintas fases en la batalla, ya que a medida que se desarrolla la pelea, esta se va volviendo más difícil y más tensa. Además de esto, es muy típico en muchos videojuegos que contengan batallas contra *bosses* que podamos hallar incluso más de una que pueda considerarse “final”. Podemos tener varios caminos que llevan a finales diferentes, por ejemplo, donde cada uno culmina con un *boss* final en particular. Otro ejemplo, que es más común y vamos a analizar más a fondo más adelante, es el caso de un *boss* final falso, y un *boss* final verdadero. Esto es un recurso que es bastante utilizado, donde se crea la ilusión de una batalla final contra el villano principal, para luego sorprender al jugador con una nueva pelea, que puede ubicarse inmediatamente, o estar escondida dentro del juego luego de cumplir ciertos objetivos, y hasta la pelea puede ser contra el mismo personaje u otro completamente diferente. Existen buenos ejemplos de esto, como el videojuego ***Super Paper Mario***<sup>20</sup>, del cual no daré datos específicos para no cometer *spoilers*, pero hace buen uso de la música en las batallas finales de *boss*.

**Concepto 3.** *Cutscene*: puede ser traducido como secuencia cinemática o simplemente “escenas”. Muchos videojuegos que enfocan su desarrollo en su trama o historia utilizan este recurso para hacer

---

<sup>19</sup> CUPHEAD. Compositor: Kristofer Maddigan. Canadá: StudioMDHR, c2017. Videojuego de Microsoft Windows.

<sup>20</sup> SUPER PAPER MARIO. Compositor: Naoko Mitome; Chika Sekigawa; Yasuhisa Baba. Japón: Nintendo, c2007. Videojuego de Nintendo Wii.

exposición, como si de una película se tratase. De esta forma, cuando un jugador llega hasta uno de sus puntos específicos, el juego se detiene por un momento para poder mostrar una escena (usualmente corta) que exprese lo siguiente a ocurrir en el argumento, ya sea interacciones entre personajes, eventos importantes, o a veces simples detalles que le den pistas al jugador sobre a dónde tiene que ir después. Igual que en los puntos anteriores, este tipo de recurso no es para nada exclusivo de los juegos de plataforma ni mucho menos de los *sidescrollers*, sino que es algo que está presente en una cantidad enorme de videojuegos.

En el caso de los *cutscenes*, la música está compuesta de la misma forma que se compondría para una película o cualquier secuencia en medios visuales. De esta forma, la música complementa lo que está sucediendo en escena, ya sea sonando durante toda su duración, solamente en los momentos importantes, o hasta a veces puede dejársela completamente en silencio o conectarla con la música que ya estaba sonando previamente. Lo importante a detallar es que, como se trata de una parte del juego que no es interactiva, no es necesario escribir la música teniendo en mente un *loop*, a diferencia de los elementos mencionados anteriormente como el *stage* o el *boss*. También, como hablamos de algo tan variable, la música es más libre, ajustándose a lo que está ocurriendo durante la duración de la secuencia, y se expresa la misma tensión que ocurre cuando un jugador está al control de un personaje, en un *cutscene* se pretende que el jugador observe y se sumerja en la trama, dejando los elementos jugables fuera por un momento.

Para los *cutscenes* usaré como ejemplo el videojuego de plataforma ***Crash Twinsanity***, para *Playstation 2*<sup>21</sup>, ya que utiliza dos tipos distintos de *cutscene* que valen la pena explicar:

a. *Cutscene in-game*: o cinemática “dentro del juego”, con esto nos referimos a una secuencia donde el juego se para para mostrar una escena al jugador, pero que usa los recursos gráficos del motor del juego, por lo que técnicamente el juego aún está en marcha, pero no podemos controlar al personaje mientras se está reproduciendo la secuencia. Típicamente en estos casos la música que se escucha es la misma que suena mientras controlamos

---

<sup>21</sup> Consola de videojuegos desarrollada por la compañía japonesa Sony en el año 2000.

al personaje, esta simplemente es acarreada al momento donde sucede el *cutscene* sin ninguna interrupción, y de la misma forma continúa sonando luego de que la *cutscene* termina. La música que suena puede bien ser propia de un *stage* o de un *boss*. En ***Crash Twinsanity***, esto ocurre numerosas veces, la mayoría del tiempo para hacer pequeñas conexiones dentro de la trama para que el jugador no se pierda en lo que está sucediendo, o también se usa para mostrar al jugador alguna pista sutil de lo siguiente que tiene que hacer para avanzar.

b. *Cutscene* pre-renderizado: en este caso hablamos de una secuencia cinemática completamente apartada del motor del juego, como si simplemente estuviéramos viendo la escena de una película. En estos casos, el videojuego es detenido completamente para mostrarnos una escena que ya está pre-renderizada, esto significa que lo que estamos viendo es simplemente un archivo de video aparte y no algo que utilice los gráficos del juego en sí. Estos *cutscenes* por lo general son animaciones, ya sea en 2D o en 3D, aunque también existen casos menos recurrentes donde se usen videos filmados en *live-action*<sup>22</sup>. En el caso de ***Crash Twinsanity***, este tipo de escenas son utilizadas exclusivamente como recurso para contar la historia, interrumpiendo completamente el flujo de la jugabilidad, pero siendo estratégicamente colocadas en partes transitorias, o en partes cruciales para la trama, para que el jugador no sienta que está siendo forzosamente interrumpido del control del juego.

**Concepto 4.** Otros: podemos encontrar usos importantes de la música dentro de los videojuegos en general, de los cuales cabe destacar:

a. Tema principal: también conocido usualmente como *Main Theme*<sup>23</sup>, no es algo extraño en los medios audiovisuales que tengamos una pieza musical principal, una pista que pueda representar no solo a un juego completo sino hasta toda una franquicia, haciendo intenso uso de motivos tanto melódicos, harmónicos o de instrumentación. El tema principal en un videojuego por lo general se puede escuchar dentro del menú principal, antes de iniciar la

---

<sup>22</sup> Del inglés “acción en vivo”, fragmento de una obra audiovisual que está empleada con imágenes reales, mediante filmaciones directas de actores y/o ambientes.

<sup>23</sup> Del inglés “Tema principal”.

partida. También generalmente será la pieza que se escuche en *trailer*<sup>24</sup> o anuncios publicitarios, en secuencias de créditos, partes cruciales del juego, entre otros. Un ejemplo clásico es la música de ***Super Mario Bros.***, aquel que suena en el comienzo del juego original, y eventualmente se mantuvo apareciendo en distintas entregas de la franquicia, con versiones diferentes del mismo motivo.

b. **Créditos finales:** algo común en cualquier juego que contenga una campaña principal, es decir, aquellos que tengan un comienzo y un final como tales (esto no sucede en juegos enfocados en sistemas multijugador, por ejemplo). En este tipo de juegos, una vez que el jugador alcanza el punto final del juego, automáticamente se reproduce una pantalla de créditos, así como los que suelen verse en una película. Cabe destacar que este “punto final” puede no necesariamente ser al completar el juego al 100%, ya que la mayoría de los videojuegos (especialmente los juegos de plataforma) tienden a tener un final base, y un final definitivo que solo se consigue cuando uno logra sobrepasar todos los retos que el juego ofrece, incluyendo aquellos que son opcionales. De esta forma, tenemos un final que aparece luego de finalizar las misiones obligatorias, y uno al completarlo de forma definitiva. Cualquier videojuego con una secuencia de créditos finales es buen ejemplo, pero mencionaré a ***Donkey Kong Country 2***<sup>25</sup>, que utiliza la pista ***Donkey Kong Rescued*** en su secuencia de créditos, expresando correctamente la sensación de autorrealización del jugador al completar el juego, así como el final feliz de la historia, usando melodías y armonías en modo mayor que expresen alegría.

c. **Game Over:** recurso que no todos los videojuegos utilizan, pero que es más común en juegos clásicos de la era de la *Super Nintendo Entertainment System*<sup>26</sup>. Comúnmente en los juegos de plataforma antiguos, teníamos un límite de intentos para completar una determinada misión u objetivo, utilizando un sistema de *Health Points*<sup>27</sup>. Caso en el que el jugador

---

<sup>24</sup> Avance de un producto audiovisual que se utiliza a modo de comercial o propaganda.

<sup>25</sup> DONKEY KONG COUNTRY 2. Compositor: David Wise. Japón: Nintendo, c1995. Videojuego de Super Nintendo Entertainment System.

<sup>26</sup> Consola desarrollada por la compañía japonesa Nintendo, desarrollada en el año 1990. También conocida como SNES.

<sup>27</sup> Del inglés “puntos de salud” o “puntos de vida”, concepto utilizado en videojuegos para referirse al atributo de un personaje que controla su cantidad de salud antes de dejar de funcionar.

pierda todos sus intentos, se veía una pantalla de *Game Over*, es decir, “Juego Terminado”, ya que aquí finalizaba el juego para esa persona, forzándola a volver a empezar. La pantalla de Juego Terminado suele ser breve y concisa, usualmente conteniendo nada más que un fondo de pantalla, las letras “*Game Over*” y las opciones que se le da al jugador, que son comúnmente la opción de cerrar el juego, o volver a empezar. Por la brevedad de este recurso, la música de *Game Over*, la música suele ser corta, la mayoría de las veces de menos de un minuto, y una vez que esta termina no tiene un *loop*. Generalmente esta expresa tristeza, devastación o hasta a veces incluso burla, resumiendo los sentimientos de un jugador al perder.

En resumen, todos estos son elementos sumamente necesarios cuando estamos indagando en un área específica de los videojuegos de este estilo, enfatizando una vez más que todos estos elementos no son exclusivos de juegos de plataforma, de hecho, están presentes en múltiples géneros, pero la forma en que la música afectará al juego en general depende muchísimo de todos estos factores, que pasaré a explicar más a fondo más adelante.

### ***La inmersión en los videojuegos***

Mientras más se desarrollan las nuevas tecnologías y las aplicamos a los medios de entretenimiento, vemos surgir nuevos medios como la realidad virtual (o VR), el cual puede sumergir a la persona en un ambiente virtual de realidad aumentada, donde puede ver sus alrededores como si formara parte de aquello que está presenciando, aplicado tanto a películas, videojuegos o incluso medios más simples como videos musicales o publicidades.

Sin embargo ¿es esta la única manera de lograr inmersión? La realidad virtual es un ejemplo de un medio nuevo que logra la inmersión de una forma muy directa, pero el concepto de inmersión es algo muy antiguo y que puede verse aplicado a múltiples medios de entretenimiento, donde aquellos que están detrás buscan lograr que la audiencia se sienta totalmente sumergida en aquel “mundo” que estén creando, ya sea en libros,

series, películas, juegos, música, entre otros. La idea de lograr la inmersión se basa en múltiples factores, los cuales dependen de cuál medio estemos hablando y las ventajas y desventajas que cada uno posea. Los libros son generalmente muy descriptivos, y muchas veces contienen varias ilustraciones, con tal de lograr que la persona que los lea se sienta parte de la ficción. En casos como películas utilizamos otros elementos, como las tomas, iluminación, diálogos, sonido, música, y muchas otras cosas. Cuando nos enfocamos en videojuegos, ya estamos intentando pensar en todos estos elementos y, además de eso, como esto afectará a una persona que está en control total de todo lo que sucede en aquel mundo de ficción.

Cuando hablamos de inmersión, es importante tomar en cuenta la capacidad del receptor de ignorar aquellos detalles que delatan al medio como eso mismo, como un medio ficticio, y logran quebrar esa barrera para lograr sentir la “realidad” del medio que estén consumiendo. Esto generalmente se define como la suspensión de la incredulidad. La suspensión de la incredulidad de una persona lo ayuda a dejar de lado el pensamiento crítico, ignorando incoherencias o cualquier cosa que se considere poco realista, para poder adentrarse más a una obra determinada y sentirse parte de ella. En obras artísticas más añejas como los libros, la inmersión se lograba a través de la descripción, la forma en que los escritores usaban las palabras para describir con el mayor detalle el mundo en el que se encontraban los personajes, así como también como fluctuaban sus emociones, para lograr que el lector se pueda auto insertar en la historia y poder relacionarse con ella. Ahora, en medios más modernos, como películas, utilizamos las imágenes y los planos para comunicar a la audiencia de la mejor manera posible el sentimiento que pretenden lograr con la obra que se está presentando, lo cual acontece de la misma forma con los videojuegos.

Durante este trabajo veremos mucho el concepto de inmersión y su relación con el uso de la música. La música como elemento de inmersión no es algo nuevo, y es algo que vemos desde los inicios del cine, y se aplica de la misma forma en los videojuegos. Haciendo referencia al libro de Michel Chion, *La Audiovisión* (1990), generalmente notamos a la música en el cine participando directamente sobre las emociones de cada escena,

principalmente en función de códigos culturales, un detalle que es muy importante cuando se escribe música para expresar un determinado sentimiento, de felicidad, de tristeza, de angustia, de miedo, todas a través de elementos musicales que se han vuelto costumbre a través de la historia. Una pieza musical escrita enteramente en una tonalidad mayor generalmente expresará felicidad, algo a lo que el oído común está muy acostumbrado. Chion llama a esto de efecto empático:

En uno, la música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, yeso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. Podemos hablar entonces de música empatía (de la palabra empatía: facultad de experimentar los sentimientos de los demás). (CHION, 1990, p. 15).

Asimismo, también habla del efecto anempático, un efecto casi irónico, donde la música está aislada de su significado inmediato, o bien, de su efecto empático:

En el otro, muestra por el contrario una indiferencia ostensible ante la situación, progresando de manera regular, impávida e ineluctable, como un texto escrito. y sobre el fondo mismo de esta «indiferencia» se desarrolla la escena, lo que tiene por efecto, no la congelación de la emoción sino, por el contrario, su intensificación, su inscripción en un fondo cósmico. De este último caso, que puede denominarse anempático (CHION, 1990, p 15).

Esto quiere decir que podemos escuchar una pista musical que nos remite a cierta emoción, pero que de alguna forma está tratando de distanciarse de aquello que vemos en la pantalla. Cuando vemos una situación que normalmente expresaría alegría, pero escuchamos una pieza llena de acordes disminuidos, que normalmente nos trae a la mente sentimientos más macabros, dramáticos o tensos, estamos presenciando una discordia entre la imagen y la música que está allí de forma intencional. Este es un efecto que de cierta forma está ligado a la música empática, el espectador escucha una música ligada a un código cultural, pero las imágenes van en contra de ese sentimiento, a menos a primera vista, un efecto que en ocasiones causa sentimientos más fuertes, despertando la confusión y la duda en el espectador. Chion también

menciona los estilos musicales que no encajan en ninguno de estos dos tipos, aquellos de sentido abstracto, que poseen más una función presencial sin necesidad de expresar un sentimiento específico. Todos estos tipos de efectos los podemos encontrar en obras de multimedia como lo son el cine y los videojuegos, que cuanto más pasan los años, se vuelven cada vez más similares en términos narrativos y de ambientación.

Como mencioné más al comienzo de este trabajo, en la búsqueda de artículos académicos con relación a este tema en específico, es raro poder encontrar mucha indagación en la función que cumple la música dentro de los videojuegos en general. Ciertamente, cuando nos ponemos a segmentar los diferentes tipos de videojuegos que podemos encontrar en la actualidad, catalogados por géneros, subgéneros, consolas, público base, entre otros factores; los estilos musicales que encontramos, sus distintas funciones y la forma en la que están utilizadas se expanden cada vez más y más. En este trabajo me estaré enfocando en la función de un *soundtrack* dentro de un videojuego de plataforma, algo que no he conseguido hallar en una búsqueda académica, pero como quedó establecido previamente, los videojuegos de plataforma contienen varias funciones musicales que también están presentes en otros géneros de los que vale la pena hablar.

Primero tomaré como referencia una sección del libro *Music, Sound and Multimedia* (2007), compilado por Jamie Sexton, el cual incorpora distintas investigaciones de parte de varios autores en referencia al uso de la música y el sonido en los medios de entretenimiento. El autor Rod Munday destaca una notable falta de una investigación de la música en el ámbito académico, principalmente de una forma más analítica y no meramente descriptiva. Esto es un dato bastante curioso, ya que es algo que bien puede argumentarse de misma forma en la actualidad, a pesar del libro haber sido publicado en el 2007. Munday destaca 3 tipos de funciones en la música de videojuegos de forma generalizada: la música ambiental (como esta respalda la percepción del mundo); la música inmersiva (como esta respalda la participación del jugador con el juego); y la música diegética (como esta respalda una narrativa).

En el caso de la música ambiental, Munday señala su función como “una especie de círculo mágico que la gente se dibuja a su alrededor para prevenir la invasión de la música de afuera”. Este tipo de función trabaja de la misma forma en obras de multimedia como películas, series u obras de teatro. Munday menciona como los videojuegos utilizan un sistema de sonido estéreo, algo que es muy útil para lograr encerrar a los jugadores en aquel mundo en el que están interactuando, exitosamente “aislando” aquellos sonidos provenientes del exterior, para poder perderse en el mundo de lo que están jugando. Esto funciona en conjunto con un grupo de imágenes, hablamos de una función ambiental que está relacionando la parte visual con la parte auditiva, lo que vemos es intensificado a través de los efectos de sonido y la instrumentación que podemos escuchar al momento en que nos vemos sumergidos en el contexto del juego mismo. Expandiendo en este caso, tenemos muchos casos de videojuegos donde este tipo de ambientación es intensificado aún más a través de la falta de música incluso, como lo son los videojuegos ~~varios videojuegos~~ de acción-fantasia (ejemplo **Bloodborne**<sup>28</sup>), casos donde no oímos música en gran parte de nuestra travesía, pero sí podemos oír la ambientación a través de efectos de sonido cuidadosamente editados y manipulados a través del sistema estéreo. La intensificación viene al momento en el que podemos escuchar música nada más en ocasiones especiales durante la sesión de juego: una vez que encontramos a un *boss* empezamos a oír un *cluster*<sup>29</sup> de cuerdas que se intensifican de a poco y van generando un clímax. La aparición repentina del elemento musical crea entonces un contraste que busca despertar la emoción del jugador en situaciones específicas, situaciones que están diseñadas para tener más peso dentro de la historia, he allí porque podemos escuchar música aquí cuando en otras partes no se encuentra presente.

Munday luego pasa a detallar el concepto de la inmersión y su relación con la música en el videojuego, algo que comenté anteriormente, y explica como este concepto viene de una interpretación metafórica del concepto literal de inmersión, cuando una persona es sumergida, como, por ejemplo,

---

<sup>28</sup> BLOODBORNE. Compositor: Ryan Amon; Tsukasa Saitoh; Yuka Kitamura; Nobuyoshi Suzuki; Cris Velasco; Michael Wandmacher. Japón: From Software, c2015. Videojuego de Playstation 4.

<sup>29</sup> Término empleado en música para definir un acorde que posea al menos tres notas adyacentes de una escala, normalmente separadas por semitonos.

sobre agua. La inmersión descrita por Munday describe una sensación de una realidad alterna, donde el jugador es estimulado lo suficiente como para lograr ignorar todos los elementos de su alrededor que no formasen parte del medio ficticio. Munday habla de dos tipos de inmersión en aspectos musicales: la inmersión cognitiva y la inmersión mítica (Sexton, 2007, p. 57).

En la *inmersión cognitiva*, la música funciona de una forma más pasiva, colocándose debajo del resto del medio del videojuego de forma que la persona lo perciba como un “todo”, así como también posee la función de una especie de “pared de sonido”, que ayuda al jugador a mantenerse inmerso en lo que está jugando sin ser interrumpido por aquellos estímulos que provengan del exterior. Este tipo de función se aplica más que nada cuando hablamos de videojuegos más casuales, videojuegos multijugadores o juegos de teléfono, por ejemplo, donde estos no demandan la completa atención o inmersión de la persona en lo que está sucediendo dentro del mundo virtual.

La *inmersión mítica* por otro lado parece estar más ligada aquellas obras que demandan más atención del jugador, donde las historias son más personales o buscan que la persona se auto inserte en ellas. En este sentido la música funciona de una forma mucho más poderosa, enfatizando los sentimientos que se están queriendo expresar. Munday argumenta que la música en los videojuegos, tomando masiva influencia del cine (no solo en la música sino en múltiples aspectos de trama, dirección y producción), logra producir la estética de “realismo cinematográfico”, en los que los compositores buscan que los videojuegos se conviertan en una especie de película interactiva, algo que pueda estar a merced de la persona que está detrás tomando las decisiones.

