

# LOS ROLES DE LA MÚSICA EN LOS VIDEOJUEGOS

AUDIO

La música puede ser una herramienta atractiva y útil para acercar a los jugadores a la experiencia de vivir el videojuego, ó para mejorar los aspectos del storytelling.

La música dentro de un videojuego puede llegar a tener muchas funciones diferentes:

## ★ ESTABLECER EL TONO DE UNA ESCENA.

Los jugadores necesitan **pistas** sobre dónde están cuando entran en un entorno de juego virtual.

La música puede ayudar a **definir el tiempo y el lugar mediante el uso de instrumentación, armonía, etc.**

En **Super Mario Bros.** (1985), diferentes partes del nivel tiene sus propios temas (por ejemplo, el suelo versus bajo tierra).

## ★ PRESENTACIÓN DE PERSONAJES.

Temas musicales asociados a personajes pueden ayudar al jugador a **desarrollar percepciones de los mismos** (aliados o villanos) ó **mejorar la conexión emocional** entre ellos.

La trilogía **Mass Effect** (2007-2012) usa muchos temas de personajes y es un gran ejemplo de cómo tejer estos temas a lo largo de un juego enorme.

## ★ CAMBIOS EN EL ESTADO DEL JUEGO.

La música se utiliza a menudo para **señalar cuando un jugador ha pasado de un estado a otro** (ejemplo: exploración a combate, y viceversa).

**Red Dead Redemption** (2010) utiliza esta función para distinguir entre los estados de exploración, cabalgata y combate.

## ★ REFORZAR LOS ARCOS NARRATIVOS Y DRAMÁTICOS DE LA HISTORIA.

Con frecuencia en los juegos, los compositores usan stingers para señalar algo a un jugador. Un stinger se refiere a una frase musical de muy corta duración (3-12 segundos) que actúa como un signo de exclamación musical.

En muchos juegos se utiliza un stinger cuando un **personaje muere en un nivel particular.**



**GAME OVER**

