



Luciano Romero
Taller de Música y Sonido

Acerca de Wow:

World of Warcraft, también abreviado como WoW, es un videojuego de rol online multijugador masivo desarrollado en 2004 por Blizzard Entertainment.

Está basado en el mundo de ficción y la historia de Warcraft, donde se adopta el papel de un personaje virtual que interactúa con otros personajes y desarrolla situaciones en un ambiente fantástico

Imágenes gameplay



Música

La música en World of Warcraft cumple el rol de acompañar al jugador en todo momento durante su estadía dentro del videojuego debido que al ser un mundo abierto, donde se pueden explorar cientos de lugares diferentes, la música logre adecuarse a cada lugar particular para generar una inmersión mas profunda en dichos escenarios.

Al ser un videojuego AAA, cuenta con sus bandas sonoras originales que, expansión a expansión, crean y generan nuevos estilos musicales adecuados para cada escenario. Su música es principalmente orquestal orientada a generar todo tipos de ambiente respecto a donde se vaya a incluir (relajante, tensión, guerra, bosques). Durante sus cinemáticas esto se puede apreciar de manera mas exacta.

Cinemática: [Wrath of the Lich King](#)

El audio de Wow no influye en la mecánica del videojuego como lo puede ser en un FPS, si bien tiene aspectos fundamentales en el PVP (Jugador contra jugador), que te permiten identificar que hace nuestro enemigo escuchando sonidos de sus habilidades, o en el PVE(Jugador contra entorno) para prever habilidades que vayan a lanzar los "jefes de calabozos" o cualquier otro enemigo en el mundo, no modifican nuestra jugabilidad ni para beneficio o desventaja.

Link audio orquestal de cada expansión: [Escenarios y expansiones](#)

Link PVP: [Campo de batalla](#)