En el caso de la *música diegética*, comenzamos a hablar de los videojuegos desde un punto narrativo, de la misma manera que vemos una película de fantasía o leemos un libro de ciencia ficción. La música en este caso sirve como apoyo, agregando significado a momentos específicos que no tendrían el mismo sentido sin ellas. Una batalla difícil contra un enemigo en el juego normalmente nos hace esperar una música temeraria y tensa, pero si en lugar de esto colocáramos, por ejemplo, una balada lenta de piano, mientras la pelea se desarrolla, comenzamos a percibir el momento de una forma diferente, asumiendo que hay algún significado ulterior en los eventos que se están

desatando. Esto es algo muy común tanto en el cine como en los videojuegos, y es un ejemplo de un caso de música anempática mencionado anteriormente por Chion. Esto se ve mucho más aplicado en videojuegos intensamente narrativos, lo cual es muy común en la actualidad, pero no es exclusivo en el mundo de los videojuegos. Juegos sin ninguna narrativa en absoluto no son para nada extraños, y es algo que podemos hallar más fácil cuando buscamos un juego gratis en la tienda de **Google Play**<sup>30</sup>, con el objetivo de pasar el rato en momentos aburridos.

Como menciona Munday, es fácil discernir el tipo de contenido narrativo o diegético de un videojuego con el simple hecho de echarle un ojo a la lista del *soundtrack* oficial de un videojuego. De esta forma se puede formar una idea de la visión detrás de los desarrolladores de un juego específico, juegos como **Gran Turismo**<sup>31</sup> son más simples en términos narrativos, y poseen música orientada al pop o rock, que busca más que nada llenar el vacío de un juego que demanda mucho de la persona en el mando. Otros, como la saga **Final Fantasy**<sup>32</sup>, son mucho más complejos en cuanto a trama se refiere, y la música buscará complementar y enfatizar los sentimientos que la historia busque comunicar.

### ***Los juegos y los medios visuales***

Es muy importante resaltar la relación entre varias de las costumbres en la industria del cine que se aplican a la industria de los videojuegos, algo que se va sumando cada vez más cuanto más pasan los años. Esto es especialmente destacable al momento de analizar **Project RP**, un proyecto de videojuego cuya idea es volverlo una experiencia cinematográfica, pero con mucha participación del jugador.

Encontramos juegos con narrativa y dirección inspiradas en películas, escenas cinematográficas, historia con un respectivo inicio, nudo y

---

<sup>30</sup> Servicio de distribución digital operado y distribuido por la compañía Google LLC.

<sup>31</sup> GRAN TURISMO. Compositor: Masahiro Andoh; Isamu Ohira. Japón: Polys Entertainment, c1998. Videojuego de Playstation.

<sup>32</sup> FINAL FANTASY. Compositor: Nobuo Uematsu. Japón: Square, c1987. Videojuego de Nintendo Entertainment System.

desenlace; música orquestada y compleja, actuaciones de voz y hasta de movimiento por actores profesionales, entre otros elementos que cada vez se hacen más evidentes. De hecho, no es raro encontrar comentarios y críticas hacia sagas de videojuegos como *Metal Gear Solid*<sup>33</sup> o *The Last of Us*<sup>34</sup>, donde las personas parecen sentir que están experimentando una película interactiva en lugar de un juego de video. Desde los videojuegos más antiguos podemos hallar en ellos elementos narrativos, necesitamos de características reconocibles dentro de un mundo virtual para poder volverlo más fácil de ubicarnos, así sea de una manera muy simple, como el clásico ejemplo del fontanero italiano que tiene que rescatar a una princesa de un villano, la premisa principal de *Donkey Kong*<sup>35</sup>, el precursor de la franquicia de *Super Mario Bros.*

Siguiendo el mismo ejemplo, los videojuegos más antiguos de la franquicia de **Mario** ya utilizaban el recurso musical como forma de intensificar la inmersión para el jugador, haciendo uso de sonidos electrónicos que hoy se considerarían precarios, debido a las limitaciones que son consecuencia de las consolas de poca capacidad que se hallaban en aquel entonces como la *Nintendo Entertainment System*<sup>36</sup>. Las consolas de videojuegos, en sus inicios, al todavía estar presos a un nivel de tecnología que todavía estaba en pleno avance, venían con capacidades motoras más enfocadas en aspectos que aquellos desarrolladores consideraban más importantes, principalmente un manejo cómodo de los controles y un funcionamiento rápido y con la menor cantidad de errores posibles. Esto dejaba poco espacio para otros aspectos del videojuego que en otros ámbitos requerirían de más desarrollo, como lo era la música.

En la era de la *Nintendo Entertainment System* en la década del 1980, por ejemplo, se utilizaba un procesador 8-bits, algo que limitaba muchísimo las capacidades, incluyendo la música, de un videojuego, lo cual con los años logró crear la “estética” de música 8-bits, algo que hoy en día

---

<sup>33</sup> METAL GEAR SOLID. Compositor: Kazuki Muraoka; Hiroyuki Togo; Takanari Ishiyama; Lee Jeon Myung; Maki Kirioka. Japón: Konami Computer Entertainment Japan, c1998. Videojuego de Playstation.

<sup>34</sup> THE LAST OF US. Compositor: Gustavo Santaolalla. Estados Unidos: Naughty Dog, c2013. Videojuego de Playstation 3.

<sup>35</sup> DONKEY KONG. Compositor: Yukio Kaneoka. Japón: Nintendo R&D1, c1981. Videojuego de Arcade.

<sup>36</sup> Consola desarrollada por la compañía japonesa Nintendo, desarrollada en el año 1983. También conocida como NES.

ya no es necesario debido a las consolas mucho más capacitadas en términos de *software* y *hardware*, pero que se ha mantenido a lo largo de los años debido a una costumbre y gusto personal de la audiencia por los videojuegos de antaño. Este género musical de 8-bits también se lo conoce como *chiptune*<sup>37</sup>, y es discutiblemente el sonido que más se viene a la mente de las personas cuando hablamos de la expresión específica de “música de videojuegos”, ya que, en términos más realistas, no existe un sonido específico en la actualidad para cómo esta deba sonar, las capacidades se han vuelto prácticamente ilimitadas.

Sin embargo, aún en sus inicios, los juegos digitales han tomado prestado aquellas costumbres cinematográficas muy presentes en películas y series, al mismo tiempo que se iban adaptando al nuevo medio. Un desarrollador debía encontrar la mejor manera de representar una experiencia cinematográfica e inmersiva similar a la de una película a través de una consola cuyas capacidades eran muchísimo menores que aquellas de un reproductor de cine.

El autor Zach Whalen (2004) destaca que la similitud fundamental que existe entre el cine y los videojuegos está en que, a diferencia de un libro, por ejemplo, dependen tanto de señales visuales como señales aurales para comunicar un sentido consistente de *diégesis*. Sin embargo, Whalen menciona que una mejor comparación es la de los juegos de video con medios animados o caricaturas, debido a cómo ambos son mejor digeridos cuando son presentados de una forma menos realista, más “caricaturesca” en cierto sentido, de forma que sea más fácil para el espectador suspender su incredulidad. Whalen también comenta (Sexton, 2007, p. 68) sobre cómo la música acompaña a estos medios visuales de una forma que refuerzan aquellos eventos que son presenciados en la pantalla, dividiendo estos refuerzos en dos tipos característicos que son provenientes del cine y de las caricaturas animadas respectivamente: aquellas costumbres musicales más “redundantes” cuyo objetivo es intensificar una emoción específica, visto en la teoría musical cinematográfica (como un acorde menor presente en aquella escena donde un personaje principal se muere); y aquellos que funcionan como un vehículo cinestésico, que suelen ser utilizados para intensificar momentos cortos y

---

<sup>37</sup> Estilo de música electrónica sintetizada usando bancos de sonido comunes de aparatos como consolas de arcade y computadoras antiguas.

específicos en relación al movimiento de la animación, algo típico en caricaturas antiguas como aquellas producidas por el animador **Max Fleischer** (Popeye el Marino, Betty Boop). Ambas funcionalidades están presentes en los videojuegos dependiendo de su género y de su público objetivo, ligado al mensaje que quieren comunicar o los sentimientos que quieran expresar, una franquicia de videojuegos como **Final Fantasy** utiliza música más ambiental, mientras que videojuegos como el moderno **Cuphead** es uno de los mejores ejemplos de videojuegos haciendo uso de música cinestésica.

### ***La personalidad y la estética***

Un elemento muy importante para un compositor de medios audiovisuales es la personalidad o el sentimiento que le queremos dar a lo que se está queriendo representar, un elemento al que voy a llamar “estética”. Cuando hablo de estética, me refiero al sentimiento en general que se percibe a lo largo de toda la obra, algún elemento común que al escucharlo podamos fácilmente reconocer a qué franquicia esta pertenece, un elemento el cual puede estar asociado a timbre, instrumentación, tonalidad, dinámicas, género musical, entre otros.

Un ejemplo moderno pero muy claro del uso de la estética es el videojuego **Cuphead**, el cual está basado en las caricaturas antiguas de los años '40, animadas por compañías como **Inkwell Studios**. En este tipo de caricaturas antiguas, la música que más estaba asociada a ellas eran los géneros de jazz y ragtime, aunque no era raro hallar otros estilos como *barbershop*<sup>38</sup>, *tap*<sup>39</sup> o hasta incluso samba. Todo esto es empleado de forma general dentro de **Cuphead**, centrándose más que nada en el género ragtime, para lograr la sensación que proveían estas caricaturas antiguas traducidas hacia un videojuego moderno.

---

<sup>38</sup> Del inglés “barbería”, estilo musical a capella de posición cerrada.

<sup>39</sup> Estilo de baile caracterizado por uso de zapatos de tap, los cuales golpean el piso logrando sonidos percusivos.

Un ejemplo más clásico sucede dentro de la franquicia de los videojuegos de **Mega Man**<sup>40</sup>, los cuales, desde su concepción en el primer videojuego de la saga, aún cuando se utilizaban apenas instrumentos virtuales de 8-bits, podíamos distinguir elementos de música de rock con muchas melodías imitando el sonido de guitarras a través de *glissandos*<sup>41</sup> (o llamados *bends*<sup>42</sup> para los guitarristas) y su extenso uso de *power chords*<sup>43</sup>. De esta forma, con la evolución de la franquicia, podemos hallar videojuegos más modernos basados en aquellos más antiguos, como **Mega Man 11**<sup>44</sup>, donde la música es mucho más rica instrumentalmente y en cuanto a valores de producción, pero mantienen esa misma esencia en el uso de elementos clásicos de la música rock.

En términos concisos, necesitamos que el *soundtrack* de un videojuego mantenga una misma estética a lo largo de todos o la mayoría de los temas, para el cual luego podamos asociar a la “personalidad” que este juego representa. En el caso de **Project RP**, veremos 3 elementos comunes a lo largo de todo el álbum que están más asociados a géneros musicales, los cuales van fusionándose en distintas circunstancias para lograr la estética general. Estos 3 géneros son el rock, la música electrónica y la música de orquesta.

## 2: **Project RP**

### **La estructura del “soundtrack”**

Antes de comenzar el análisis de las pistas de **Project RP**, es necesario resaltar un par de elementos relacionados al funcionamiento de la música en videojuegos en general. No es raro hallar en distintas franquicias un grande aprecio por la música de un videojuego específico, tanto así que las

---

<sup>40</sup> MEGA MAN. Compositor: Manami Matsumae. Japón: Capcom, c1987. Videojuego de Nintendo Entertainment System.

<sup>41</sup> Adorno musical consistente en la transición de una nota a otra haciendo que suenen todas las notas intermedias entre ambas.

<sup>42</sup> Del inglés “doblar” o “retorcer”.

<sup>43</sup> Del inglés “acordes de poder”, acordes formados por una tónica, su quinta y a veces su octava. Comúnmente usada en guitarras en la música rock.

<sup>44</sup> MEGA MAN 11. Compositor: Marika Suzuki. Japón: Capcom, c2018. Videojuego de Microsoft Windows, Playstation 4, Nintendo Switch y Xbox One.

compañías deciden lanzar discos o álbumes a la venta para el *soundtrack*, así como también sucede en películas, el cual podemos reproducirlo en nuestro medio favorito y escuchar de principio a fin las obras musicales de forma ininterrumpida. Para este tipo de medio se realizan ciertos cambios a las pistas originales dependiendo del videojuego, así como también se organiza una estructura que sea lógica de seguir, de acuerdo a su cronología, su estética, compositores, y/o cualquier otro tipo de determinante que se decida usar para que la escucha del álbum completo tenga más coherencia.

Uno de las modificaciones más comunes que logramos hallar en *soundtracks* lanzados de forma separada es la falta de *loop*. Si bien dentro de un videojuego es necesario que la música sea, por decirlo de una forma, “interminable” (ya que esta no tiene un final, sino que se va repitiendo indefinidamente), para un lanzamiento aislado es necesario agregarle un final a la música para que esta no termine de forma brusca cuando nos pongamos a escucharlo de corrido. Normalmente, los compositores deciden recurrir al uso del *fade out*<sup>45</sup> para finalizar sus temas de forma más fácil y práctica, pero en muchos otros casos como lo son videojuegos como ***Nier: Automata***<sup>46</sup>; ***Crash Bandicoot N. Sane Trilogy***<sup>47</sup>; ***Cuphead***; entre otros, se le otorga a cada una de las pistas un final más adecuado y único, logrando que éstos se sientan como una experiencia al menos un poco diferente. Otra situación común en franquicias como ***Nier***<sup>48</sup> o ***Dark Souls***<sup>49</sup> (donde tenemos músicas que van siendo modificadas dependiendo de las circunstancias del juego) es que se lancen pistas que sean el resultado de una mezcla de varias versiones de una misma música, logrando una escucha más completa y con una estructura más definida que aquellas que escuchamos dentro del videojuego en sí, en lugar de lanzarse todas las versiones por separado.

---

<sup>45</sup> Del inglés “desaparecer”, recurso común en la música donde el sonido se desvanece progresivamente.

<sup>46</sup> NIER: AUTOMATA. Compositor: Keiichi Okabe; Keigo Hoashi; Kuniyuki Takahashi; Kakeru Ishihama. Japón: PlatinumGames, c2017. Videojuego de Microsoft Windows, Playstation 4 y Xbox One.

<sup>47</sup> CRASH BANDICOOT: N. SANE TRILOGY. Compositor: Josh Mancell. Estados Unidos: Vicarious Visions, c2017. Videojuego de Playstation 4.

<sup>48</sup> NIER. Compositor: Keiichi Okabe; Keigo Hoashi; Takafumi Nishimura; Kakeru Ishihama. Japón: Cavia, c2010. Videojuego de Playstation 3 y Xbox 360.

<sup>49</sup> DARK SOULS. Compositor: Motoi Sakuraba. Japón: From Software, c2011. Videojuego de Playstation 3, Xbox 360 y Microsoft Windows.

En términos de estructura, lo más común es que en los álbumes se organicen las pistas de acuerdo al orden que los vamos escuchando en el juego oficial, pero en muchas ocasiones esta estructura es desviada intencionalmente, con el fin de dar a la escucha un sentido mucho más diferente que el de escucharlo en el juego en sí, organizando las pistas en un orden definido por el compositor, tal es el caso en videojuegos como ***The Last of Us*** o ***Cuphead***, donde la estructura se ve ligeramente alterada. Otro elemento que afecta a la estructura es el hecho de que en la mayoría de los videojuegos no existe un orden solo para las pistas que escuchamos, ya que estas dependen de las acciones del jugador y que rumbo decida tomar, por lo que se opta por una estructura deliberada que tenga sentido tanto con la cronología general como con el flujo de la música dentro del álbum.

En el caso de ***Project RP***, la estructura está mayormente ligada a la cronología, teniendo casi todos los temas en el orden en el que van apareciendo, pero algunos de estos están ubicados en puntos específicos que no respetan una cronología específica. Un ejemplo de esto es la música de ***Game Over*** (aquella que suena cuando el jugador pierde), que está ubicada cerca del final del álbum, ya que esta depende totalmente del rendimiento del jugador, pudiendo hasta incluso no escucharla jamás dentro del juego mismo.

### ***Análisis del soundtrack: Project RP***

Para hablar de ***Project RP*** hace falta hacer un trasfondo bastante amplio para lograr que se entienda correctamente. En términos simples, surge desde una iniciativa de varias personas conectadas desde distintos países latinoamericanos (Argentina, México, Chile, etc.). Mientras estábamos teniendo una conversación grupal, por allá por el 2013, surgió la idea de “Hey ¿Por qué no combinamos nuestros diversos talentos e intentamos hacer un juego?”. Todos en este grupo somos muy fans de la cultura de los videojuegos, las series fantásticas, animes, películas, comics; nos gusta ser creativos y nos gusta indagar en esos mundos de las formas que nos sean posibles. La mayoría de los integrantes del grupo son artistas, dibujantes, diseñadores; entran más o menos en la misma bolsa, mientras que un par se especializan más en la pasión

de escribir historias y desarrollar personajes, personalidades y motivaciones. Por el otro lado estoy yo, el único de aquel grupo, en aquel entonces, con algo de experiencia en el mundo de la música.

Sin entrar a muchos detalles (para no alargar mucho el tema), terminamos creando el concepto de **Project RP**, o Proyecto RP, principalmente la idea de los personajes, los conceptos de jugabilidad, bocetos, música e historia, teníamos toda la base preparada, pero nos faltaba lo más importante: un programador.

Y es que ni siquiera puede resultar posible con la participación de un programador, este tipo de trabajos requieren de muchas personas programando, codificando, editando, encajando, testeando, entre muchas otras funciones necesarias para realizar un videojuego funcional. En fin, no teníamos a nadie experimentado en esos temas, y conseguir gente confiable y capacitada significaba o mucha suerte o mucho dinero, por lo que al final fue cancelado, o puesto en un *hiatus*<sup>50</sup> indefinido, dependiendo de lo que depara el futuro.

Pero la historia y los conceptos estaban ya preparados. Se trata de 4 protagonistas que tienen el mismo peso dentro de la historia, ninguno es más importante que el otro, y dónde todos tienen más o menos un mismo origen: un resultado de generaciones de cruces entre especies humanas y alienígenas, gente con habilidades sobrehumanas, manipulación de energía, y con un excelente estado físico, lo típico de una historia fantástica del género de superhéroes y personajes fantásticos. Pero la diferencia entre estos personajes yacía en un hecho muy simple, a ninguno le interesa hacer el bien o salvar a la humanidad de amenazas, a cada uno simplemente le interesa hacer sus vidas particulares, por muy aisladas que estén del resto de la sociedad.

Hablamos de 4 personajes: **Guaren, Risu, The Man** y **Lk**. Cada uno con su respectiva personalidad y habilidades. El comienzo de la historia principal del videojuego está en que todos estos personajes logran escapar de una especie de laboratorio clandestino, un centro de investigación donde toman a gente con habilidades especiales e intentan estudiarlos a fuerza.

---

<sup>50</sup> Término empleado en el inglés americano, utilizado para referirse a una pausa o descanso en el desarrollo de un proyecto, normalmente utilizado en el ámbito televisivo.

Estos 4 personajes no se conocían con anterioridad, y luego de un exitoso escape de su prisión, se olvidan de la existencia de cada uno por efectos de los experimentos que intentaban realizar en ellos.

Eventualmente la vida de estos personajes vuelve a lo de siempre, ninguno se topa con el otro, y la tierra sigue su curso, hasta que el Proyecto RP da inicio, también conocido como el Proyecto ***Renovatio Principium***<sup>51</sup>. Este proyecto surge de las investigaciones que se hicieron sobre estos personajes (y otros que estuvieron involucrados también, pero que no vienen al caso ahora), realizados por la organización **Arcarium**, que busca la elevación del ser humano común a un plano de existencia más alto, volver al ser humano un ser superior física y mentalmente, con altas capacidades de autocontrol, poderes y estados físicos mucho mejores, además de desarrollar inmunidad ante enfermedades. De allí, el juego comienza con el Proyecto Éxodo, un subproyecto de **Arcarium**, donde comienzan a caer meteoritos por toda la tierra que acaban con la vida de varias personas. El objetivo de esto es liberar a insectos extraterrestres "**Corxeps**", que funcionan como parásitos que invaden el cuerpo de las personas, iniciando un proceso en el que terminan "fusionándose" con ellas, infectándolas de a poco y formando seres con habilidades superiores, aunque para esto también se necesitan personas ideales, por lo que muchos de los experimentos terminan fallando y/u ocasionando la creación de monstruos y seres deformes, o directamente matándolos si no sobreviven.

