



Actividad M2.5.4 Sonido como experiencia dentro de los videojuegos

- Parte I

1. ¿Cuáles son las diferencias notables entre la música de cada uno de estos?

Breath of the Wild.

La música se escucha en un tono más natural debido al ambiente y mundo abierto que se tiene por explorar como gustes. Música de un juego de aventura y mundo abierto con distintas localidades, enemigos, aliados, etc.

A Link to the Past.

Se tienen distintas tonalidades dependiendo del entorno en donde estés. Música de un juego de aventuras en donde tienes que pasar los niveles, recolectar objetos, combatir y demás.

Gears of War.

La música se mantiene “neutra” cuando estás caminando por los niveles y no hay amenazas de enemigos, y se vuelve más “agresiva” cuando tienes que combatir. Música de un juego que tiene acción, violencia y malas palabras.

2. ¿Existen cambios abruptos en la música y sonidos?

Breath of the Wild.

En Breath of the Wild se tienen distintas tonalidades de la música y los sonidos de las armas, caminar, escalar y demás ya que se quiso que el jugador explorará todo el mundo y tuviera la oportunidad de gozar adonde fuera y completar la historia como le pareciera.

A Link to the Past.

Aquí a veces cuando estás en una zona de los niveles (pueblo, iglesia, mazmorra, etc.) se empieza a escuchar la música específica por el lugar; y cuando entras a una nueva zona esa música se corta abruptamente para dar inicio a la siguiente de la zona en cuestión.

Gears of War.

Aquí el juego te avisa cuando sea necesario pulsar un botón para observar el punto específico a donde debes mirar para ver qué es lo que va ocurrir; si se acerca una ola de enemigos ya sea que griten o se habrá algo en el suelo; cuando debes ayudar a tu compañero caído, etc.

3. ¿Cómo se genera el sentimiento de urgencia para el jugador entre cada uno de estos?

Breath of the Wild.

- Cuando ya se te está terminando la energía para poder correr o escalar las paredes.
- Cuando la vitalidad de tus armas se agota.
- Cuando tienes que enfrentarte a uno o varios enemigos.
- Los cambios en el ambiente del juego pueden hacer que tengas que protegerte.

A Link to the Past.

- Dependiendo de la zona puede haber peligros al momento de querer buscar cosas importantes para tu inventario.
- Con la música en distintos lugares del mapa puedes saber si no estás en peligro, si vas a tener que enfrentarte a los enemigos o jefes, etc.
- Cuando en tu inventario no cuentas con algo que necesitas para poder salvarte del peligro.

Gears of War.

- Cuando empiezas a escuchar la melodía de combate o que los aliados te indiquen que se acercan enemigos.
- Cuando los enemigos gritan para que te prepares para el combate.
- Cuando se abre un agujero por donde van a salir los enemigos para el combate.
- Cuando activan las armas especiales que pueden acabar contigo de un disparo.
- Cuando tu vitalidad está por agotarse y vas a morir.

4. ¿Existe una melodía o sonido que en cuanto los escuches te dice qué debes hacer?

Breath of the Wild.

- Cuando encuentras las armas repartidas por el mundo.
- Cuando se te indica que debes hablar con los NPCs.
- El sonido que hacen ciertos enemigos te puede indicar el peligro que representan.

A Link to the Past.

- La música de las mazmorras cuando entras te podría indicar si habrá o no muchos peligros.
- La tonada cuando encuentras una nueva arma, objeto o similar para poder acabar más fácilmente con los enemigos.

Gears of War.

- Cuando escuchas que se está abriendo un agujero de Locusts debes prepararte para combatir o cerrarlo para que ya no salgan más enemigos.
- Cuando la música empieza a sonar de peligro.
- Cuando los enemigos te empiezan a gritar y anunciar que desean matarte.
- Cuando se activan distintas armas de fuego que los enemigos pueden disparar para poder acabar contigo fácilmente.

5. ¿Existe una melodía o sonido que automáticamente asocias a cada uno de los juegos?

Breath of the Wild.

- Hyrule Castle.
- Dungeon Battle.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild Full OST (OFFICIAL SOUNDTRACK). Youtube video.

A Link to the Past.

- Title.
- Opening Demo.
- Game House.

The Legend of Zelda - A Link to the Past Full OST. Youtube video.

Gears of War.

- Gears of War.
- 14 years after E-Day.
- Minh 's death.
- Gears of War reprise.

Full Gears of War soundtrack. Youtube video.

- Parte II

Se entregará con el video de como quedó el funcionamiento del sonido entre dos áreas.

