

Trabajo práctico N° 4

Cátedra: Taller de música y sonido.

Docentes: Ariel Contreras Esquivel, Ariel Tolosa.

Alumno: Luciano Romero

Fecha: 13/04/2021

Año cursado: 4to año de Licenciatura en Producción de Videojuegos y Entretenimiento Digital.

SAGA WARCRAFT – WORLD OF WARCRAFT

La saga de Warcraft da inicio con sus primeros juegos de estrategia (RTS), desarrollada por Blizzard Entertainment. Estos son:

- Warcraft: Orcs & Humans (15 de junio del 1994).
- Warcraft II: Tides of Darkness (9 de diciembre del 1995).
- Warcraft III: Reign of Chaos (3 de julio del 2002).
- Warcraft III: Frozen Throne (1 de julio de 2003).

En resumen, la jugabilidad de estos videojuegos mencionados anteriormente, consta de administrar tus recursos (oro, madera y alimento) para producir unidades militares y desarrollar un ejército con el objetivo de destruir a tus enemigos. Y a su vez cada uno ofrece un modo de juego “campaña” en donde se desarrolla su historia.

Warcraft I y II, cuentan con dos razas jugables o seleccionables, que son los Humanos y Orcos, ya en Warcraft III, se incorporan a ellas los Muertos Vivientes y Elfos Nocturnos.

Se puede considerar a los 2 primeros Warcraft como puntos iniciales a nivel sonoro, Warcraft 3 en sus dos versiones como intermedio, y en la actualidad a Wow (MMORPG).

Dada la época de creación de los dos primeros Warcraft, su estilo de música es totalmente diferente a lo que podemos escuchar hoy en día o ya en su punto intermedio que es Warcraft 3. La música de fondo siempre en loop y los efectos de sonidos fuertes hacen alusión a la época en la que están, debido a que la música en los videojuegos de esa época se utilizaba de esa manera.

Debajo adjunto unos gameplays donde se puede identificar lo mencionado anteriormente. Mirar desde el minuto 3 en adelante.

Warcraft 1: https://www.youtube.com/watch?v=HPCnMd3JluM&ab_channel=Stu

Warcraft 2: https://www.youtube.com/watch?v=2y6uxykoiqw&ab_channel=Stu

En el caso de Warcraft 3 en sus dos versiones, Reign Of Chaos y Frozen Throne, el caso es diferente, además de que la jugabilidad y la calidad artística creció notablemente, ya contaban con mejores posibilidades y herramientas a la hora de producir música. Una particularidad de esta entrega del videojuego, es que la música y los efectos de sonido cambian totalmente dependiendo que raza se escoja al igual que también la música ambiental se adecua al mapa seleccionado.

- Humanos: Música monacal/orquestal.
https://www.youtube.com/watch?v=OXajx7l4VxE&ab_channel=coLTiceK
- Orcos: Música épica/tribal.
https://www.youtube.com/watch?v=LxMLxJl9UWg&ab_channel=coLTiceK
- Muertos Vivientes: Música frenética/oscura.
https://www.youtube.com/watch?v=5SWGRsZai28&ab_channel=coLTiceK
- Elfos nocturnos: Musica hindú.
https://www.youtube.com/watch?v=q6_d1fhEXTY&ab_channel=coLTiceK

Con el paso del tiempo y el crecimiento de la historia de Warcraft, Blizzard decidió dar un gran salto en su videojuego y dio vida a “World of Warcraft” que fue lanzado en noviembre del 2004. El producto traía consigo muchos cambios, el más abrupto fue pasar de un género RTS como lo eran sus predecesores a un MMORPG (Juego multijugador masivo en línea), lo cual trajo completos cambios a la jugabilidad, como, por ejemplo, jugar en tercera persona, crear un personaje a gusto, explorar lugares que se nos presentaban limitados ahora de forma más ilimitada y así sucesivos cambios que un videojuego de este estilo debe presentar.

El cambio a nivel sonoro también fue impresionante debido a la cantidad de elaboración que esto requería, como ambientar cada paisaje con una música de fondo correspondiente. Debajo dos ejemplos de dos escenarios con su música.

Bosque de Elwynn:

https://www.youtube.com/watch?v=1CH_j2VMQHQ&ab_channel=JGG

Durotar:

https://www.youtube.com/watch?v=aIWTyJr1Gro&ab_channel=Wowmusicable

Como también es el caso de los efectos de sonidos, como al momento de luchar contra bestias salvajes sus sonidos particulares, el de su rugido, su ataque, su muerte, los de nuestro personaje al lanzar hechizos, bloquear con escudos, o pegar con nuestra arma.

Combate con lobos (a partir de minuto 4):

https://www.youtube.com/watch?v=VvxC5027GCg&list=PLlhWkZM76kX0m8IoyzdfHoyB5Umc45Pg&ab_channel=Sorrowh

Como conclusión podemos destacar que algo siempre mantuvieron desde el inicio en la saga de Warcraft, y es la música ambiental de guerra y/o tensión que presentan en todas sus entregas, con mayor o menor calidad, pero siempre referenciando este estilo, como anticipando todo el tiempo que algo va a suceder. Si bien en las primeras entregas es donde más se siente (porque está en loop todo el tiempo) y a medida que avanzaron los videojuegos se va difuminando con otras cosas (como adecuar la música a los escenarios), siempre está presente de algún modo la esencia de la música épica y/o tribal tan característica.