Es aquí donde lógicamente los eventos acaparan la atención de los protagonistas desde distintos puntos del mundo, y cada uno decide por su cuenta averiguar qué está sucediendo y por qué. A lo largo del juego cada personaje emprende un viaje hacia el Polo Sur, lugar donde se ubica la central de **Arcarium** que ocasiona los destrozos en el mundo, y durante su viaje cada personaje desentraña distintos misterios con relación a estos eventos, aprendiendo más sobre quiénes están detrás del Proyecto RP, quiénes están detrás de **Arcarium**, y aprendiendo más de ellos mismos en el proceso.

---

<sup>51</sup> Del latín "principio de la renovación".

Con la historia y los conceptos establecidos, procedimos a realizar los *sketches*<sup>52</sup> de los diseños de los personajes, mientras que yo por mi parte me enfocaba en lo que me concierne: la música.

Cuando empecé a escribir la música, decidí imponerme *deadlines*<sup>53</sup> para poder componer con más eficacia, quería lograr componer varios temas por semana, para poder forzarme creativamente y lograr finalizar el trabajo más rápido, pulir luego. De esta forma terminé componiendo alrededor de un 75% del *soundtrack* en 3 semanas, tuve un par de semanas de descanso (por un viaje que tenía pactado), y compuse el resto en 2 semanas más (dejé los más importantes para el final).

En cuanto a procesos generales, mi trabajo siempre consiste en realizar la composición completa usando **Guitar Pro 5**<sup>54</sup>, tomando ideas de distintas influencias musicales, e improvisando con mi guitarra. Una vez que el tema está escrito, procedo a exportar la canción en formato .mid, el cual vuelvo a importar en el *DAW*<sup>55</sup> **Cubase 5**<sup>56</sup>, donde realizo la edición de las pistas y aplico los bancos de sonido adecuados. Una vez terminado ese proceso exporto cada una de las pistas por separado, e importo todas de nuevo en **Audacity**<sup>57</sup>, donde hago la edición final y mezcla de las pistas. Este proceso hasta el día de hoy no ha cambiado, aunque sí he agregado otras metodologías en el medio dependiendo de lo que esté produciendo, como uso de distintos *plug-ins*<sup>58</sup>, grabaciones de guitarras o voces, uso de *gating*<sup>59</sup>, ediciones más meticulosas, entre otros procesos.

En total fueron 33 canciones, que si bien tienen un orden específico basado en cuándo van sonando a lo largo del juego, el orden en que las fui escribiendo fue totalmente distinto, ya que dependía de las ideas que iba teniendo y cuáles decidí dejar para el final por ser las más difíciles. Cada uno de

---

<sup>52</sup> Del inglés, forma informal de referirse a bocetos.

<sup>53</sup> Del inglés, fecha límite de presentación de un trabajo o proyecto.

<sup>54</sup> Programa de computadora de escritura y reproducción de tablaturas para guitarra, desarrollado por Arobas Music.

<sup>55</sup> También llamado *Digital Audio Workstation*, programa de computadora utilizado para realizar producciones musicales o sonoras.

<sup>56</sup> Programa de computadora enfocado en producciones de audio y música, desarrollado por Steinberg.

<sup>57</sup> Programa de computadora gratuito enfocado en edición de audio, desarrollado por Audacity Team.

<sup>58</sup> Del inglés, pieza que complementa a otro programa de computadora o adhiere a él.

<sup>59</sup> Del inglés, también conocido como *noise gate*, proceso que elimina ruidos en una grabación debajo de un umbral determinado.

los temas los puedo ir explicando de uno en uno, su trasfondo, sus nombres, su lugar en el juego, cómo los hice y qué inspiraciones tuve. Usaré el orden final de las canciones para esta explicación porque no recuerdo el orden original en que las fui haciendo, aunque sí puedo decir con seguridad que al menos uno de ellos fue escrito incluso mucho antes de que surgiera el proyecto, pero decidí usarlo acá porque me pareció que funcionaba bastante bien.

Cabe aclarar que los nombres de las canciones (y también del juego mismo) están en inglés. Si bien todo el grupo es latinoamericano, nuestra idea parte desde el punto de vista del *marketing* principalmente. Un juego en inglés va a llegar a una audiencia mucho mayor que un juego en español (por más irónico que suene, hay más países y gente hispanohablante que angloparlante<sup>60</sup>, pero a fin de cuentas el inglés es un idioma más universal que el español).

## ***Música introductoria***

### **1. *Endless Doomsday***

El significado del título es algo así como “Día del Juicio Interminable”, una forma alterna de decir apocalipsis sin fin, solo que no quise usar la palabra apocalipsis porque ya había escrito otro tema en el *soundtrack* que tenía ese nombre.

***Endless Doomsday*** fue uno de los 3 últimos temas que compuse para el *soundtrack* (junto con ***The Final Cut*** y ***Time Manipulator***, temas 23 y 31 en el disco respectivamente), por la simple razón de que este se suponía que sería el *Main Theme* del juego, el tema principal, el tema que sonaría en los tráileres, en el menú principal del juego, y el tema que toda la gente asociaría al nombre y al juego en general. Para mí es uno de los más difíciles de realizar, porque tiene que capturar el sentimiento y el ambiente general de todo el juego en una sola canción, y hacerla lo suficientemente pegadiza para que esta resulte más icónica, y que sea fácil de recordar para el público.

---

<sup>60</sup> Según revista Babel *Los 10 idiomas más hablados del mundo* (2018).

Originalmente compuse un *Main Theme* para el juego mucho antes que este, al cual nunca tuve la oportunidad de ponerle un nombre real por lo que siempre lo conocimos como **Ost 1**. Aquel tema lo había compuesto antes de tener el concepto de la historia armado, sin saber personajes, sin saber absolutamente nada, fue un boceto bastante crudo, pero que sí terminé de escribir y el resto del grupo lo recibió de maravilla. Para poco antes de escribir **Endless Doomsday**, el resto del grupo estaba de acuerdo en dejar **Ost 1** como el tema principal, porque les gustaba de todas formas, sin embargo, insistí en componer un tema completamente nuevo, porque a mi parecer el tema viejo sonaba a poco y nada con lo que queríamos representar. Rápidamente las opiniones cambiaron cuando subí **Endless Doomsday**, ya que todos inmediatamente concordaron en que este nuevo tema funcionaba mucho mejor con la estética y el ambiente que habíamos estado desarrollando para el juego.

El concepto detrás de **Endless Doomsday** es del juego en general, la historia comienza con una destrucción masiva, una especie de apocalipsis o día del juicio, y a lo largo de la historia estos eventos realmente jamás terminan. El mundo en el final es una ruina y los personajes están en medio de una situación que resultó ser incluso mucho más grande que ellos mismos y de lo que ellos pensaban. El ambiente de la canción es apocalíptico, con aires de grandeza, pero dinámico y muy melódico, con mucha sensación de aventura. Para mí esto es importantísimo, porque expresa exactamente lo que sucede en el juego, un apocalipsis y caos total, pero personajes que lo ven como una aventura y que no se rinden ante los obstáculos que se les interponen.

Para **Endless Doomsday** abusé mucho del elemento del “*reprise*”<sup>61</sup>. El *reprise* es el uso constante de un motivo o melodía que puede repetirse o aparecer de distintas formas a lo largo de distintos temas. Como este fue uno de los últimos, quise incorporar elementos de otros temas del *soundtrack* dentro de él, de forma sutil. Para este tema en específico tomé prestadas ideas de los temas **Apocalypse** (25), **I Know You** (27) y **Lights Out** (18). Este elemento de *reprise* también se va a ver bastante dentro del *soundtrack* en

---

<sup>61</sup> Del inglés “repetir”, elemento de repetición de un material musical durante una obra determinada.

general, es un elemento que me gusta usar cuando quiero realizar conexiones y quiero que la banda sonora del juego se sienta más como un todo.

La parte más “orquestada” dentro del tema vino influenciada del *soundtrack* del videojuego de *puzzle*<sup>62</sup> **DROD: The Second Sky**<sup>63</sup>, particularmente la canción **Subterranean Assault**.

## 2. **The Outbreak**

Una de las primeras pistas que escribí para el *soundtrack*. **The Outbreak** se traduce más o menos como “El Desate”. Tiene varios significados, por un lado, habla del desate del virus **Corxeps** en toda la tierra, por otro lado, *Outbreak* puede significar el librarse de algo, lo cual sucede cuando los 4 protagonistas se liberan de su prisión en el comienzo de la historia. También sirve para hablar del comienzo de algo, lo cual encaja perfectamente siendo el inicio del juego. *Outbreak* también puede aludir a una epidemia.

**The Outbreak** fue escrito para una escena que planeábamos mostrar al inicio del juego, antes de que el jugador tome el control de los personajes. Lo primero que veríamos en el juego es una escena animada de los hechos de la historia:

“La primera escena que se vera sera la de un laboratorio...

El lugar esta medio oscuro, apenas y se ven a los cientificos que miran hacia un lugar el cual emana luz.

La escena cambia hacia ese lugar, en donde hay un contenedor de cristal lleno de un liquido junto con un ser que tiene un casco con brazos y piernas encadenados.

La escena se enfoca en ese ser, el cual, a pesar de tener ese casco que le cubre la cabeza se puede saber que es mujer.

La escena cambia y se ve a un cientifico que porta una especie de jeringa con el liquido, con la intension de introducir su contenido en el contenedor donde esta la chica.

En ese momento la escena cambia otra vez a la chica y todo se vuelve blanco.

---

<sup>62</sup> Del inglés, juego de rompecabezas.

<sup>63</sup> DROD THE SECOND SKY. Música: Travelogue. Estados Unidos: Caravel Games, c2014. Videojuego de Microsoft Windows.

La escena pasa a el exterior, una vista panorámica donde se ve una fortaleza, la cual estalla creando una nube negra (es de noche).

Cambio de escena y todos los científicos están muertos o heridos, una alarma suena constantemente mientras se ve a la chica enfrente de 4 contenedores de cristal, donde hay cuatro seres pero no se les ve el rostro.

La escena se enfoca solo en la boca de la chica, la cual sonríe, y todo se vuelve negro.” [sic]<sup>64</sup>

La cita está extraída de la idea original de uno de los miembros del proyecto, quien estaba a cargo principalmente de la trama.

La idea de la música tiene que ser sombría, dar un aire de suspenso para gran parte de la escena, la cual va logrando un *build-up*<sup>65</sup> de a poco y culmina en un clímax, dejando un pequeño final más silencioso para mostrar los resultados de los hechos de la escena. En general quise lograr un sonido similar a una película de terror/suspenso.

Una de las inspiraciones para esta canción fue el álbum ***The Doomstar Requiem*** del músico estadounidense *Brendon Small*, principalmente las canciones ***A Traitor Amongst Them***<sup>66</sup> y ***Doomstar Orchestra***<sup>67</sup>. Lo que caracteriza mucho a esta canción y varias otras del mismo álbum es el uso esporádico de percusión y una nota muy grave en el piano, dejando notas largas o notas con trémolo en las cuerdas. En ***The Outbreak*** utilicé algo parecido, pero con un set de batería y notas largas sin trémolo.

### 3. ***Last Moment of Peace***

Traducido al español como “Último Momento de Paz”, es un *cutscene* que vendría mostrándose inmediatamente luego de ***The Outbreak***. En esta, podemos ver un montón de sucesos en el planeta Tierra, principalmente gente teniendo sus últimos momentos de felicidad y paz, antes de que estalle el conflicto principal de la trama. En este momento es donde el personal de

---

<sup>64</sup> Información textual concedida por colega en la producción de Project RP, a través de foro público de foroactivo.com.

<sup>65</sup> Dentro del ámbito musical, proceso compositivo donde gradualmente se prepara o se llega a un clímax.

<sup>66</sup> SMALL Brendon. In: DETHKLOK. *The Doomstar Requiem*. Estados Unidos: BS, p2013. 1 disco sonoro. Pista 11.

<sup>67</sup> Id. In: DETHKLOK. *The Doomstar Requiem*. Estados Unidos: BS, p2013. 1 disco sonoro. Pista 21.

**Arcarium** libera una lluvia de meteoros sobre el planeta, de los cuales comienzan a nacer los parásitos **Corxeps**. Los **Corxeps** se encargan de tomar posesión de los seres humanos a través de una especie de infección, donde los insectos se pegan a la cabeza de las personas y les chupan la cabeza de a poco, lo cual logra una especie de control mental que va mutando a las personas a un ritmo lento. Así, los seres humanos comienzan a transformarse en algo equivalente a zombis, aquellos que no logran resistir sus efectos mueren en alguno de los estados de la infección, aquellos que resisten comienzan a crecer, a volverse más fuertes y resistentes, y sufrir varias modificaciones en sus cuerpos (los cuales variaban de *sketch* en *sketch*, pero en general conseguían cuerpos más deformes pero robustos y musculosos, les crecían garras, y en general se volvían más viciosos).

La música está dividida en 2 partes: una para la paz de la tierra, la otra para el caos. En la primera mitad escuchamos una música tranquila y alegre con sonidos de flautas y *pizzicatos*<sup>68</sup>, con la idea de demostrar gente feliz y pacífica (que no es precisamente verídico desde un punto de vista realista, pero es necesario en la ficción para hacer un contraste). Luego de una transición, oímos como las cuerdas cambian de tono lentamente, y luego de un segundo de silencio, experimentamos el caos. Las cuerdas se vuelven más rápidas y más acentuadas, tenemos acordes más dramáticos y una sensación mucho más “grandiosa”, con el objetivo de expresar un conflicto enorme de nivel planetario. A pesar de los tonos orquestales, usé una batería común y corriente como percusión, en parte por motivos estilísticos, en parte porque no sabía escribir percusión de orquesta en aquel entonces.

La música en la primera mitad del tema está influenciada por música típica de escenas de paz en animes japoneses, principalmente aquellos del género *shonen*<sup>69</sup> clásico, esta inspiración vino de los bancos de sonido que usaba en aquel entonces, que sonaban bastante similares a aquellos usados en series como ***Yu Yu Hakusho***<sup>70</sup>, por dar un ejemplo.

---

<sup>68</sup> Técnica utilizada en instrumentos de cuerdas con arco (violines, cellos, etc.) donde se tocan las cuerdas con los dedos.

<sup>69</sup> Género japonés de comics, generalmente de acción o fantasía, dirigidos a jóvenes varones entre las edades de 12 y 18 años.

<sup>70</sup> YU YU HAKUSHO. Música: Yusuke Honma. Japón: Studio Pierrot, c1992-1994.

## Capítulo 1: Éxodo

### 4. Exodus

O en español “Éxodo”, acá llegamos a lo que vendría siendo el verdadero inicio del juego, donde el jugador toma control del personaje, para esto es necesario dar algunas explicaciones de los conceptos del funcionamiento de este tipo de juegos, y de lo que fue planeado para **Project RP**.

La idea de **Project RP** era que fuera un juego tipo *sidescroller*, también tomando elementos del género de Aventura y Acción, pero el género *sidescroller* es un género bastante específico y bastante antiguo en la historia de los videojuegos, teniendo como mejor ejemplo al clásico **Super Mario Bros**.

En un *sidescroller* vemos al personaje desde un costado, he allí el origen del nombre, que vendría significando algo así como “que se desplaza hacia un lado”. Este tipo de vista genera una forma muy específica de manejar y experimentar el juego, donde el ambiente se mueve y cambia de acuerdo a cómo vamos manejando al personaje y hacia dónde lo hacemos dirigirse, teniendo siempre una vista lateral, donde tenemos todos los obstáculos del juego a la vista. Los *sidescroller* son por lo general juegos de acción y/o aventura. Otros ejemplos del género incluyen **Sonic**<sup>71</sup>, **Metroid**<sup>72</sup>, **Castlevania**<sup>73</sup>, **Mega Man**, **Donkey Kong**; todos juegos clásicos, aunque también existen juegos modernos dentro de esta categoría, pero no tan prominentes en la era moderna de los videojuegos (ejemplos como **Cuphead**, **Shovel Knight**<sup>74</sup>, **Celeste**<sup>75</sup>, **Shantae**<sup>76</sup>, **Hollow Knight**<sup>77</sup>, entre otros).

---

<sup>71</sup> SONIC THE HEDGEHOG. Japón: Sonic Team, c1991. Videojuego de Sega Genesis.

<sup>72</sup> METROID. Japón: Nintendo, c1986. Videojuego de Family Computer Disk System.

<sup>73</sup> CASTLEVANIA. Japón: Konami, c1986. Videojuego de Family Computer Disk System.

<sup>74</sup> SHOVEL KNIGHT. Estados Unidos: Yacht Club Games, c2014. Videojuego de Microsoft Windows.

<sup>75</sup> CELESTE. Canadá: Matt Makes Games, c2018. Videojuego de Microsoft Windows.

<sup>76</sup> SHANTAE. Estados Unidos: WayForward Technologies, c2002. Videojuego de Game Boy Color

<sup>77</sup> HOLLOW KNIGHT. Australia: Team Cherry, c2017. Videojuego de Microsoft Windows.

Sobre los conceptos de **Project RP** específicamente, tenemos 4 personajes que ya mencionamos anteriormente, y la idea era que los 4 personajes sean jugables, o sea, el jugador los manejaría a lo largo del juego. Los personajes entonces pasan a ser algo parecido a un reparto coral, esto es que todos tienen el mismo peso en la trama y la historia no se enfoca en un solo protagonista. Por ende, para que esto resulte, el juego se dividió en varios *stages* donde en cada uno se iba a usar a un personaje diferente. En total terminaron planeados 16 *stages*, divididos en 4 capítulos, lo suficiente para usar a cada personaje 4 veces, cada uno con sus habilidades y características propias, lo que significa que cada *stage* se iba a jugar de una forma diferente. En cada capítulo se iba a usar a cada uno de los personajes una vez.

Volviendo a **Exodus**, nos centramos en el primer *stage* del juego, donde controlamos al personaje de **Lk**. En el primer *stage*, vemos como el mundo es devastado por el primer paso del proyecto de *Arcarium*, el proyecto Éxodo, donde planean mutar a los seres humanos capaces en nuevos individuos mucho más poderosos y resistentes, a través de una epidemia masiva y una lluvia de meteoros. El ambiente en general en este *stage* (a lo que trama se refiere) es de una situación apocalíptica, la destrucción casi completa de la Tierra y gente viviendo el caos mismo, lo cual contrasta con la personalidad del personaje.

**Lk** es un hombre mitad pez, su piel es azul, es super ágil y maneja dos espadas. En cuanto a personalidad es del tipo despreocupado, alegre y generalmente poco pensante, en sencillas palabras es un personaje “idiota”. En el desate de eventos de la historia, **Lk** sale afuera a presenciar el apocalipsis, sin embargo, lo hace desde un punto de vista de aventura y diversión, más que de preocupación. Durante el *stage* y mientras la historia va transcurriendo, se encuentra con uno de los personajes principales de la historia, un ente con la apariencia de un niño y pelo muy largo cubriendo todo su rostro y cuerpo, flotando en medio del aire. Este personaje se llamaría **Zeitgoust**, un juego de palabras entre *Zeitgeist*<sup>78</sup> y *Ghost*<sup>79</sup>. La idea de este personaje está en ser una especie de emisario misterioso que guía a los protagonistas a lo largo

---

<sup>78</sup> Concepto alemán de un determinado espíritu durante un período de tiempo.

<sup>79</sup> Del inglés “fantasma”.

de la historia, para ayudarlos a entender más de la situación, mientras éste se mantiene en una posición ambigua (porque nadie sabe quién es o de dónde vino).

En cuanto a la música, varios miembros proponían que el primer *stage* necesitaba un tema alegre, y otros proponían un tema tétrico, tanto por la reacción del personaje como por el contexto de la trama, al final terminé tomando en cuenta ambas cosas para componer **Exodus**, el cual expresa un ambiente apocalíptico pero aventurero, pero tampoco “alegre”.

El título **Exodus** viene por dos motivos, en primera, porque calza con el inicio del proyecto Éxodo dentro de la trama. Segunda, por referencias a la Biblia, donde Éxodo es uno de los primeros libros del viejo testamento, mientras que Apocalipsis es uno de los últimos del nuevo testamento (que fue una sugerencia de un miembro del grupo, uno de los últimos temas del *soundtrack* terminó llamándose Apocalipsis).

