NN

Guion de sonido.

Escena 1

La apertura musical del juego puede ser directamente desde la base de este, una vez que se abre el archivo ejecutable es necesario ambientarlo desde el inicio con una música melancólica para dar pie a la frase con la que se abre la escena 2. La música tiene que ser ascendente, para no impactar de lleno en el jugador, y una vez que esta llegue al menú principal puede apagarse de a poco.

Ya en el menú algunos sonidos de ambiente, incluido el inicio de la canción del principio de la escena 2, podrían sonar con antelación antes de que el jugador decida iniciar la campaña. Y cuando esta se cargue, no romper con el clima dado.

Escena 2

Los sonidos de la escena 2 deben estar en la misma sintonía que los sonidos de ambiente. La misma será la que llegue hasta el desembarco de Rauner en las playas del helheim.

Esta podría ser

Wardruna – Helvegen, La cual cuenta la historia de una persona que va a Helheim.

Tanto en el inicio como en la pelea final del juego puede sonar la misma canción, y tal vez en alguna otra parte del juego, utilizando loops del tema solo con algunas secuencias, ya que el tema permite lograr loop fáciles, los instrumentos se van sumando de uno en uno.

Otras sugerencias

The Rains Of Castamere (Instrumental)

The Rains Of Castamere (Malukah) Creditos