|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Timing | Ambiente | Voces | Efectos | Música |
| 0:08 – 0:27 | Corriente marina y burbujas. |  | Nada | Nada |
| 0:28 – 0:37 | Metal resistiendo el viento (vibrando lento y grave) y rocas cayendo, pero distorsionado por el agua. |  | Parpadeo de luces (0:30, 0:31, 0:31-0:33) y burbujas (0:27, 0:29, 0:31, 0:32). | Nada |
| 0:37 – 1:24 | Gotas de agua de fondo, eco, de vez en cuando sonidos de como si el cristal estuviera siendo doblado por viento (piano) |  | Pasos sobre mojado (0:37 – 0:39, 0:41 – 0:49), sonido de choque de metal (0:44 – 0:47) con metal.  Los golpes (0: 51, 1:05, y el zumbido del brazo-taladro (1:10 – 1:20). | Nada |
| 1:24 – 1:52 | Metal vibrando lento y grave con mucha reverberación y distorsión y gotas de agua cayendo con mucha distorsión |  | Cada paso suena un golpe metálico fuerte (1:38 – 1:53) | Nada |
| 1:52 – 2:49 | Casi no hay sonido ambiente. De vez en cuando un crujir de las paredes |  | Los golpes, disparos, poderes y golpes de la piedra. Cuando golpean al personaje sonido metálico. | Música de baile/combate |
| 2:49 – 3:16 | Suena como si hubiera una cascada o un viento muy fuerte |  | Cada golpe que de un cuerpo lanzado con el personaje (saco de carne) | Cambia el tema hacia uno mas ominoso y grave, que para justo cuando va a romper el cristal y luego se retoma la de combate. |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Ritmo: tempo(lento, rápido), bpm.

Intensidad: Piano, forte, crecendo, decrecendo, magnitud (dBs).

Altura: Grave, agudo, frecuencia (Hz).

Inicio fade in 1:48. <https://youtu.be/vauo4o-ExoY?t=63>

Fade out: 2:36 – 2:39 del trailer.