Para una parte de **Exodus** me sentí inspirado en temas del *soundtrack* del estilo de **Pokémon**<sup>80</sup>, aunque no sabría dar ejemplos específicos ya que fue una influencia más general que una proveniente de una sola canción.

## 5. **Great Waters**

**Great Waters** viene de Aguas Grandes, el nombre traducido al español del vocablo guaraní **Iguazú**, por las Cataratas del Iguazú. Una idea que propuse para la trama del juego era que uno de los personajes despertara en medio de las Cataratas del Iguazú, y se hiciera paso dentro de la selva.

Las historias de cada personaje se van desarrollando individualmente, sin que ninguno de los personajes tenga interacción con el resto, pero su conexión está en que todos presencian los mismos eventos, tienen los mismos objetivos, y son guiados por la misma persona. Otra idea de la trama original era que cada personaje comience su aventura en alguna parte de América Latina; **Lk** comenzó en alguna parte de México, **The Man** comenzó en las Cataratas del Iguazú, **Guaren** comenzaría en el desierto de Calama en Chile,

---

<sup>80</sup> POKÉMON RED. Compositor: Junichi Masuda. Japón: Nintendo, c1996. Videojuego de Game Boy.

y **Risu** en medio de la ciudad de Buenos Aires. Los cuatro buscarían el camino más rápido hacia el Polo Sur, donde por fin los 4 se encuentran frente a frente. Cada capítulo, dividido en 4 partes, sigue los movimientos de cada personaje de a poco, la historia de cada uno frena, y pasamos a otro personaje, hasta que volvemos a verlos en el capítulo siguiente, siguiendo la historia.

La música de **Great Waters** de hecho fue terminada antes de que se me ocurriera qué propósito iba a tener, algo que pasó con varios temas de este *soundtrack*. Para la melodía principal de Great Waters, tomé prestada una melodía de una composición propia a la que luego llamé **Unfallen**<sup>81</sup>. Las melodías calzaban, y logré hacer una pista que tenía el ambiente de un típico videojuego *sidescroller*. En esta etapa aún estaba empezando a aprender cómo funcionaban los *soundtracks* de videojuegos, y los de los juegos *sidescroller* específicamente, ya que todavía no tenía ninguna experiencia componiendo *soundtracks*, solamente había compuesto temas de rock.

Como este tema lo escribí antes, su propósito lo decidí después. En esta parte del juego nos encontramos en el *stage 2*, capítulo 1, donde **The Man** despierta en la selva de Iguazú y conoce al telépata<sup>82</sup> **Zeitgoust**, quien había hablado con **Lk** en el *stage* anterior. El telépata comunica a **The Man** de los eventos que están sucediendo, y en medio de la lluvia de meteoritos, **The Man** tiene que adentrarse hacia las Cataratas para hallar un camino escondido que lo llevaría hacia uno de los orígenes del proyecto de **Arcarium**.

La música es bien aventurera y positiva, en contraste al *stage* anterior. En este el aire es más calmado y sereno, más que nada por la zona donde **The Man** se encuentra, y calza mientras este no enfrenta mayores peligros, hasta que logra entrar dentro de la catarata para hallar su nuevo objetivo.

## 6. **Calamity's Hand**

Vendría traduciéndose como “La Mano de la Calamidad”. Calamidad es una forma de hablar de un desastre de altas proporciones, como

---

<sup>81</sup> Pieza original, de título inglés, palabra inventada que se traduce más o menos como “No Caído”.

<sup>82</sup> De “telepatía”: proceso (mayormente ficticio) donde un ser se comunica con otro a través de la mente y/o contenidos psíquicos.

un desastre natural por ejemplo (tsunamis, terremotos, etc.), calza perfectamente con la situación apocalíptica de la trama. Sin embargo, el nombre se me ocurrió en primer lugar por la localización del *stage*.

Aquí entramos al tercer *stage* del primer capítulo, comenzando con **Guaren** recibiendo instrucciones de **Zeitgoust**, en el desierto de Calama en Chile. De aquí vino la idea de usar la palabra calamidad (por Calama), y la mano viene de una escultura famosa que se encuentra en el mismo desierto, el cual tiene forma de mano, se la conoce como Mano del Desierto.

Para el tema de esta parte del juego decidí utilizar una música estilo árabe mezclado con electrónica, la primera es por las típicas alusiones a desiertos que ya están inculcadas en la cultura de las historias ficticias, la segunda por una cuestión estilística que ya se venía manteniendo dentro del *soundtrack*, que a su vez también viene por los estilos de música presentes en juegos de plataforma tipo *sidescroller*, como lo son sagas de videojuegos como **Mega Man X** (una inspiración bastante grande en todas las áreas del juego).

Para no ignorar al elefante en la habitación (y para responder una duda que muy probablemente termine surgiendo tarde o temprano), ¿Por qué decidí usar un tema de estilo árabe/electrónico para una situación que ocurre en medio de Latinoamérica? En principio, no es mi intención hacer referencias culturales a menos que estén bien justificadas, y si bien a mucha gente la agradaría escuchar algún estilo de música típico chileno dentro de un videojuego que ocurre parcialmente en Chile, el estilo de música termina produciendo un contraste con el ambiente del juego que puede resultar demasiado discordante para los jugadores que están acostumbrados al género (y también el público al que queremos abordar). Esto también aplica a cualquiera de los otros temas del juego, donde opté por usar un estilo de música típico de videojuegos de plataforma, en lugar de usar música típica del contexto geográfico donde la historia ocurre.

No obstante, este fue el estilo de música decidido en aquel entonces, y aquel que fue completado y producido. Una idea de intentar desarrollar estilos nuevos en base a electrónica + música típica latinoamericana no está del todo descartada, y necesitaría indagar y realizar un proceso de

investigación al respecto para poder lograr el balance adecuado. Pero por ahora, este es el estilo por el que hemos optado.

## 7. *Beneath the Surface*

Traducido al español como “Bajo la Superficie”. En este *stage* controlamos al personaje de **Risu**, que se encuentra en Buenos Aires, y luego de una comunicación con el telépata **Zeitgoust**, consigue acceso a un laboratorio subterráneo.

No mucho que comentar además de la obvia influencia de música electrónica, la idea es dar un sonido que dé la idea de un laboratorio, con muchas máquinas, pantallas, robots, entre otros elementos típicos de ciencia ficción. Mucha percusión electrónica, melodías electrónicas rápidas y ritmos inusuales. El objetivo es dar una sensación más de aventura y de la localización del personaje, más que de lo que está sucediendo en la trama, lo cual se lo guardo al tema siguiente. Sirve como buen contraste y calma antes de la tormenta, en función de lo que viene después.

## 8. *The First*

Traducido como “El Primero”, es la primera música de *boss* que hallamos dentro del disco, aunque este no es el primer *boss* que aparece en el juego. Algo que no he mencionado anteriormente es que cada uno de los *stages* del juego contiene un *boss* al final de este, que es requerido vencer para poder desbloquear el *stage* siguiente. Lo que hace especial a ***The First***, es que, por un lado, el personaje es muchísimo más relevante para la trama (mientras que aquellos presentes en *stages* anteriores fueron meros enemigos simples, por muy fuertes que sean), y, por otro lado, representa el fin del primer capítulo, donde veremos la caída del primer científico, **Isaac Wulfgang**.

En la historia, como había mencionado, el proyecto que da pie al apocalipsis viene de la organización de **Arcarium**. Sin embargo, eso es hasta que llegamos a este punto de la trama, donde descubrimos lo que realmente está pasando.

El proyecto Éxodo (el proyecto que está acabando con la humanidad, no confundir con el proyecto RP que da nombre al juego) está encabezado por 5 científicos que formaron parte de **Arcarium**, pero el proyecto lo realizaron a “escondidas”. Fue un proyecto aparte realizado por los científicos **Isaac Wulfgang, Aranae Abreu, Marie Dluska y William Lyall**, guiados por un científico más llamado **Heron Ward**. Por ende, todo el desastre que está ocurriendo está en las manos de estos 5 científicos. A lo largo del juego iremos conociendo y enfrentando a cada uno de ellos, pero es necesario destacar su relevancia en la trama a través de la música, pues si bien ellos no son los únicos *bosses* presentes en el juego, son mucho más importantes que el resto de los *bosses*. Por ello, cualquier *boss* “genérico” o que no tenga tanta relevancia entre los villanos tendrá sonando de fondo al tema ***Let It Bleed*** (tema nº 29), lo que significa que todos ellos tendrán la misma canción, haciendo resaltar aún más la relevancia de aquellos que tienen su propio tema representante.

Aquí, conocemos al primero científico, Isaac, quien se encarga de dar a conocer los hechos de su pasado a **Risu**, quien perdió la memoria de su relación con **Arcarium** luego de que escapara de allí, junto con los otros 3 protagonistas. Vamos escuchando a este personaje desde varias bocinas desparramadas por el laboratorio, a lo largo del *stage* donde suena ***Beneath the Surface***, hasta que llegamos al final del laboratorio y encontramos una gran nave y a **Isaac** tratando de escapar, pero viéndose forzado a luchar contra **Risu** para defenderse, utilizando trajes robóticos (inspirados en ***Iron Man***<sup>83</sup>) o *mechas*<sup>84</sup> gigantes.

La música, al ser típica de un enfrentamiento contra un *boss*, es acelerada, tensa, dramática, *hotblooded*<sup>85</sup>, en este tipo de situaciones se busca que la adrenalina del jugador esté a tope, y la música tiene que expresar ese sentimiento. Aquí emulo el sonido de guitarras eléctricas (cosa que hice también con otros temas anteriormente mencionados), en parte por cuestiones de estilo, en parte porque no tenía interfaz de audio que me permitiera grabar guitarras reales en aquel entonces. Aun así, el tema da un aire

---

<sup>83</sup> LEE, Stan. Iron Man. Estados Unidos: Marvel Comics, 1968-presente.

<sup>84</sup> Robots o máquinas gigantes piloteados por alguna entidad o persona.

<sup>85</sup> Del inglés “de sangre caliente”, lleno de pasión o coraje.

de rock/metal progresivo, con elementos de orquesta y melodías rápidas, expresando al jugador que va a tener que "ponerse las pilas" y liberar todo su potencial para poder derrotar al *boss*, y conseguir continuar al siguiente capítulo.

La inspiración para el título del tema viene del *manga*<sup>86</sup> japonés ***One Piece***<sup>87</sup>, donde el autor del *manga*, cada vez que un miembro se agrega al grupo de protagonistas, decide titular a los capítulos como "El primero", "El segundo", "El tercero", etc. Esto se irá repitiendo a medida que conozcamos al resto de los científicos involucrados en el proyecto Éxodo.

Nota aparte: en el disco, este tema figura como ***The First/Red Sky***, osea, dos títulos alternativos. Originalmente lo titulé así por dos razones, una es que el científico **Isaac** es pelirrojo, por lo que no sería muy rebuscado que eso esté reflejado en el título (Cielo Rojo); por otro lado, ***The First*** fue absurdamente inspirado en una obra original llamada ***Red Sky***, la cual fue la primera canción que compuse en mi vida, la primera en completarse al menos. Como los temas fueron muy similares decidí colocarle títulos alternos, sin embargo, esto es una idea a la cual me estoy aferrando cada vez menos, optando mejor por dejarlo como ***The First*** solamente.

## **Capítulo 2: Orígenes**

### **9. H.P.**

El título proviene de las siglas *Human Project*, traducido como "proyecto humano". El título además es relevante por la explicación que daré a continuación:

Como he mencionado varias veces, **Arcarium** fue responsable de varios proyectos con el objetivo de lograr la ascensión de la humanidad a un estado superior. Para esto, se han desatado varios proyectos dentro de la organización, surgiendo con distintas metas y de distintas fuentes:

---

<sup>86</sup> Historieta o comic de origen japonés.

<sup>87</sup> ODA, Eiichiro. *One Piece*. Japón: Shueisha, 1997-presente.

- **Proyecto Pandora** es el primero en la cronología, la que dio lugar a la organización, y la que da nombre al cuarto capítulo del juego. Surge con el objetivo de abrir una puerta dimensional luego de haber hecho contacto con seres de otros planetas.

- **Proyecto SP** o *Stella Principium*<sup>88</sup>, proviene de un origen similar a Pandora, solo que esta vez es de un contacto con un meteorito que dejó sustancias que podrían ayudar a sus objetivos.

- **Proyecto TP** o *Tempestat Principium*<sup>89</sup>, proviene de una conexión con el proyecto anterior, donde buscan mutar a las personas usando las sustancias alienígenas, además de privarles del oxígeno, lo cual descubrieron que resultaba efectivo.

- **Proyecto RP** o *Renovatio Principium*, del cual formaron parte los protagonistas, usa la sangre de una mujer con alas que dio con la tierra inconsciente. De aquí surgen múltiples personajes con habilidades extraordinarias.

- **Proyecto OP** u *Ovis Principium*<sup>90</sup>, también conocido como *Outcast People*<sup>91</sup>, nada más constituye a aquellos proyectos fallidos provenientes del RP.

- **Proyecto HP** u *Hospes Principium*<sup>92</sup>, similar a los proyectos anteriores, con la particularidad de que experimentan en niños antes de nacer (mujeres embarazadas).

- **Proyecto Éxodo**

Lo de proyecto humano se me ocurrió a mí, pero aun así viene de la mano con el Proyecto HP.

Aquí inicia el segundo capítulo, que recibe el nombre de *Orígenes*, que proviene de las revelaciones que reciben los personajes a lo largo del juego. Aquí iniciamos con **The Man**, en una especie de laboratorio

---

<sup>88</sup> Del latín “principio de la estrella”.

<sup>89</sup> Del latín “principio de la tormenta”.

<sup>90</sup> Del latín “principio de la oveja”.

<sup>91</sup> Del inglés “gente marginada”.

<sup>92</sup> Del latín “principio del huésped”.

subterráneo al que pudo llegar luego de tomar un tren ubicado dentro de las cataratas.

En este sitio nos encontramos con cientos de enemigos producto de los experimentos que hacía **Arcarium**, el contexto viene de que este fue un lugar clandestino al que fue exiliado uno de los miembros de **Arcarium** por ser excesivamente cruel y repulsivo, el cirujano **Jinbei Ishii**. Este doctor fue enviado a este laboratorio con tal de realizar una investigación importante en base al proyecto HP, pero luego de mucho tiempo sin noticias comenzaron a enviar gente a averiguar que estaba sucediendo, para nunca más volver, por lo que este lugar terminó siendo descartado completamente y cayó en el olvido.

Acá es donde va a parar **The Man**, luego de acceder a un tren escondido en algún lugar de las cataratas, el cual automáticamente lo llevó a este lugar secreto. Este sitio está lleno de bestias y monstruos deformes resultados de varios experimentos extraños, dando en general un aire espeluznante en todo el *stage*.

De nuevo intenté imitar sonidos de guitarras para **H.P.** que tocan un *riff*<sup>93</sup> constante, mientras son cubiertas con una melodía lenta hecha con un banco de sonido llamado *Divatron*, que logra un sonido espeluznante similar a aquel de un theremín<sup>94</sup>, el cual suele ser típico en canciones de horror caricaturizado. El sonido funciona bien para expresar el terror de los experimentos fallidos y monstruos que se encuentran a lo largo de este escenario. Un ejemplo del uso de este tipo de sonidos es el tema **Spirit**<sup>95</sup> de la banda sueca **Ghost**.

## 10. **Dim City**

Como mencionado antes, en cada capítulo usamos a los 4 personajes una vez, siempre en orden diferente. En este caso, continuamos el viaje de **Guaren**, que en el capítulo anterior terminó su travesía por el desierto

---

<sup>93</sup> Término común en el rock para referirse a un *ostinato*, es decir, una frase o melodía repetida durante una pieza musical, generalmente en la guitarra.

<sup>94</sup> Instrumento musical poco común que se maneja utilizando antenas, donde las manos del intérprete controlan las frecuencias del sonido sin necesidad de contacto físico con el instrumento.

<sup>95</sup> FORGE, Tobias. In: GHOST. Meliora. Estados Unidos: Loma Vista, p2015. 1 disco sonoro. Pista 1.

de Calama hasta llegar a una ciudad remota en Chile sumamente protegida por varios soldados de **Arcarium**, en medio de la noche. El nombre de esta canción se traduce como “Ciudad Oscura”. En esta el objetivo del jugador es atravesar la ciudad en medio de la noche intentando evitar lo más que pueda caminar bajo las luces, sin ser visto por todos los soldados de **Arcarium** que resguardan la ciudad.

El aire en general de esta canción es lúgubre y sombrío, con melodías lentas y suaves, para dar una sensación de estatismo en lugar de dinamismo, ya que el *stage* requiere mucho que el jugador preste atención a sus alrededores y piense muy bien su siguiente movimiento.

En los metadatos<sup>96</sup> del archivo de **Dim City**, la canción está acreditada a dos compositores, uno de ellos soy yo, el otro es un colaborador que estuvo brevemente en el proyecto llamado Salvador Castro Cisneros. Su único aporte antes de decidir abandonar el proyecto fue una pequeña grabación de varias melodías tocadas en su guitarra, las cuales aproveché para usar en este tema y en **Swiftship** (tema nº 14). La composición, arreglo, producción y mezcla fueron hechas 100% por mí, pero como utilicé melodías de Cisneros como referencia, decidí darle su crédito correspondiente.

## 11. ***Burning Bloodstream***

En un principio este tema iba a usarse como *soundtrack* de *boss* genérico (aquellos con menor relevancia), por lo que opté por este título, que se traduce como “Flujo de Sangre Ardiente”, dando a entender la adrenalina que sienten los personajes (y el jugador) al luchar contra un enemigo del calibre de un *boss*. No obstante, el resto del grupo no estuvo de acuerdo con esta elección, ya que según la mayoría la canción funcionaba mejor como música de *stage* que de pelea contra un *boss*, por lo que decidí moverlo a otra parte del juego, aunque el título se mantuvo igual, ya que sigue sin perder el sentido. Al final la canción que reemplazó a ***Burning Bloodstream*** como tema de *boss* genérico fue el tema nº 29 ***Let It Bleed***.

---

<sup>96</sup> Datos varios sobre un archivo informático, incluidos dentro del mismo, como lo son título original, autor, año, disco, compositor, portada, género, duración, entre otros.

En esta parte del juego continuamos con la aventura de **Risu**, luego de atravesar el laboratorio subterráneo encuentra una gigantesca armería, llena de soldados piloteando robots y tanques listos para enfrentar cualquier amenaza. El escenario, a comparación del anterior, es super dinámico y lleno de acción, con muchas peleas y enfrentamientos a múltiples enemigos, por lo que es acorde una canción cuyo objetivo es levantar la adrenalina.

Varias progresiones y melodías de esta canción fueron inspiradas por otra de mis piezas originales, titulada **Luminous Crow**<sup>97</sup>, la cual fue compuesta un par de años antes, y la cual ya había apartado entre las ideas que me parecían buenas usar para el *soundtrack* de **Project RP**.

## 12. **Blue Scales**

En este *stage* reanudamos la historia de **Lk**, quien hace uso de sus habilidades como hombre pez para acceder a una fábrica secreta ubicada en medio del océano, mientras hace su viaje al Polo Sur puramente a través del agua, simplemente nadando.

Gran parte de este escenario nos la pasamos controlando al personaje en medio del agua, nadando y enfrentando enemigos acuáticos, mientras que en otras partes logramos ubicar la fábrica oculta en el agua, que al cabo de unos momentos se inunda. Esto hace que el personaje esté constantemente cambiando de control, entre estar caminando y corriendo normalmente como cualquier juego *sidescroller*, y estar nadando en una zona repleta de agua.

La música es mayormente relajante, con *plug-ins* que imitan sonidos de guitarras acústicas tocando acordes suspendidos y progresiones cromáticas, y efectos que aluden a la idea de estar debajo del agua, como por ejemplo el banco de sonido *Bubbles* (Burbujas) que da la idea de pequeñas burbujas explotando. Las progresiones son simples y las melodías lentas, como es típico en la música “acuática” dentro de los *soundtracks* de varios juegos del mismo género. Ejemplos de canciones de este estilo son el

---

<sup>97</sup> Pieza original, de título inglés, traducido como “Cuervo Luminoso”.

tema de **Duff McWhalen** del videojuego *Mega Man X5*; *Aquatic Ambience* del videojuego *Donkey Kong Country*<sup>98</sup>; entre otros.

El título se traduce como “Escamas Azules”, que hace alusión a **Lk** como mitad hombre mitad pez, y el color de su piel.

### 13. *The Second*

Aquí nos encontramos con el segundo personaje involucrado en el caos masivo que se está desatando en toda la tierra y que ha despertado el interés de los protagonistas. Nos enfrentamos al *boss* **Aranae Abreu**, una científica brasileña que a mitad de la batalla nos enteramos que tiene la habilidad de convertirse en una araña gigante.

Como ya mencioné con *The First*, los temas de *boss* necesitan ser acelerados y llenos de energía, con el bonus de ser bien dramáticos para aquellos personajes que tengan más relevancia como lo es **Aranae**. Uno de los miembros del proyecto describió la canción como el tono perfecto que expresa como el personaje “va directo a su telaraña”. Es un tema sumamente orquestado y cinematográfico<sup>99</sup>, con un buen uso de cuerdas y metales y, de nuevo, utilizando un kit de batería en lugar de percusión de orquesta, dándole un ambiente que expresa desesperación y ansiedad.

Esta canción fue influenciada por una pieza de la banda sonora de *The Matrix Reloaded*, aunque de manera algo inconsciente, ya que en aquel entonces recordaba haber escuchado la pieza, pero no ubicaba dónde la había escuchado o de donde provenía. Esta canción se la conoce con el nombre de *Burly Brawl*<sup>100</sup>.

## Capítulo 3: Terraformación

### 14. *Swiftship*

---

<sup>98</sup> DONKEY KONG COUNTRY. Compositor: David Wise; Eveline Fischer; Robin Beanland. Japón: Nintendo, c1994. Videojuego de Super Nintendo Entertainment System.

<sup>99</sup> Utilizo el término cinematográfico para referirme a la música, generalmente de orquesta y/o electrónica, típica de películas u obras de cine, de aspecto grandioso y de suspenso.

<sup>100</sup> THE MATRIX RELOADED. Dirección: Lana Wachowski; Lilly Wachowski. Compositor: Don Davis. Estados Unidos: Warner Bros Pictures, c2003. 1 DVD (138 Minutos). Producido por Warner Bros.

Traducido a algo así como “Nave Rápida”, luego de la caída de la segunda científica, comenzamos con el tercer capítulo:

*Terraformación*. Este título viene de uno de los planes de los científicos para adaptar a la humanidad a las nuevas transformaciones. El concepto de terraformación viene de un proceso hipotético proveniente de la ciencia y la ciencia ficción, que consiste en alterar los elementos básicos del ambiente de un planeta, como la atmósfera, temperatura, geografía, etc.; para que se vuelva habitable para un determinado tipo de especie, generalmente seres humanos, pero en este caso todo lo contrario, ya que se realiza para que los humanos puedan transformarse en una especie elevada y sobrevivan en el ambiente.

En este capítulo controlamos nuevamente a **Guaren** luego de su anterior aventura por la ciudad nocturna, llegando en la mañana a una especie de bosque. Aquí **Guaren** encuentra al cuarto científico **William Lyall** ejerciendo la terraformación a través del uso de una tecnológicamente avanzadísima nave, que viaja a una velocidad sumamente acelerada, obligando a **Guaren** a que la persiga solamente corriendo.

En este *stage* introducimos otro concepto común en los videojuegos que son los escenarios contrarreloj, esto quiere decir que vamos a tener un reloj contando (literalmente o figurativamente) que nos obliga a movernos rápido y pensar eficazmente para no perder tiempo, ya que, si tardamos demasiado, perdemos el juego. En este caso, no tenemos un reloj literal, pero funciona de la misma forma en el sentido de que tenemos una nave que se mueve muy rápido y tenemos que perseguir, y si el jugador tarda mucho tiempo, la nave se escapa y tenemos que empezar de nuevo.

Para **Swiftship** lógicamente utilicé ritmos y melodías rápidas, para expresar correctamente la sensación de adrenalina que produce jugar un *stage* de contrarreloj, para este tema varias personas me han comentado que se siente como una canción llena de energía, sin saber el objetivo detrás de la música. Posee un *build-up* a lo largo de todo el tema (antes del *loop*) para que se sienta mejor como crecen los obstáculos, usando mayormente una armonía y melodías bastante simples, ya que el foco del tema no está en la complejidad de sus progresiones.

Este tema tiene dos componentes muy importantes a mi parecer: el primero es el banco de sonido que usé aproximadamente en el minuto 0:52 (y subsecuentes repeticiones), dándole una sensación de “estribillo” al tema y es la sección con más energía, siguiendo las mismas progresiones de antes, pero con más fuerza (esto es algo que es difícil explicar a través de texto, a diferencia de la escucha de la pieza). El segundo elemento es el ritmo, para el cual decidí alterar constantemente entre el ritmo de 4/4 y 7/8. Mi lógica acá está en que el ritmo de 7/8 se siente como un 4/4 “incompleto”, y el uso del redoblante al final del compás da la sensación de un obstáculo imprevisto. De esta forma terminamos oyendo un ritmo que en un principio es impredecible, pensamos en un 4/4 acelerado común y corriente, y de golpe escuchamos un redoblante extra y el compás se reinicia. Este elemento lo uso como una forma de plasmar el sentimiento de obstáculos impredecibles llegando a la pantalla constantemente, que es algo que va a suceder el doble en este *stage* al ser contrarreloj.

Cabe destacar que las progresiones de esta canción fueran extraídas del mismo aporte que hizo Salvador Castro Cisneros, es el segundo de dos temas del *soundtrack* que poseen aporte por otro compositor.

## 15. *Raising Heat*

“Calor Creciente” continua la historia de **Risu** cuando llega a una prisión de **Arcarium** lleno de proyectos, es decir humanos con modificaciones biológicas, en este caso se trata de gente que fue encerrada por su peligro y tienen más poderes y rabia que los proyectos comunes. **Risu** se halla en esta prisión buscando pistas de los planes de **Arcarium** cuando se libera una filtración de lava desde el subsuelo de la prisión, haciendo que lentamente todo el edificio vaya llenándose de lava, de allí el nombre de la canción.

Aquí se nos presenta el segundo escenario pseudo-contrarreloj, ya que vamos a tener que pensar y movernos muy rápido para que la lava que va creciendo no nos toque, o peor, que termine cubriendo el escenario completo. **Risu** va subiendo los pisos de la prisión enfrentando varios presos mientras la lava va creciendo lentamente, hasta que **Risu** llega al piso final y se enfrenta al *boss* del *stage*.

En este hago un punto importante, ya que fue uno de los primeros temas que compuse para el *soundtrack*, y de hecho el primero que compuse para un *stage*. Originalmente, un compañero del proyecto me pidió componer una canción para usar en un *stage* de fuego o de lava, por lo que compuse ***Unfallen***, el cual ya mencioné anteriormente, pero ese tema ultimadamente no sirvió para este propósito por un problema de estructura. ***Unfallen*** fue escrito con una forma de rock en mente, que era en aquel entonces la mayor experiencia que tenía en composición musical, por lo que lo escribí de esa forma, esto es una estructura estándar de Verso – Estribillo – Verso – Estribillo – Puente – Estribillo (o cualquier variación de la forma común de rock instrumental).

Esto es un método que podría llegar a servir en algún videojuego (dependiendo del género), pero que por lo general no es el ideal, ya que la idea tras la música de videojuegos no está en que la audiencia lo escuche atentamente, sino que funcione como música de fondo; no requiere la atención de la audiencia al 100%. ***Unfallen*** cometía este error, y fue escrito con casi ninguna referencia en término de música de videojuegos (específicamente *sidescroller*/aventura), por lo que uno de mis compañeros del proyecto sugirió darle una escuchada al *soundtrack* del videojuego de *Playstation Mega Man X4*, específicamente la música del *stage* del personaje **Magma Dragoon**, el cual se enfoca en un escenario lleno de fuego y lava. De allí surgió casi inmediatamente ***Raising Heat***, que terminó usando una estructura mejor para este tipo de usos, una música con un objetivo que se acerca más a ser música de trasfondo, a algo con melodías más suaves y que pida menos atención del jugador, pero sí logre un ambiente de tensión para mejorar la inmersión.

## 16. ***Chemical Defense***

Traducido como “Defensa Química”, aquí continuamos la historia de **Lk** luego de seguir viajando por agua, hasta llegar a una nueva fortaleza de **Arcarium** con masivos equipos de defensa y muchos elementos relacionados a fábricas y desechos tóxicos y químicos. Para esta sección hallé importante el uso de elementos musicales que den la idea de música “industrial”,

en distintos ámbitos. La música de género industrial es un estilo de música electrónica que utiliza muchos conceptos y sonidos agresivos, lo cual me pareció acorde al *stage* en el que nos encontramos con **Chemical Defense**. Ejemplos de este estilo de música incluyen bandas como **Nine Inch Nails**<sup>101</sup>, **Rammstein**<sup>102</sup> y **Marilyn Manson**<sup>103</sup>.

La música en esta parte utiliza varios objetos sonoros<sup>104</sup> cuya idea es producir ruido, para dar la sensación de estar adentro de una fábrica ocupada. Esto se escucha en varias partes de la pista, también incluyendo sonidos electrónicos dispersos para dar pauta a la tecnología avanzada usada en la defensa química de **Arcarium**. El tema en general es, sin embargo, más relajado que los demás en cuanto a rítmica, con progresiones cortadas de guitarras eléctricas sintetizadas, mientras suenan los ruidos de fondo. De esta forma tenemos un *beat* constante y relajado pero que al mismo tiempo se siente lleno, debido a los ruidos que escuchamos en el fondo, y por la ruidosa percusión.

Las progresiones para esta canción fueron extraídas principalmente de un tema original que había compuesto unos pares de años antes, llamado **Aqua**.

## 17. **Edge of my Sword**

Antes de continuar al siguiente *stage*, extrañamente encontramos a un *boss* bastante importante para la historia, solamente que esta vez no se trata de ninguno de los científicos causantes de la catástrofe planetaria. Se trata de un personaje sin nombre propio, pero acá lo conocemos como el **RP N° 7**.

Este personaje nos introduce a otro concepto de la historia, explicando como **Arcarium** recurre a distintos seres que encuentran dentro del

---

<sup>101</sup> REZNOR, Trent. In: NINE INCH NAILS. The Downward Spiral. Estados Unidos: Interscope, c1994. 1 disco sonoro.

<sup>102</sup> LINDEMANN, Till. In: RAMMSTEIN. Herzeleid. Alemania: Motor, c1995. 1 disco sonoro.

<sup>103</sup> WARNER, Brian Hugh. In: MARILYN MANSON. Mechanical Animals. Estados Unidos: Interscope, c1998. 1 disco sonoro.

<sup>104</sup> De la definición de Pierre Schaeffer, fenómeno sonoro que se oye por sí mismo independientemente de su procedencia.

planeta y realizan experimentos sobre ellos para que adquieran habilidades extraordinarias. Estos seres son catalogados como RPs, y en **Arcarium** existen 7 RPs más fuertes que utilizan para sus defensas personales, este personaje siendo el menos fuerte de ellos. El resto de estos personajes no aparecen en este videojuego y están apartados para posibles secuelas en donde se expanda la historia.

Este personaje utiliza una espada para pelear (de allí el título del tema “Filo de mi Espada”), lo cual funciona en este *stage* porque seguimos controlando a **Lk**, que es un personaje que usa principalmente dos espadas para pelear, por lo que tenemos dos espadachines enfrentándose el cual es una típica pelea llena de adrenalina típica de las series de anime japonesas, como lo son series como **One Piece**.

En la propuesta original del personaje, este a pesar de tener un método bastante impulsivo de pelea como es la lucha con espadas (principalmente en el género de ficción *shonen*), es calmado y serio la mayoría del tiempo, además de mantener un aspecto “elegante” tanto en personalidad como forma de vestir (lleva un traje y pantalones de vestir), una personalidad completamente opuesta a la de **Lk** que es completamente salvaje y que no piensa antes de actuar. De esta forma surgieron las melodías para **Edge of my Sword**, donde comencé con una melodía lenta en notas de bajo, que da la idea de un personaje intimidante (principalmente por lo “sutil” de la melodía, y el uso de escalas de blues), para luego agregar progresiones de acordes que den una sensación de ambigüedad temeraria, realizado con una mezcla de acordes cromáticos en secuencia. El tema comienza lento, sufriendo un *build-up* que luego lleva a un *riff* producido con guitarras eléctricas distorsionadas sintetizadas.

Aquí uno de mis compañeros concordó con que el tema encajaba para el personaje, pero también aseguró que estaría propensa a sufrir modificaciones, debido al personaje y la pelea que estábamos queriendo representar, que es una pelea agresiva y enérgica. Luego de una serie de ideas, se propuso mantener este tema, pero crear otro basado en el mismo para un enfrentamiento posterior (ya que el **RP N° 7** volvería a aparecer en otro *stage* luego de este), y esta vez hacerlo mucho más agresivo que el primero. De allí

surgió el tema nº 23 **The Final Cut**, que es una versión más acelerada de **Edge of my Sword**.

## 18. **Lights Out**

Para este siguiente *stage* continuamos la aventura de **The Man**, en una fortaleza donde se hacen más experimentos clandestinos, y de los que habían tenido los resultados más catastróficos. Este lugar está semi-abandonado, por lo que es un ambiente lúgubre y casi sin iluminación (de allí proviene el título “Luces Fuera”).

En este escenario utilicé música que suene confusa, tanto en ritmo como en melodías, mientras siendo lenta e intimidante. La idea acá es simbolizar las atrocidades que se esconden entre las sombras, ya que este es un escenario donde múltiples veces vamos a tener que maniobrar al personaje entre áreas iluminadas y áreas oscuras, algo parecido en lo que sucede en el *stage* de Dim City. Aquí no hay soldados ni miembros de **Arcaurium**, pero si vamos a encontrar a distintos tipos de monstruos y criaturas que van a intentar atacar al jugador. La música utiliza un ritmo de batería electrónica *off beat*<sup>105</sup>, lo que significa que los golpes de bombo y redoblante de la batería se van a encontrar en las partes “débiles” del compás en lugar de los usuales acentos fuertes, produciendo un ritmo incómodo que calza con el ambiente ambiguo del *stage*. Aparte de esto utilicé varias melodías disonantes con distintos instrumentos suaves como flautas, piano y cuerdas, además de muchos bancos de sonido electrónicos que aprovechan las dinámicas, produciendo una extraña melodía que crece y decrece constantemente, dando más la idea de seres desconocidos apareciendo y desapareciendo entre las sombras.

Parte de esta canción la utilicé de inspiración para una que otra progresión del *Main Theme* del juego **Endless Doomsday**.

## 19. **The Third/The Fake**

---

<sup>105</sup> Ritmo en una obra musical determinada donde su golpe fuerte o acentuado no está en el comienzo del compás.

Este es un tema cuya idea sería que suene en dos batallas contra *boss* distintas, nada más para causar una especie de impacto al jugador al romper con el ritmo que se estaba llevando con estas batallas y las relevancias que tiene cada *boss* en la trama. En un principio este tema se compuso para la tercera científica involucrada en el proyecto Éxodo, llamada **Marie Dluska**, a quien encontramos luego de un rato merodeando en la fortaleza abandonada. Esta persona, al encontrar a **The Man**, inmediatamente se pone a la defensiva, ya que le resulta conocido por ser uno de los resultados del Proyecto RP, y conoce los peligros de este. Durante esta batalla enfrentamos a esta científica mientras ella maneja una especie de *mecha* o robot de batalla.

Este tema en general suena intimidante, ya que es uno de los personajes más importantes entre los villanos, pero inmediatamente sentimos una especie de cambio de humor en las progresiones y dinámicas de la música (por ejemplo, la utilización de progresiones de acordes mayores, o el uso de celestas en ciertas secciones donde el resto de los instrumentos se detienen). La idea de esto es dar cierta sensación de “inocencia” entre todo el caos, ya que si bien estamos luchando desesperadamente contra alguien que implica relación con los villanos y que quiere acabar con uno de los protagonistas, **Marie** luego es develada como “La Falsa”, ya que revela haber estado involucrada en el proyecto Éxodo nada más como una espía, con el objetivo de aprender de las atrocidades que estaba ocasionando **Arcaurium** y reportarlas a un equipo de personas que estaban investigando a esta organización.

Desde aquí la trama toma un giro y volvemos a **Lights Out**, donde seguimos procediendo por la zona oscura mientras **Marie** nos acompaña luego de aliarse con **The Man**, ya que ambos comparten un mismo objetivo. Aquí el juego utiliza una mecánica que suele aparecer en videojuegos de aventura de vez en cuando, y es el de *Escort Missions*<sup>106</sup>. Se trata de navegar por un escenario manejando a cierto personaje, mientras un aliado nos acompaña, al cual tenemos que proteger y no dejar que otros enemigos o monstruos lo ataquen o produzcan demasiado daño. En otras palabras, debemos proteger a **Marie** mientras la escoltamos a salvo afuera de la fortaleza.

---

<sup>106</sup> Del inglés “misiones de escolta”.

Rápidamente volvemos a **The Third**, que si bien era el tema que representaba a **Marie**, ahora lo usamos para la batalla contra un enemigo poderoso nada más conocido como **RP-XXXXX**, el *boss* final del capítulo 3 luego de enterarnos de la fachada de la tercera científica. Este *boss* resulta ser una especie de experimento fallido que terminó por ser una amalgama deforme de muchas otras creaciones, fusionadas en una sola, produciendo un monstruo enorme con docenas de habilidades extrañas. La misma música se utiliza al tener un ambiente que sigue encajando con la escena, mientras también se utiliza para darle un cierre al capítulo.

## **Capítulo 4: Pandora**

### **20. Underworld**

La traducción más acorde vendría siendo “Inframundo”. El nombre lo tomé del banco de sonido principal que usé, que literalmente se llamaba *Underworld*.

**Underworld** es la única pieza en el *soundtrack* que podría considerarse de paisaje sonoro<sup>107</sup>, no tiene ningún ritmo definido, no tiene melodías ni tonos claros, sino que se centra en lograr un sonido distorsionado e incierto, que produzca incertidumbre y misterio de una forma algo macabra. Originalmente cuando escribí esta pieza usé las mismas notas de una composición original que mencioné anteriormente llamada **Luminous Crow**, pero al colocar estas notas sobre el *multitrack*, el sonido cambia completamente dejando muy poco claras las notas que suenan. El objetivo de esta pieza fue usarla al principio del cuarto capítulo: “Pandora”, que inicia con la terraformación y el apocalipsis habiéndose llevado a gran parte de la humanidad y dejado la tierra en un estado de desolación y destrucción. Aquí iniciamos el capítulo con **Risu** atravesando una extraña zona luego de haber llegado al fin hasta el Polo Sur. Esta zona está completamente desierta, hasta el punto de ni siquiera hallar enemigos, por lo que el ambiente que se siente en esta zona es de completo

---

<sup>107</sup> Término definido por el compositor R. Murray Schafer, definido en este caso como un ambiente sonoro hecho de construcciones abstractas, ya sea por composiciones musicales o montajes analógicos/digitales que se presentan como ambientes.

aislamiento. Podemos manejar al personaje, pero simplemente nos iremos moviendo de un lado de la pantalla hacia el otro sin muchos eventos, dejando al jugador apreciar mejor el estado de destrucción en el que ha quedado el mundo, para así darle un panorama de la gravedad de la situación.

La pieza ***Underworld*** es bien corta, ya que esta parte del juego se supone que ni siquiera es un *stage* propiamente dicho, a pesar de que podemos mover al personaje, esta parte es nada más una introducción antes de llegar al verdadero *stage*. La música funciona perfectamente para generar tensión en el jugador mientras atraviesa una zona completamente vacía, luego de haberse encontrado miles de peligros durante el juego, termina produciendo una sensación muy extraña al hallar un lugar libre de peligros, lo cual hace que el jugador esté alerta por el exceso de tranquilidad y falta de actividad.

## 21. ***Last Fortress***

Ahora iniciamos realmente el cuarto capítulo, titulado *Pandora*. Aquí junto con **Risu** atravesamos la “Última Fortaleza” del juego, la última base de **Arcarium** que queda por revisar antes de llegar a la base principal. No hay mucho que comentar en esta parte del juego, ya que no suceden muchos acontecimientos importantes o de gran relevancia. La música en esta parte la hice más o menos relajada en cuanto a ritmo, pero con un tono de rock pesado para calzar con el ambiente, ya que, al ser la fortaleza más cercana a la base principal, es la más densa en cuanto a protecciones militares (un contraste con ***Underworld***, luego de haber cruzado una zona vacía, nos encontramos con una de las partes del juego más poblada por enemigos).

Al ser una zona muy enfocada en armamentos y fuerzas militares, con muchos soldados armados, francotiradores, trajes robóticos avanzados y vehículos de guerra (como tanques); la música tiene un aspecto más o menos de estilo *metal*, pero al mismo tiempo con un ritmo estable para reflejar la confianza del personaje en finalizar su aventura.

## 22. ***Under Pressure***

“Bajo Presión” sirve como un opuesto al tono del *stage* anterior. En este, continuamos la historia de **Lk**, nuevamente por agua, solo que esta vez el personaje está infiltrado en un submarino secreto de **Arcarium** rumbo al Polo Sur. El título de la pieza refleja dos cosas, una es que el jugador debe averiguar rápido como salir de esa situación al estar encerrado en un submarino en movimiento lleno de enemigos, mientras que la otra es la idea de estar navegando muy al fondo del océano, donde usualmente la presión sube. Aquí la música es acelerada y tensa, lo cual ayuda a confirmar el sentimiento “bajo presión” de la situación y el lugar, manteniendo el estilo de música rock/metal de **Last Fortress**, ya que el objetivo de **Lk** en esta situación es esencialmente el mismo de **Risu** (y el resto de los protagonistas), encontrar su camino rápidamente hacia el Polo Sur y destruir al causante de las catástrofes en la tierra, el mismo objetivo que se les fue dado a todos por **Zeitgoust**, quien sigue guiando a los protagonistas a lo largo de la historia.

### 23. *The Final Cut*

Como mencioné anteriormente en **Edge of my Sword**, precisábamos de un tema más acorde a la naturaleza enérgica de la batalla contra un personaje espadachín como lo es el **RP Nº 7**, luego de haber discutido y establecido que habría dos peleas contra este personaje durante el juego. Para no descartar la música que ya escribí, decidí componer **The Final Cut** (traducido como “El Corte Final”) para representar la batalla final de **Lk** contra el espadachín en un duelo donde se la jueguen todo, principalmente en un esfuerzo por detener el uno al otro, pero también por una cuestión de honor y códigos de espadachín que ambos compartían, teniendo una pelea de 1 contra 1 hasta que alguno de los dos caiga (a diferencia de la primer pelea, la cual termina siendo interrumpida).

Recapitulando, **The Final Cut** fue uno de los últimos 3 temas que compuse para el juego (originalmente dejé 2 para el final, **Endless Doomsday** y **Time Manipulator**), luego de la discusión que tuvimos para hacer un tema más dinámico para la batalla contra el personaje del **RP Nº 7**.

“ahora, la 30, no sé, depende de qué tipo de patron de ataque se le de al espadachín, porque por mucho que tenga una personalidad relajada, depende de eso, no digo que esté mal, pero dejo claro desde ya que puede estar propensa a sufrir modificaciones, o también puedes quitarle la parte "relajada" y hacerla más intensa al toque, recordemos que las batallas contra boss (especialmente uno que usa espada, alguien que aprecia el shonen lo sabe) es una de las partes más hotblooded de todas, la adrenalina está a full y un tema tan relajado te saca de onda” [sic]<sup>108</sup>

Como había mencionado, el **RP N° 7** tiene una personalidad relajada y elegante, pero al mismo tiempo tiene uno de los estilos de pelea más frenéticos y violentos en el género *shonen* (el cual es un género típico de *manga* japonés del cual nos inspiramos muchísimo para este juego, usando muchas características específicas en la personalidad de los personajes y en las peleas para elevar la emoción del espectador), por lo que es difícil hallar un punto medio para el personaje en una sola batalla.

“Al RP 7 lo encontramos, si todo se mantiene tal cual, 3 veces. Las primeras dos es un mid-stage boss y las peleas terminan con él sin quebrar una gota de sudor. Me parece que el track 30 sería muy bueno allí.

Y entonces podemos usar un track mucho más hot blooded para cuando sea boss de final del stage, indicando que ahora sí es la batalla definitiva.” [sic]<sup>109</sup>

Esta fue una sugerencia por otro miembro del proyecto, al cual nos terminamos adaptando para poder tener la música más frenética y acelerada para la batalla final contra el **RP N° 7**, el punto principal de ***The Final Cut***. Originalmente habría 3 peleas, pero lo encontramos excesivo, así que lo reducimos a solo 2 peleas en toda la historia.

De esta forma, tomé referencias principalmente de ***Edge of my Sword***, usando melodías y progresiones que se volvieron características del personaje, y desarrollando la canción de una forma mucho más agresiva, exagerando el uso de guitarras eléctricas distorsionadas y baterías llenas de

---

<sup>108</sup> Información textual concedida por colega en la producción de Project RP, a través de foro público de foroactivo.com.

<sup>109</sup> Información textual concedida por colega en la producción de Project RP, a través de foro público de foroactivo.com.

bombo. El tema, al igual que otros temas del *soundtrack*, tiene un sonido bien rock/metal, pero del estilo más fuerte, semejante al subgénero del *Thrash Metal*<sup>110</sup>, incluso emulando solos de guitarra en gran parte de la canción, para simbolizar lo épico de la batalla final contra un personaje importante en la historia.

## 24. *White Peaks*

Traducido como “Cumbres Blancas”. En este *stage* retomamos la historia de **The Man**, que, junto con **Marie**, logran llegar hasta el Polo Sur, al mismo tiempo que el resto de los protagonistas. Si bien los 4 llegan al Polo Sur más o menos al mismo tiempo en el capítulo 4, **The Man** es el único que realmente atraviesa el polo en la intemperie, pasando por zonas llenas de agua, hielo y nieve (**Risu** viaja por una fortaleza, **Lk** está la mayor parte del tiempo en un submarino, y **Guaren** está dentro de una nave aérea). Por esta razón, la idea de *White Peaks* está centrada mayormente en dar la idea de un *stage* lleno de nieve (algo que ya he podido confirmar por comentarios de gente que ha escuchado la pieza sin ninguna referencia).

En esta pieza usé elementos percusivos que son típicamente asociados a música navideña (como cascabeles y campanas), que, a su vez, mucha gente asocia a lugares llenos de nieve o hielo, ya que en nuestra cultura está muy inculcada la idea de una navidad que se la pasa durante el invierno (a pesar de que esto solo sucede en el hemisferio norte más que nada, una imagen proveniente principalmente de Estados Unidos). De esta forma la música deja de sonar necesariamente “navideña”, y pasa a sonar más a algo reminiscente al invierno.

En cuanto a otros elementos musicales como el ritmo o las progresiones de acordes, podría decir que este tema tiene cierto sonido similar a una polka (específicamente polkas finlandesas como la tradicional *Ievan Polkka*<sup>111</sup>), debido al ritmo utilizado en las progresiones de acordes menores, el uso de melodías ascendentes y el uso de acordes de quintas mayores sin

<sup>110</sup> Subgénero del metal caracterizado por su agresión y tempos rápidos.

<sup>111</sup> KETTUNEN, Eino. Ievan Polkka. Finlandia: entre 1930 y 1935.

séptima. El ritmo junto con la melodía está parcialmente inspirado de **Unfounded Revenge**, una pieza musical originalmente utilizada en el *soundtrack* del videojuego **Mother 3**, aunque la versión que había escuchado de esta pieza en realidad era un arreglo perteneciente al videojuego **Super Smash Bros. Brawl**, el cual incorpora varios arreglos nuevos de distintas franquicias de videojuegos diferentes.

Otro dato interesante para destacar es el hecho de que **White Peaks** fue compuesto aproximadamente un año antes de empezar este proyecto, y no sufrió ningún cambio al adaptarse al juego. Este fue uno de esos pocos casos donde pude tomar una composición original antigua y aplicarla directamente al juego, ya que la composición en sí se prestaba perfectamente para su uso en una parte específica. El nombre de la pieza se lo coloqué luego de darle su espacio en el juego.

## 25. *Apocalypse*

“Apocalipsis” es el tema que cierra el capítulo 4 y el que suena a lo largo del cuarto y último *stage* del mismo. La idea del nombre vino de un compañero del proyecto, para que funcione como una especie de *bookend*<sup>112</sup>, donde el comienzo y el final de una historia se conectan de alguna forma, en este caso con los capítulos de la Biblia: Éxodo y Apocalipsis, representados a través del primer *stage* del primer capítulo, y el último *stage* del cuarto capítulo (cabe aclarar que el último *stage* del juego se encuentra en el capítulo 4, pero el capítulo final en realidad es el quinto, el cual no contiene *stages*).

La pista original abre con los primeros 5 segundos siendo un extracto directo del tema **Exodus** (nº 4 en la lista) con una calidad de frecuencia en hercios intencionalmente baja, la idea acá es usar el elemento de *reprise* de una forma mucho más directa, utilizando un extracto tomado directamente del tema original, mientras que la reducción de calidad es nada más una forma de simbolizar a un suceso pasado y/o antiguo, como una reminiscencia de que los eventos del comienzo tienen cierta repercusión al final.

---

<sup>112</sup> Del inglés, término informal para referirse a un tipo de narración enmarcada, donde el elemento de una historia se presenta en un principio, para luego cerrarse apenas cerca del final.

Para **Apocalypse**, seguimos la historia de **Guaren**, quien es el último de los protagonistas en llegar al Polo Sur luego de lograr acceder a la nave de **William** en el capítulo anterior, invadiéndola e intentando encontrarlo para saldar cuentas. En lugar de intentar reflejar el ambiente de acuerdo al lugar, intenté hacer la música de acuerdo al momento, que es lo que simboliza el nombre de Apocalipsis. Aquí estamos llegando a un final, a un cierre, a un clímax, pero lo estamos haciendo mientras controlamos a un personaje que está con toda la confianza, totalmente decidido a cumplir su misión y a derrotar a la persona responsable de los destrozos del planeta. Por esta razón, en **Apocalypse** intenté hacer que la música sonara más o menos relajada, para dar sensación de confianza, pero utilizando muchísimos acordes del campo menor natural, los cuales en mi opinión dejan una sensación de una batalla final acercándose lentamente. Esta sensación viene en parte motivada por un tema utilizado en el videojuego **Crash Twinsanity**, llamado **Evil Twins**, originalmente interpretado por el grupo de *a capella*<sup>113</sup> **Spiralmouth**. El tema mencionado se utiliza para el *boss* final del juego, pero lo expresa de una forma que da la idea de personajes confiados y relajados en su victoria.

Volviendo con **Apocalypse**, de nuevo volví a utilizar un *build-up* bastante largo durante la primera mitad del tema (antes del *loop*) que supone la llegada de un clímax bastante intenso, sin embargo, esto termina llevando a una pequeña pausa donde solo podemos escuchar al bajo y la percusión, como una especie de anticlímax. Mi idea acá es dar la sensación de final acercándose, pero que no ha llegado por completo todavía.

Otro dato importante es que la segunda mitad del tema es, en términos de melodía y armonía (exceptuando tonalidad), exactamente igual al de la melodía principal de **Endless Doomsday**, lo que se podría considerar el tema principal de todo el juego. Originalmente, escribí **Apocalypse** mucho antes que **Endless Doomsday**, lo que significa que este último en realidad es el que está haciendo *reprise* de **Apocalypse** y no al revés, pero como el jugador siempre va a escuchar el **Endless Doomsday** mucho antes que **Apocalypse** en el juego (porque uno suena en el menú y el otro suena casi al final del juego,

---

<sup>113</sup> Del italiano “como en la capilla”, estilo musical donde todos los sonidos son producidos por voces humanas.

respectivamente), termina dando la idea contraria, lo cual al mismo tiempo es intencional. En realidad, la melodía que usé aquí me gustó tanto que decidí usarlo como la melodía principal del juego, y el hecho de que uno de los *stages* finales haga referencias musicales no solo al primer *stage* del juego, sino también al *Main Theme* (literalmente el primer tema que escucharemos del juego, y un tema cuyo nombre comparte significado con Apocalipsis) termina dejando una idea de cierre bastante clara que funciona excelentemente en esta parte de la historia.

## 26. *The Fourth*

Luego de finalizar el último *stage* nos hallamos en una parte remota de la nave de **William Lyall**, el cuarto científico del grupo de los cinco importantes. Aquí mismo se desarrolla finalmente la pelea contra este personaje, a quién venimos buscando desde el comienzo del juego, mientras controlamos al protagonista **Guaren**.

Si bien **William** no fue el que inició el Proyecto Éxodo en la historia, es fácilmente el científico más importante de los 5, ya que es alguien de quien venimos oyendo desde el primer capítulo y a quien venimos buscando desde el segundo, intentando poner fin a sus planes, ya que éste es el más activo durante la trama, realizando la mayor parte del trabajo arduo del proyecto, como lo es la terraformación, por ejemplo. Por esta razón el tema necesita ser uno de los más potentes y dramáticos, ya que necesita expresar correctamente el significado que conlleva la batalla contra un personaje tan importante.

Originalmente, para la batalla de *boss* contra **William**, este iba a obtener poderes extraordinarios provenientes de todas las investigaciones y proyectos que los científicos de **Arcarium** venían realizando por varios años, logrando que **William** transforme su cuerpo en una especie de monstruo con capacidades casi ilimitadas, logrando utilizar una gran cantidad de energía y moldearla a voluntad. Esta iba a ser la base para la batalla, y por ende esto repercutió en la composición del *soundtrack*.

En *The Fourth* utilizo de forma casi abusiva elementos de música rock/metal, como lo son los instrumentos como la batería acelerada y

frenética, *riffs* de guitarras distorsionadas con mucho trémolo, entre otras cosas. Además de esto, hago bastante uso de ensambles de cuerdas y vientos de fondo, haciendo referencia a los temas de todos los científicos anteriores, cuyos temas iban variando entre música más orquestada o música más enfocada en el aspecto rock. Esta combinación da como resultado una pieza musical sumamente dramática e intimidante, pero al mismo tiempo muy rápida y llena de adrenalina, una combinación típica de géneros como el metal sinfónico o el *power metal*<sup>114</sup>, que tienen un resultado excelente para este tipo de situaciones en videojuegos de acción. La música se mantiene así por toda su duración, para no dar un solo respiro a la acción que se da durante la batalla.

Como detalle aparte, la melodía que suena aproximadamente en el minuto 00:32 tiene un aspecto intencionalmente melancólico, aunque de forma algo implícita, cuya idea es dar una reminiscencia de la historia de este científico (y en parte, también de los otros), cómo ha llegado a la situación en la que está y sus verdaderas motivaciones en lograr el éxito del proyecto, las cuales a fin de cuentas provocan una situación de tristeza. Todo esto forma parte de una historia de trasfondo de los personajes, algo en lo cual no voy a indagar en este texto para no desviarme demasiado del foco principal.

## **Capítulo 5: Regreso**

### **27. I Know You**

El título podría traducirse como “Yo Te Conozco”. Esta fue una sugerencia de uno de mis compañeros del proyecto, la idea es que se utilice en una cinemática que se reproduce cerca del final de la historia, al final del cuarto capítulo.

En esta parte, todos los 4 protagonistas que han estado luchando y viajando a lo largo de todo el juego se encuentran finalmente en el Polo Sur. En un momento que podría tal vez llamarse instinto o pura intuición, los cuatro personajes deciden formar una alianza, luego de que cada uno de ellos sintiera que conoce al resto, de ahí proveniente el título del tema. Esto viene

---

<sup>114</sup> Subgénero del metal, caracterizado por su enfoque en velocidad y melodías más esperanzadoras.

por una parte de la historia de trasfondo, ya que los 4 personajes de hecho ya se conocían desde hace mucho tiempo, al haber estado varios años formando parte del programa de experimentos de **Arcarium**, así como también escaparon de allí ayudándose mutuamente, pero el problema radica en que todos perdieron la memoria luego de ese incidente, luego de que hagan efecto los resultados de los experimentos, que terminan causándoles la pérdida de memoria.

La idea es que la cinemática tenga un aspecto “heroico”, con tintes de esperanza, que hagan alusión a reconciliación de estos personajes y a su nueva formada alianza, luego de que todos ellos hayan estado en una larga aventura con el mismo propósito, dándose cuenta de que los 4 tienen mucho más en común de lo que inicialmente creían, para luego decidir unir fuerzas para combatir al último científico que queda, aquel que está detrás de todo el plan del Proyecto Éxodo.

Para plasmar esto en la música utilicé elementos de la música típica en escenas de esperanza en las series de anime, más específicamente en el anteriormente mencionado género *shonen*, el cual se basa más en elementos fantásticos y peleas con poderes especiales (series como **One Piece** y **Dragon Ball**<sup>115</sup> son buenos ejemplos de esto). En este estilo de *soundtracks*, se utilizan mucho las cuerdas y los metales, mientras se usan melodías de escala menor natural, enfocándose mucho en tónicas y séptimas menores. Este uso de las melodías y las progresiones son los que terminan produciendo esa sensación de esperanza en este tipo de series. Otro elemento que usé fueron los *Orchestra Hit*<sup>116</sup>, el cual es un sonido sintetizado formado por muchísimos sonidos de instrumentos orquesta, y que siempre suena como un poderoso *staccato*<sup>117</sup>. El *Orchestra Hit* es también un elemento muy común en la música de los géneros *shonen*, aunque también se puede encontrar bastante en la música de videojuegos de acción de plataforma y *sidescroller*, como lo es en la franquicia de **Mega Man X**. El tema termina finalmente con un acorde de tónica y quinta, el cual da un sonido de estabilidad muy neutra (ya que no tiene

---

<sup>115</sup> DRAGON BALL. Música: Shunsuke Kikuchi. Japón: Toei Animation, c1986-1989.

<sup>116</sup> Del inglés “golpe de orquesta”, efecto de sonido creado a través de la combinación de distintos ataques de orquesta sonando al mismo tiempo.

<sup>117</sup> Articulación musical que define a una nota que suena por la mitad de su figura original.

terceras), un acorde ideal para este tipo de situaciones, ya que no pretende implicar sentimientos más fuertes (a diferencia de acordes mayores o menores).

## 28. *The Fifth*

Con esto nos adentramos al quinto capítulo del juego, “Regreso”, el cual no contiene *stages*, sino que solamente planea contener las últimas batallas y el final de la trama. En *The Fifth*, tenemos lo que en principio parecer ser la última batalla contra un *boss* en el juego, contra el quinto y último científico responsable del accionar del Proyecto Éxodo: **Heron Ward**.

Si bien **Heron** tiene una historia bastante importante y emotiva, esto está nada más en el trasfondo, y no es nuestra idea dar a entender esto en el juego de forma explícita. Al contrario, su aparición y motivaciones en este juego son un misterio para el jugador, ya que cuando lo encontramos, el personaje ya dejó toda señal de consciencia y pensamiento racional, dejando todo en manos de sus instintos. Esto es resultado de experimentos similares a los de **William**, pero en mucha mayor cantidad. **Heron** termina transformado en un monstruo enorme, con una apariencia que parece ser una mezcla entre un ángel y un demonio, sin capacidad de habla y solamente expresándose a través de gritos de ira y violencia. La idea es que el jugador no sepa que pasó con este personaje, encontrándolo nada más en este estado en el Polo Sur, y comenzando la batalla de *boss* inmediatamente.

Para *The Fifth* decidí hacer una diferencia con respecto a los otros 4 científicos, cuyas piezas musicales eran muchísimo más aceleradas y llenas de tensión. Mi idea era hacer que **Heron** resaltara como un personaje diferente, más importante, por lo que su tema es mucho más lento y lleno de acordes disonantes (mucho uso de acordes disminuidos, por ejemplo). El tema es exclusivamente de instrumentos de orquesta, y estos van creando una atmósfera de terror y drama de forma muy progresiva, utilizando mucha percusión con platillos y un ritmo general muy lento. El jugador estará consciente de que este personaje es diferente a los demás, lo cual generará cierto *shock*<sup>118</sup> al romper la expectativa del jugador.

---

<sup>118</sup> Del inglés, un evento sorpresivo que generalmente implica sensaciones negativas.

Sin embargo, en cierta forma el carácter lento de la pieza en realidad también sirve como una especie de presagio o *foreshadowing*<sup>119</sup>, el cual es un recurso en el cual se sugieren desarrollos que van a acontecer más adelante, pero de forma sutil. Lo que sugiere este tema (y algo que el jugador va a notar apenas más adelante) es que **Heron**, a pesar de que el juego aparente lo contrario, no es realmente el verdadero *boss* final del juego, ni el enemigo más peligroso o el causante de todo el caos. Ese premio se lo lleva otro personaje, a quien develaremos más adelante en la historia.

Parte de las progresiones de esta pieza las tomé prestadas de una composición original que ya mencioné anteriormente, llamada ***The Battle of the Heavens***<sup>120</sup>.

## 29. ***Let It Bleed***

Traducido como “Deja Que Sangre” (en una referencia a los ***Rolling Stones***<sup>121</sup>), para este voy a hacer un pequeño punto y aparte por una cuestión de estructura del álbum ***Project RP: Original Soundtrack***.

Como ya mencioné en varias ocasiones, este juego utiliza mucho el recurso de los *bosses*, enemigos mucho más fuertes a los quienes hay que idear estrategias para derrotar. Durante la lista he mencionado 9 batallas de *boss* (2 de las cuales son contra el mismo personaje), pero en realidad la idea está en que el juego contenga, hasta este punto, 19 peleas contra *boss* contra 18 personajes diferentes. Entonces, ¿a dónde quedaron los otros 10 personajes?

La respuesta está ligada a ***Let It Bleed***, por la simple razón de que aquellos *bosses* que no mencioné tienen mucho mejor relevancia que los que sí he mencionado, son simplemente personajes que se interponen en el camino de los protagonistas, se libera una batalla, se derrota al *boss*, y no vuelven a aparecer. Tienen entre poco y nada de interacción con la historia hasta antes de la batalla, y tienen poca repercusión en la trama. Estos personajes

---

<sup>119</sup> Del inglés “presagio”, elemento narrativo sutil que hace referencia a un evento futuro.

<sup>120</sup> Pieza original, de título inglés, traducido como “La Batalla de los Cielos”.

<sup>121</sup> JAGGER, Mick. In: THE ROLLING STONES. *Let It Bleed*. Estados Unidos: London, c1969. 1 disco sonoro.

están creados nada más como una especie de *worldbuilding*<sup>122</sup>, conocido como el concepto de crear y desarrollar al mundo que rodea a la historia principal. Entre todos estos *bosses* se encuentran más que nada varios personajes que fueron resultado de experimentos de **Arcarium**, con distintas habilidades y poderes. También tenemos uno que otro esbirro menor de la organización, monstruos resultado de accidentes, entre otros. Cada uno de estos personajes aparece usualmente al final de cada *stage*.

Entonces, como la relevancia de estos personajes es menor, tiene mucho menos propósito darles importancia con un tema propio, por lo que se hace una sola pieza musical que sonará en 10 de los *bosses*, resaltando la importancia de los otros 8. Esto aparte sirve para reducir el arduo trabajo de tener que crear una pieza musical para cada una de las 19 batallas. La práctica de usar un tema común para la mayoría de los *bosses* es algo bastante usual en los videojuegos de plataforma como lo es la franquicia de **Mega Man X**, por ejemplo, donde casi todos los *bosses* tienen la misma música, excepto contadas excepciones. De esta forma también el jugador sabrá cuando está en presencia de un personaje muy fuerte, porque volverá a oír la pieza musical que representa a los *bosses*.

Ahora, volviendo a la cuestión de la estructura ¿por qué decidí colocar esta pieza apenas en el número 29 del disco, si ya la podemos escuchar tan pronto como llegamos al final del primer *stage* del juego? Esta fue una decisión difícil, ya que gran parte del *soundtrack* está compuesto por canciones que se escuchan en ocasiones específicas, por lo que es fácil darles una posición acorde que vaya avanzando cronológicamente. Solamente hay tres excepciones a esto, los cuales son, exceptuando a esta misma pieza, los temas nº 30 y 32 del *soundtrack* respectivamente, **Timerun** y **Game Over**. En el caso de **Let It Bleed**, decidí colocarlo cerca del final, ya que esta es una canción que se deja de escuchar aproximadamente por este punto, y para el cual vamos a estar bien familiarizados, además de que esta posición en la lista es buena para no interrumpir el flujo del resto de los temas, tanto de los que vinieron antes como de los que vinieron después.

---

<sup>122</sup> Proceso narrativo donde se construye un mundo imaginario dentro de un universo de ficción, junto a su historia, geografía, ecología, habitantes, entre otros.

En cuanto a la música, **Let It Bleed** es una pieza que se va a escuchar 10 veces durante el juego (o más bien, se va a usar, ya que se da por sentado que el jugador la va a escuchar todavía más veces, considerando la cantidad de veces que tendrá que enfrentarse a los mismos *bosses* para ganar la suficiente práctica y finalmente ganarles). Como este tema va a estar presente por mucho tiempo, tiene que ser lo suficientemente pegadiza para que la persona disfrute escucharla y no se vuelva agotadora ni muy repetitiva, así que utilicé muchas melodías inusuales para que logren este objetivo.

La música en general grita la idea de adrenalina, lo cual es común en batallas de *boss*, y queremos que el jugador se sienta emocionado y con ganas de romper cosas, así que tomé mucha inspiración de la música de estilo metal, que suele tener muchas melodías pegadizas en la guitarra eléctrica, además de varios *riffs* no muy convencionales, más fuertes e intensos. El ritmo es rápido para impulsar al jugador a moverse instintivamente y lograr pensar las cosas sin tardarse demasiado tiempo, ya que en estas situaciones hay que pensar muy rápido. El ritmo de la canción altera constantemente entre compases de 4/4 y 5/4, un elemento que encontré interesante de aplicar para que el jugador se sienta intimidado y/o sorprendido (ya que es el único tema con este tipo de ritmo en todo el *soundtrack*), otra razón para esta elección de ritmo es que, al ser tan inusual, es algo que toma tiempo a la persona que lo escucha acostumbrarse, lo cual es bueno si tomamos en cuenta que este tema se va a escuchar muchísimas veces en una sesión de juego. De esta forma el jugador se va acostumbrando de a poco y descubriendo nuevos matices de la misma pieza musical cada vez que la escucha, alterando su forma de percibirla cada vez que vuelve a sonar.

Una de las influencias que usé para este tema fue la canción de género metal **I Ejaculate Fire**<sup>123</sup> de la banda virtual norteamericana **Dethklok**, específicamente el *riff* constante en la guitarra que utiliza muchísimo las progresiones de tónica menor + quinta mayor, con un ritmo marcado y bien característico que hace bastante uso de los tresillos.

---

<sup>123</sup> SMALL, Brendon. In: DETHKLOK. Dethalbum III. Estados Unidos: Williams Street, c2012. 1 disco sonoro. Pista 1.

### 30. *Timerun*

Como mencioné antes, este es uno de los 3 temas del juego que suenan en diferentes ocasiones y no en una sola. *Timerun* podría considerarse fácilmente como el tema principal del personaje **Zeitgoust**, el extraño ser que guía a los 4 protagonistas a su objetivo a lo largo del juego. Desde el comienzo, **Zeitgoust** se manifiesta como un ente extraño, el cual parece ser un niño pequeño, azul, que no usa vestimentas, con pelo exageradamente largo, y que vemos siempre flotando en el aire. Esta forma del personaje es en realidad una fracción de su ser, el cual él mismo materializa de forma remota. Lo que quiero decir con esto es que el verdadero **Zeitgoust** está localizado en alguna parte del planeta, y por cuestiones misteriosas, decide utilizar una especie de telepatía y una forma fantasmal para poder comunicarse con los protagonistas en cualquier parte del mundo en la que ellos se encuentren.

La idea de *Timerun* es que esta se utilice al principio de cada uno de los *stages*, mostrando siempre una pequeña escena cinemática que enseñe diversas imágenes estáticas que representen una pieza de la historia determinada que sea relevante al *stage* en cuestión. Junto con mis compañeros pensábamos usar estos momentos para que **Zeitgoust** realizara una exposición de los eventos del mundo donde transcurre la historia, explicando hacia dónde nos dirigimos, cuáles son nuestros objetivos y que podemos esperar encontrar después, además de tirar uno que otro detalle del trasfondo de la historia, ya que **Zeitgoust** es una parte importante de toda esta serie de eventos.

La música en estas cinemáticas es sumamente espeluznante, ya que el personaje que representa y da las explicaciones en estas escenas tiene una apariencia fantasmal, es misterioso y conocemos poco de sus verdaderas motivaciones, siendo alguien a quien los personajes siguen casi ciegamente. Toda la idea de la composición de *Timerun* es representar lo más fielmente a la naturaleza del personaje que da estas exposiciones, alguien de procedencia misteriosa, y que a simple vista produce una sensación algo perturbadora.

Las melodías de este tema están llenas de disonancias, mucho uso de novenas menores, sextas menores, quintas disminuidas, y hasta incluso todas a la vez. La música va agregando instrumentos de a poco hasta que se siente sobrecargado, dando más ambigüedad al sonido al tener varias melodías distintas sonando al mismo tiempo. Un elemento importantísimo de este tema es el sonido de percusión que suena como metrónomo, el cual está ahí para dar la idea de un reloj. Recalco la importancia de esto porque está ligado tanto al personaje (**Zeitgoust** o “Fantasma del Tiempo”) como al nombre de la pieza, el cual se traduce más o menos como “Tiempo Que Corre”. Todo el tiempo esta pieza está haciendo alusión a que el tiempo se nos está acabando, por eso el sonido de un reloj moviéndose o de “reloj descompuesto”. Todas estas características finalmente cobran verdadero sentido en la pista nº 31 del *soundtrack*, **Time Manipulator**.

Al igual que **White Peaks**, este es, sorprendentemente, uno de los 2 temas que ya tenía escrito desde hace bastante tiempo antes de que surgiera el proyecto, y el cual no necesitó ningún cambio. La diferencia con **White Peaks** es que este ya tenía nombre antes de que decidiera usarlo para **Project RP**, la relación el concepto de la pieza y el personaje de la historia son mera coincidencia (o más bien, encontré que ambos conceptos funcionaban tan perfectamente juntos que me pareció lo más prudente hacer uso de la pieza). **Timerun** fue compuesto originalmente para una pequeña tarea en la materia de Educación Artística en tercero de secundaria, cuando tenía aproximadamente 15 años. La tarea consistía en traer algún compilado de piezas que representen la trama del libro **La Metamorfosis**<sup>124</sup> de Franz Kafka, de acuerdo a la percepción de cada uno, solo que yo opté por componer una pieza original en lugar de usar piezas ajenas.

### 31. **Time Manipulator**

El título se traduce como “Manipulador del Tiempo” y esto viene ligado al personaje que intenta representar. A este tema me gusta ponerle como título alternativo “**Zeitgoust Theme v2**” porque es un tema diferente que

---

<sup>124</sup> KAFKA, Franz. Die Verwandlung. República Checa: Kurt Wolff, c1915.

representa al mismo personaje, pero esta vez, como batalla de *boss* final, el que se suele conocer como “el verdadero jefe final” en muchos juegos de aventura o de plataforma. La idea es que el juego amague a un villano principal que se encontrará al final de la historia, pero que esto termine siendo un simple *red herring*<sup>125</sup>, como una especie de distracción del verdadero villano, el cual aparece al final luego de que derrotamos al que creíamos era el jefe final (en este caso **Heron**).

Esto quiere decir que sí, **Zeitgoust** es el *boss* final del juego y el villano principal de la historia, aquel que ha estado ayudándonos y guiándonos a lo largo de todo el juego. En esta parte es donde revela sus verdaderos colores, dando a entender que su verdadero objetivo era hacer que los protagonistas encuentren la base de **Arcarium** y liberen al verdadero **Zeitgoust** que se encontraba preso en algún lugar del edificio, mientras él se comunicaba con ellos vía telepatía. Al hacer esto, **Zeitgoust** logra recuperar sus poderes y revela ser nada más y nada menos que un ser proveniente de otra dimensión, aquella de dónde han provenidos los diversos seres y alienígenas extraños que han llegado a la tierra y en los que **Arcarium** ha experimentado por varios siglos. **Zeitgoust** revela una forma completamente diferente, mucho más grande y monstruosa, y al ser liberado decide seguir la misión que siempre tuvo desde un principio, que es liberar a un ser mucho más poderoso que él que llegue a nuestra dimensión causando estragos, un ser poderosísimo que había sido sellado hace varios milenios. La idea de este “ser” es un misterio completamente, lo único que hace falta saber es que los protagonistas no pueden dejar que llegue a su mundo, porque significaría el fin de todo. Nuestra idea era dejar varios presagios o elementos de *foreshadowing* a lo largo de la historia que aludan a este hecho de una forma implícita, para que luego el jugador logre conectar los puntos y darse cuenta de la verdadera identidad del enemigo y sus propósitos. El misterio del ser omnipotente que **Zeitgoust** quiere liberar, y el concepto de dimensiones alternas, son cosas que optamos por guardar para ser desarrolladas en posibles secuelas.

---

<sup>125</sup> Término en inglés, traducido literalmente como “arenque rojo”, también conocido como “cortina de humo”, evento o detalle cuyo objetivo es confundir o distraer a la audiencia.

Con todo el trasfondo necesario, comprendemos que entramos a una batalla de *boss* final contra **Zeitgoust**, donde podemos elegir cualquiera de los 4 protagonistas para enfrentarlo. La batalla final es siempre la más difícil y compleja, por lo que la pieza musical es larga y llena de diferentes matices. Usé a fondo instrumentos virtuales que emulan el sonido de coros grandes, para dar una sensación de “grandiosidad” que es usual en la música de géneros fantásticos, usualmente el uso de coros cantando progresiones menores y disonantes dan la alusión de seres malignos o demonios, algo que se escucha mucho tanto en los *soundtracks* de videojuegos o de películas/series de género fantasía. Además de esto, la música es lógicamente muy rápida y de ritmos y dinámicas fuertes, quiero dejar muy en claro en esta canción como la sensación de terror se ha incrementado enormemente y que estamos en presencia del final.

Este fue el último tema que compuse para el *soundtrack*, y acá aproveché para realizar el mayor *reprise* que pude. ¿Por qué? En muchos videojuegos de acción de plataforma (especialmente **Mega Man X**, influencia importantísima en **Project RP** que ya he mencionado bastantes veces) es común hacer un *boss rush*<sup>126</sup> cerca del final del juego. Un *boss rush* es una sección donde nos vemos obligados a luchar contra todos los *bosses* que hemos encontrado anteriormente en secuencia, uno seguido del otro, sin interrupciones, si perdemos una vez, tenemos que pelear contra todos de nuevo. En el caso de **Mega Man X**, los *boss rush* son comúnmente 8 peleas consecutivas, pero en nuestro caso tenemos demasiados *bosses* como para realizar un *boss rush*, es algo que se vería demasiado denso y complicado para el jugador, por lo que decidimos descartarlo (esto además de que necesitaríamos pensar en una explicación para que todos los *bosses* que ya derrotamos vuelvan a aparecer, cosa que funciona en **Mega Man X**, pero no en nuestro juego por causa de la historia). Entonces, en lugar de optar por un *boss rush*, nuestra idea era que, aparte de tener muchos patrones de ataque y movimientos originales, **Zeitgoust** tenga muchas técnicas que sean extraídas o similares a *bosses* que encontramos anteriormente, dando alusión a todos los obstáculos que hemos

---

<sup>126</sup> Del inglés “carrera de jefes”.

encontrado alrededor del juego, lo cual para el jugador también sirve para darse un reto y demostrar lo que aprendió jugando.

Este elemento mencionado lo plasmo en la música, utilizando muchísimo *reprise* de varios temas del juego, especialmente de los temas de *bosses*:

- Del minuto 0:00 al 0:22 escuchamos melodías provenientes de ***Timerun***, el tema principal de ***Zeitgoust***, además podemos oír el sonido del metrónomo característico en varias partes del tema

- Del minuto 0:48 al 1:23 escuchamos varias melodías y *riffs* de ***The First***, representando al primero de los científicos que enfrentamos, **Isaac Wulfgang**

- Del minuto 1:24 al 1:29 y del minuto 3:05 al 3:12 escuchamos secciones tomadas de un *riff* del tema ***H.P.*** que representa a un científico aparte de la historia, **Jinbei Ishii**

- Del minuto 1:30 al 1:41 escuchamos *riffs* tomados del tema ***The Fourth***, que representa al cuarto científico **William Lyall**

- Del minuto 1:42 al 2:04 escuchamos melodías prestadas del tema ***Exodus***, el cual representa al principio del juego y el comienzo de todo el caos, sirve como simbolismo en la batalla final

- Del minuto 2:18 al 2:53 escuchamos varias partes tomadas del tema ***The Second***, que representa a la segunda científica **Aranae Abreu**

- Del minuto 3:12 al 3:35 escuchamos progresiones tomadas del tema ***The Fifth***, que representa al quinto científico **Heron Ward**

- Del minuto 3:36 al 3:54 escuchamos melodías que están tomadas del tema principal de *boss* ***Let It Bleed***, aunque este es un poco más difícil de percibir que los demás

Además del intenso *reprise*, también tomé influencia de otro tema del videojuego de rompecabezas ***DROD: The Second Sky***, llamado ***Beethro Ascendant***, hechas por el compositor Emmett Plant. Otra pequeña influencia fueron los pequeños violines disonantes en el minuto 2:46, que aluden

al famoso *soundtrack* de la película de terror ***Psycho***<sup>127</sup> o “Psicosis” en español, de Alfred Hitchcock.

Cabe destacar que se supone que este tema deba tener *loop*, pero a diferencia de otros temas con *loop* del disco, este no se repite en la pista. Esto es nada más porque, si lo hiciera, el tema duraría 8 minutos, lo cual no sería problema ahora, pero en aquel tiempo era difícil de exportar una pista tan larga con las pocas capacidades de mi computadora.

### ***Música de cierre***

#### **32. *Game Over***

Es cuasi obligatorio tener en los videojuegos una pantalla de “Juego Terminado”, específicamente en aquellos videojuegos donde hay un límite de intentos para una sección del juego antes de que pierdas y tengas que empezar de nuevo, ya sea desde el comienzo, o desde un *checkpoint*<sup>128</sup> o punto de control específico (existen excepciones a esto). Esta pieza es para este propósito, cuando el jugador pierde todas las vidas, verá una pantalla anunciando que el juego ha terminado, y que ya no tiene más intentos, obligándolo a empezar el *stage* desde 0. No debe confundirse este concepto con el de finalizar el juego por completo, eso va para el último tema del *soundtrack*.

Así como otros 2 temas que mencioné antes, ***Game Over*** es otro que suena múltiples veces en el juego, aunque puede diferenciarse con los otros ya que esto depende totalmente del jugador, el jugador hasta podría pasarse el juego completo y no escuchar este tema ni una sola vez, dependiendo totalmente de su experiencia. Como este el tema que anuncia el final del juego, decidí dejarlo hasta casi al final del disco.

Los temas de *Game Over* son por lo generalmente muy cortos y tristes, por su obvia intención de expresar al jugador que todo se terminó y que ya no tiene más chances para seguir. Usualmente, una pantalla de *Game*

---

<sup>127</sup> PSYCHO. Dirección: Alfred Hitchcock. Compositor: Bernard Herrmann. Estados Unidos: Shamley Productions, c1960.

<sup>128</sup> Del inglés, normalmente traducido como “punto de control”, punto de salvado del juego, lugar donde comenzará el jugador en caso de perder y tener que volver a empezar.

*Over* se muestra en el juego cuando pierde su última vida, y esta pantalla se mantiene allí indefinidamente hasta que el jugador decida cerrarla, volver al menú, o empezar el juego de nuevo. En estas pantallas la música suena hasta que termina, y luego de eso no vuelve a sonar, dejando la pantalla en silencio. Ejemplos muy claros de estos hay muchísimos, pero solo por nombrar algunos, las pantallas de *Game Over* (junto con sus respectivas piezas musicales) de videojuegos como ***Donkey Kong Country 2*** o ***Final Fantasy VII***<sup>129</sup> son bastante claros y concisos. También es posible que en algunos juegos existan pantallas de *Game Over* pero no contengan música, como ocurre por ejemplo en videojuegos como ***Crash Bandicoot: Warped***<sup>130</sup> o ***Mega Man X5***.

En nuestro caso, la música se reproduce en la pantalla y utiliza acordes que expresan más que nada tristeza, con un ritmo lento, y sin pretender mucho más. Al final de la pieza, un acorde menor se va desvaneciendo lentamente hasta no escucharse más, un recurso muy común conocido como *fade out*. Destaco esto porque, cuando ya el audio apenas se escucha, hago un cambio brusco a un acorde disminuido, expresando un drama repentino, pero esto solamente suena cuando la intensidad del sonido ya está muy baja, solamente pudiendo ser percibida por gente que esté muy atenta. Esto es intencional, pero es nada más una especie de *easter egg*<sup>131</sup> para la gente que esté escuchando la música con atención. Esta idea la tomé de una pieza original mía, llamada ***The Beauty of This Hell***<sup>132</sup>.

### 33. *Till We Meet Again*

El último tema del disco y el último en sonar en el juego será “Hasta Que Nos Volvamos a Encontrar”, es un título claro que refleja el final del juego y la posibilidad de secuelas.

Este tema lo escribí para el juego, pero cuando lo hice no tenía idea de para qué iba a ser, simplemente empecé a anotar ideas. Al final

---

<sup>129</sup> FINAL FANTASY VII. Compositor: Nobuo Uematsu. Japón: Square, c1997. Videojuego de Sony Playstation.

<sup>130</sup> CRASH BANDICOOT: WARPED. Compositor: Josh Mancell. Estados Unidos: Naughty Dog, c1998. Videojuego de Sony Playstation.

<sup>131</sup> Del inglés “huevo de pascua”, alguna imagen o mensaje escondido en un medio audiovisual.

<sup>132</sup> Pieza original, de título inglés, traducido como “La Belleza de Este Infierno”.

terminó siendo un tema de 3 minutos que tiene toda la estructura de una canción de rock, parecida a la estructura que tiene **Unfallen**. El tema es bien dinámico, pero no llega a ser demasiado acelerado, manteniendo cierta estabilidad durante todo el tema, que da cierta idea de confianza. Asimismo, la música es bien melódica, y uso bastante las progresiones del campo armónico menor natural, que funciona de la misma forma que en otros temas como en **I Know You**, dando la idea de heroísmo y esperanza, exactamente lo que queremos expresar con esto.

El propósito de **Till We Meet Again** es que suene de fondo al final del juego, la historia termina, y lo siguiente que vemos es la pantalla de créditos. Los créditos por lo general van avanzando lentamente, por lo que no es problema que este tema termine durando 3 minutos, sin necesidad de usar ningún *loop*, simplemente se ajusta la velocidad de desplazamiento de los créditos para que estos terminen junto con la música. El hecho de usar un ambiente de estilo rock dinámico con ensambles de cuerdas de fondo es lo que dejará al jugador con mucha emoción, lo cual sirve para mantener a cualquier persona que haya terminado el juego con el suficiente interés en la historia, los personajes y **Project RP** en general, cuyo objetivo es que sea una franquicia más grande. En conclusión, lo que buscamos con esto es atraer a los jugadores a posibles secuelas.

### **3: Conclusiones finales**

Existe muchísima variedad que puede encontrarse a la hora de componer la música para una obra audiovisual interactiva como lo son los videojuegos, y esta variedad crece y crece exponencialmente cuanto más nos alejamos de la vista en micro y vemos las cosas desde un punto de vista en macro, así como también la forma de crearse va siendo alterada a medida que avanzan los años, comenzando con música simple hecha a partir de procesadores de 8-bits, hasta llegar a las obras musicales de videojuegos actuales donde hallamos todo tipo de géneros dentro de un solo producto. Hablar de este tema y adentrarnos en él puede servirnos mucho para lograr la difusión de la música en medios audiovisuales, ya que los videojuegos cada vez se

vuelven más y más populares, así como complejos, haciendo uso de elementos que no suelen encontrarse en otros medios y que de a poco van normalizándose, como lo son por ejemplo el uso de *loops*, la utilización de distintas fases, elementos de *reprise*, entre muchos otros. Mi idea con este trabajo es dar a conocer todos estos elementos a fondo lo más que se pueda al hablar de un género específico de videojuegos como lo son los de plataforma, ya que el solo hablar de un género de videojuego ya implica bastantes elementos musicales que hay que tener en cuenta, por lo cual necesitaríamos ver decenas de artículos como este para siquiera empezar a cubrir el vasto mundo del uso de la música en videojuegos. No obstante, un videojuego de plataforma es un punto inicial ideal para este tipo de discusiones, ya que es uno de los primeros géneros que se encuentran en la historia de las consolas de hogar, así como también uno de los más vendidos y más utilizados, siendo un principal exponente no solo por su música sino por su influencia general en este ámbito, y conocer todos los recursos que logran el *soundtrack* de un videojuego de plataforma sirven como puntapié para poder adentrarse a la banda sonora de casi cualquier otro género de videojuegos en el mercado actual, encontrándose una gran variedad de elementos que ya hemos abarcado a lo largo de este texto.

De entre todos los elementos que hemos abarcado dentro de este análisis, la gran mayoría se pueden encontrar en múltiples géneros de videojuegos y es por esto que he decidido tomar el juego de plataforma como referencia, elementos esenciales como lo son los *boss* o personajes importantes que debemos derrotar para seguir avanzando; la utilización de *stages* o mapas con música que se repite incesantemente; el uso de escenas cinemáticas como si estuviéramos viendo una película, con tal de dar contexto a la historia y a los personajes del juego que estamos controlando; la utilización de una pista que exprese tristeza o pérdida para las pantallas de *Game Over*; un estilo definido de música que exprese al videojuego como un todo, tanto para la música de créditos como la del *Main Theme* o tema principal; todos estos son conveniencias musicales que encontramos a lo largo de estilos de videojuegos como lo son los juegos de acción, aventura, estrategia, lucha, supervivencia, terror, sigilo, juegos de rol, bélicos, hasta incluso juegos de deportes o de rompecabezas, ya que son todos aspectos de los videojuegos que se han usado casi universalmente desde

su utilización en los primeros juegos de plataforma, como lo hizo el icónico **Super Mario Bros.**, indudablemente el precursor más conocido mundialmente en lo que se refiere a videojuegos de plataforma y tal vez incluso videojuegos en general.

Al momento de planear **Project RP**, y también al componer su música, muchos elementos también han quedado de lado debido a la repentina suspensión que tuvimos que hacer al proyecto (por falta de equipo más que nada), elementos que podrían o no terminar incluyéndose en el juego más adelante, pero que no he tenido la oportunidad de abarcar en este texto:

- Pantalla de mapa o elección de *stages*, donde el jugador tendría la libertad de escoger a que escenario dirigirse, muchas veces esta pantalla suele tener una música o pista corta específica que trae a la mente la situación en la que se encuentran los personajes y así también el jugador. En juegos como **Mega Man X**, la música de mapa también puede cambiar luego de cierto punto en la historia, para ajustarse al humor actual.

- Menús de pausa o de opciones, estos suelen aparecer en pantalla cuando el jugador está simplemente dejando el juego en pausa o buscando diferentes configuraciones del juego. En la mayoría de los casos, la música se mantiene igual que el *Main Theme*, o una variación de este, pero en algunas excepciones estos pueden tener música específica o hasta incluso sufrir cambios dependiendo de las circunstancias.

- Final de *stage* o *stage* completado, muchos juegos como el clásico **Sonic the Hedgehog** o **Mega Man X** suelen utilizar una pequeña pieza musical corta al final de cada *stage* para señalar que el nivel ha sido finalmente completado o que el jugador ha alcanzado el final, antes de volver al menú principal o al mapa de selección de *stages*.

- Uso de fases en la música de *boss*, muchos videojuegos incluyen pistas complejamente escritas en sus instancias de peleas contra *boss*, donde la intensidad de la música cambia dependiendo de en qué parte de la pelea nos encontramos, como esto depende del jugador, la música termina utilizando recursos de *fade in* y *fade out* para lograr hacer transiciones fluidas.

Además de todo esto, en un futuro me gustaría poder indagar en otros géneros de videojuegos populares, principalmente juegos de rol y acción, así como también juegos de ritmo y rompecabezas, donde, si bien estos elementos pueden volver a aparecer, muchas de las formas en las que la música se utiliza varían drásticamente, además de que también se utilizan otros recursos adicionales que sirven tanto para ayudar a la *inmersión* de los jugadores como también para ayudar a contar la historia de los personajes que el jugador puede controlar o los que se pueden ver en pantalla.

Para concluir, es importantísimo recalcar la importancia que tienen los videojuegos en los medios audiovisuales y medios de entretenimiento en la actualidad, ya que con el pasar del tiempo se han vuelto y seguirán volviéndose cada vez más comunes dentro de los hogares, donde mucha gente utiliza este medio como una forma de conectarse con el mundo de la ficción, como una alternativa a otros medios como lo son los libros, las películas y las series de televisión, o incluso la música por sí sola. Los videojuegos pueden incorporar muchísimos elementos de todos estos tipos y mezclarlos junto con la participación humana de un jugador, el cual le da una diferente sensación de inmersión donde cada paso es decidido por la persona que lo está controlando, otorgando así un sentimiento de responsabilidad. En este trabajo he destacado muchísimo el hecho de cómo la música es utilizada en los videojuegos de una forma muy diferente a otros tipos de productos, donde esta puede variar drásticamente dependiendo de la participación y habilidad de la persona que lo controla, donde el comienzo y el final de la “obra musical” como un todo puede ser totalmente diferente de jugador a jugador, y de cómo la música es utilizada de una forma bastante específica que no es encontrada en otros casos como lo son las filmaciones o los álbumes musicales, donde todo sucede con un principio y un fin determinado, y donde la segunda vez que la persona lo experimenta será técnicamente idéntica a la primera, ya que no requieren de una participación activa del oyente, sino más bien pasiva.

En este sentido, los videojuegos terminan utilizando una forma muy única de presentar su música así como también su experiencia audiovisual como un todo, y dentro del mundo de los medios audiovisuales, estas maneras de presentarse son muy innovadoras y presenta un vasto número de

oportunidades que pueden aprovecharse en el momento de la creación de un juego, visto claramente en ejemplos como lo son las películas interactivas (que muchos consideran simplemente otra rama de los videojuegos), hasta llegar a lugares más complejos como lo son los juegos de rol o los juegos de acción. Siendo así, estas experiencias son buenas tenerlas en cuenta al momento de la creación musical no solo para este medio en específico, sino también para poder encontrar nuevas ideas y campos poco explorados que podrían ser explotados dentro de otros ámbitos musicales.

## **Bibliografía**

- ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**. San Francisco: New Riders, 2013.
- CHION, Michel. **L'Audio-Vision**. Paris: Editions Nathan, 1993.
- KAFKA, Franz. **Die Verwandlung**. Leipzig: Kurt Wolff, 1915.
- KENT, Steve. **The Ultimate History of Videogames**. Rocklin: Prima Communications, 2001.
- KING, Geoff. **Screenplay: Cinema/videogames/interfaces**. London: Wallflower Press, 2002.
- SCHAFER, Murray. **The New Soundscape**. Scarborough: Berandol Music Limited, 1969.
- SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A book of lenses**. Pittsburgh: CRC Press, 2008.
- SCHAEFFER, Pierre. **Traité des objets musicaux**. Paris: Seuil, 1966
- AARON, Marcus. **Design, User Experience and Usability: User Experience Design Practice**. New York: Springer, 2014.
- MUNDAY, Rod. Music in Video Games. In: SEXTON, Jamie. **Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007. p. 51-67.
- MUÑOZ, Pau. Narrativa, música y transmedia en Nier. **Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital**, Salamanca, v. 2, n. 1, p. 169-186, 2013.
- SCORPIA. Scorpia the Avatar. **Computer Gaming World**, Anaheim, n. 121, p. 29-33, 1994. Disponible en: <http://www.cgwmuseum.org/galleries/index.php?year=1994&pub=2&id=121>
- GREENSLADE, Amanda. Gamespeak: A Glossary of Gaming Terms. In: **The Specusphere**, Queensland, 2006. Disponible en: [https://web.archive.org/web/20070219082328/http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com\\_content&task=view&id=232&Itemid=32](https://web.archive.org/web/20070219082328/http://www.specusphere.com/joomla/index.php?option=com_content&task=view&id=232&Itemid=32)
- HANCOCK, Hugh. Better Game Design Through Cutscenes. In: **Gamasutra**, San Francisco, 2002. Disponible en

<[https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better\\_game\\_design\\_throug\\_h\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_throug_h_.php)>

REITZ, Joan. Online Dictionary for Library and Information Science. In: **ABC-CLIO**, Santa Barbara, 2004. Disponible en <[https://www.abc-clio.com/ODLIS/odlis\\_t.aspx](https://www.abc-clio.com/ODLIS/odlis_t.aspx)>

THOMPSON, Clive. Who's the Boss?. In: **Wired**, San Francisco, 2006. Disponible en: <<https://web.archive.org/web/20080508192019/http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/commentary/games/2006/05/70832>>

WHALEN, Zach. Play Along - An Approach to Videogame Music. **Game Studies**, Florida, v. 4, n. 1, 2004. Disponible en <<http://gamestudies.org/0401/whalen/?ref=SeksDE.Com>>

BAPTISTA, André. **Funções da música no cinema: contribuições para a elaboração de estratégias composicionais**. Disertación de maestría. Universidade Federal de Minas Gerais, 2007. Disponible en: <<http://www.musica.ufmg.br/sfreire/depot/DISSANDREBAPT.pdf>>

BROWN, Emily. **A Gounded Investigation of Game Immersion**. In: CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. 4., 2004, Viena. **Anales...** Viena: SIGCHI, 2004, p. 1297-1300.

MITCHELL, Grethe. **Videogame Music: chiptunes byte back?**. In: 2007 DiGRA International Conference: Situated Play. 2007, Tokyo. **Anales...** Tokyo: Digma, 2007, p. 394-399.

LOCKHEED SANDERS (Nashua, NH). Ralph H. Baer. **Television gaming apparatus and method**. E.E.U.U. Pi US3659285A. 25 abr. 1972.

LEE, Stan. **Iron Man**. New York:: Marvel Comics, 1968-presente.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. Tokyo: Shueisha, 1997-presente.

THE MATRIX RELOADED. Dirección: Lana Wachowski; Lilly Wachowski. Producción: Warner Bros. Compositor: Don Davis. Estados Unidos: Warner Bros Pictures, c2003. 1 DVD (138 Minutos).

PSYCHO. Dirección: Alfred Hitchcock. Compositor: Bernard Herrmann. Estados Unidos: Shamley Productions, c1960.

DRAGON BALL. Música: Shunsuke Kikuchi. Japón: Toei Animation, c1986-1989.

YU YU HAKUSHO. Música: Yusuke Honma. Japón: Studio Pierrot, c1992-1994.  
FORGE, Tobias. In: GHOST. Meliora. Estados Unidos: Loma Vista, p2015. 1 disco sonoro.

JAGGER, MICK. In: THE ROLLING STONES. Let It Bleed. Estados Unidos: London, c1969. 1 disco sonoro.

KETTUNEN, EINO. Ievan Polkka. Finlandia: entre 1930 y 1935.

LINDEMANN, TILL. In: RAMMSTEIN. Herzeleid. Alemania: Motor, c1995. 1 disco sonoro.

REZNOR, TRENT. In: NINE INCH NAILS. The Downward Spiral. Estados Unidos: Interscope, c1994. 1 disco sonoro.

SMALL, BRENDON. In: DETHKLOK. Dethalbum III. Estados Unidos: Williams Street, c2012. 1 disco sonoro.

SMALL, BRENDON. In: DETHKLOK. Dethalbum III. Estados Unidos: Williams Street, c2012. 1 disco sonoro.

WARNER, BRIAN. In: MARILYN MANSON. Mechanical Animals. Estados Unidos: Interscope, c1998. 1 disco sonoro.

BLOODBORNE. Compositor: Ryan Amon; Tsukasa Saitoh; Yuka Kitamura; Nobuyoshi Suzuki; Cris Velasco; Michael Wandmacher. Japón: From Software, c2015. Videojuego de Playstation 4.

CASTLEVANIA. Japón: Konami, c1986. Videojuego de Family Computer Disk System.

CELESTE. Canadá: Matt Makes Games, c2018. Videojuego de Microsoft Windows.

CRASH BANDICOOT. Compositor: Josh Mancell. Estados Unidos: Naughty Dog, c1996. Videojuego de Sony Playstation.

CRASH BANDICOOT: N. SANE TRILOGY. Compositor: Josh Mancell. Estados Unidos: Vicarious Visions, c2017. Videojuego de Playstation 4.

CRASH BANDICOOT: WARPED. Compositor: Josh Mancell. Estados Unidos: Naughty Dog, c1998. Videojuego de Sony Playstation.

CRASH TWINSANITY. Compositor: Spiralmouth. Estados Unidos: Traveller's Tales Oxford Studio, c2004. Videojuego de Sony Playstation 2.

CUPHEAD. Compositor: Kristofer Maddigan. Canadá: StudioMDHR, c2017. Videojuego de Microsoft Windows.

DARK SOULS. Compositor: Motoi Sakuraba. Japón: From Software, c2011. Videojuego de Playstation 3, Xbox 360 y Microsoft Windows.

DROD THE SECOND SKY. Música: Travelogue. Estados Unidos: Caravel Games, c2014. Videojuego de Microsoft Windows.

DONKEY KONG COUNTRY. Compositor: David Wise; Eveline Fischer; Robin Beanland. Japón: Nintendo, c1994. Videojuego de Super Nintendo Entertainment System.

DONKEY KONG COUNTRY 2. Compositor: David Wise. Japón: Nintendo, c1995. Videojuego de Super Nintendo Entertainment System.

FINAL FANTASY. Compositor: Nobuo Uematsu. Japón: Square, c1987. Videojuego de Nintendo Entertainment System.

FINAL FANTASY VII. Compositor: Nobuo Uematsu. Japón: Square, c1997. Videojuego de Sony Playstation.

GRAN TURISMO. Compositor: Masahiro Andoh; Isamu Ohira. Japón: Polys Entertainment, c1998. Videojuego de Playstation.

HOLLOW KNIGHT. Australia: Team Cherry, c2017. Videojuego de Microsoft Windows.

THE LAST OF US. Compositor: Gustavo Santaolalla. Estados Unidos: Naughty Dog, c2013. Videojuego de Playstation 3.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS. Compositor: Toru Minegishi; Asuka Ohta. Japón: Nintendo, c2006. Videojuego de Nintendo Wii.

MEGA MAN. Compositor: Manami Matsumae. Japón: Capcom, c1987. Videojuego de Nintendo Entertainment System.

MEGA MAN 11. Compositor: Marika Suzuki. Japón: Capcom, c2018. Videojuego de Microsoft Windows, Playstation 4, Nintendo Switch y Xbox One.

MEGA MAN X. Compositor: Setsuo Yamamoto; Makoto Tomozawa; Yuki Iwai; Yuko Takehara; Toshihiko Horiyama. Japón: Capcom, c1993. Videojuego de Super Nintendo Entertainment System.

MEGA MAN X4. Compositor: Toshihiko Horiyama. Japón: Capcom, c1997. Videojuego de Sony Playstation.

MEGA MAN X5. Compositor: Naoto Tanaka. Japón: Capcom, c2000, videojuego de Sony Playstation.

MEGA MAN X6. Compositor: Naoto Tanaka. Japón: Capcom, c2001, videojuego de Sony Playstation.

METAL GEAR SOLID. Compositor: Kazuki Muraoka; Hiroyuki Togo; Takanari Ishiyama; Lee Jeon Myung; Maki Kirioka. Japón: Konami Computer Entertainment Japan, c1998. Videojuego de Playstation.

METROID. Japón: Nintendo, c1986. Videojuego de Family Computer Disk System.

NIER. Compositor: Keiichi Okabe; Keigo Hoashi; Takafumi Nishimura; Kakeru Ishihama. Japón: Cavia, c2010. Videojuego de Playstation 3 y Xbox 360.

NIER: AUTOMATA. Compositor: Keiichi Okabe; Keigo Hoashi; Kuniyuki Takahashi; Kakeru Ishihama. Japón: PlatinumGames, c2017. Videojuego de Microsoft Windows, Playstation 4 y Xbox One.

POKÉMON RED. Compositor: Junichi Masuda. Japón: Nintendo, c1996. Videojuego de Game Boy.

SHANTAE. Estados Unidos: WayForward Technologies, c2002. Videojuego de Game Boy Color

SHOVEL KNIGHT. Estados Unidos: Yacht Club Games, c2014. Videojuego de Microsoft Windows.

SONIC THE HEDGEHOG. Japón: Sonic Team, c1991. Videojuego de Sega Genesis.

SUPER MARIO BROS. Compositor: Koji Kondo. Japón: Nintendo, c1985. Videojuego de Nintendo Entertainment System.

SUPER PAPER MARIO. Compositor: Naoko Mitome; Chika Sekigawa; Yasuhisa Baba. Japón: Nintendo, c2007. Videojuego de Nintendo Wii.