

Universitat Autònoma de Barcelona

Facultat de Filosofia i Lletres

Departament d'Art i Musicologia

UAB

**Universitat Autònoma
de Barcelona**

DE LA BANDA SONORA AL JUGADOR

Estudi de la interacció entre el jugador i la banda sonora de *Doom Eternal*

Treball de Fi de Grau presentat per

Pol Martín Carmona

Tutora

Lidia López Gómez

AGRAÏMENTS	4
1. INICI	5
1.1 Abstract	5
1.2 Introducció	6
1.3 Justificació	7
2. MARC METODOLÒGIC	9
2.1 Objectius	9
2.2 Metodologia	9
3. MARC TEÒRIC I CONCEPTES CLAU	10
3.1 El videojoc com a concepte	10
3.2 <i>Shooters</i> en primera personal	10
3.3 Música dinàmica	11
3.4 Nostàlgia sincrònica i nostàlgia diacrònica	12
3.5 Escolta para-lúdica	14
4. DESTROSSA I ESTRIPA PRIMER, FES <i>HEADBANG</i> DESPRÉS: EVOLUCIÓ DE DOOM	14
4.1 <i>Doom</i> (1993)	15
4.2 <i>Doom II – Hell on Earth</i> (1994)	17
4.3 <i>Doom 64</i> (1997)	18
4.4 <i>Doom 3</i> (2004)	20
4.5 <i>Doom</i> (2016)	25
5. <i>DOOM ETERNAL</i>	26
5.1 Mateixa formula musical diferent procediment	27
5.2 Música reflectida en els escenaris	28
5.3 La coral de Heavy Metal	29
6. ANÀLISI DE PECES DE LA BANDA SONORA DE DOOM ETERNAL	31
6.1 Funcionament dins de les seqüències de jugabilitat	31
6.2 Meathook (Tema de combat a Exultia)	32
6.3 The Only Thing They Fear is You (tema de combat al Complex de l'ARC)	33
6.4 Nostàlgia sonora (escolta sincrònica i diacrònica)	35
6.5 Música (i subversió) narrativa	38
7. CONCLUSIONS	41
8. ANNEXOS	44

8.1 fotografies addicionals	44
8.2 Referències	44
8.2.1 Llibres	44
8.2.2 Vídeos	45
8.2.3 Jocs	46
8.2.3 Articles	46

“La música de Doom intenta captar la completa falta de restriccions. És propera i personal. Tens la mà a la gola del dimoni. No t’estàs amagant ni fuggint espantat.”

-Mick Gordon (DOOM: Behind The Music Part 1)

AGRAÏMENTS

Vull agrair a la Lidia per haver pogut tutoritzar aquest treball, sempre suggerint-me els canvis necessaris cap a millor i poder oferir la millor versió possible d'aquest treball, als meus pares per haver impulsat el meu amor per els videojocs i sense el qual aquest treball no hagués sigut possible, a la Laia per haver sigut allà aguantant explicacions infinites sobre com *Doom* és un dels videojocs més influents de la història i finalment als meus amics musicòlegs de la carrera, qui han fet aquests 5 anys molt més fàcils.

1. INICI

1.1 Abstract

Cat: Aquest treball estableix una relació entre el joc de trets i acció en primera persona *Doom Eternal*, la seva banda sonora i el jugador. L'objectiu principal és identificar de quina manera la banda sonora de *Doom Eternal* pot veure's alterada a causa de les accions del jugador tot i que aquestes accions es veuen limitades en els àmbits del combat i l'exploració. Per arribar a les conclusions s'ha realitzat un estudi historiogràfic sobre totes les entregues que han precedit a *Doom Eternal*, així com una anàlisi a través de partides reals jugades i documentades per poder determinar quins són els factors que impulsen aquests canvis. Addicionalment durant aquesta anàlisi també es comprova com la banda sonora complementa a la història mitjançant l'ús de la nostàlgia en la música. Es conclou que els tres conceptes proposats es relacionen entre si, però que la varietat i aleatorietat musical es veu estrictament reduïda al combat. Aquest treball busca aportar contingut a l'estudi de bandes sonores de videojocs i proporcionar altres maneres d'estudi a videojocs d'aquest mateix gènere.

Cast: El presente trabajo establece una relación entre el juego de disparos y acción en primera persona *Doom Eternal*, su banda sonora y el jugador. El objetivo principal es identificar de qué manera la banda sonora de *Doom Eternal* puede verse alterada debido a las acciones del jugador, aunque estas acciones se ven limitadas en los ámbitos del combate y la exploración. Para llegar a las conclusiones se ha realizado un estudio historiográfico sobre todas las entregas que han precedido a *Doom Eternal*, así como un análisis a través de partidas reales jugadas y documentadas para poder determinar cuáles son los factores que impulsan estos cambios. Adicionalmente, durante el análisis también se comprueba cómo la banda sonora complementa la historia a través de la nostalgia en la música. Se concluye que los tres conceptos propuestos se relacionan entre sí, pero que la variedad y aleatoriedad musical se ven estrictamente reducidas al combate. Este trabajo busca aportar contenido al estudio de bandas sonoras de videojuegos y proporcionar otras maneras de estudio a otros videojuegos de este mismo género.

En: This essay establishes a relationship between the first-person shooter game *Doom Eternal*, its

soundtrack, and the player. The main objective is to identify how the soundtrack of *Doom Eternal* can be altered by player actions, although these actions are limited in the areas of combat and exploration. To reach these conclusions, a historiographical study of all the installments preceding *Doom Eternal* was conducted, as well as an analysis of actual games in *Doom Eternal* played and recorded to determine the factors driving these changes. Additionally, the analysis also examines how the soundtrack complements the story through nostalgia in music. It is concluded that the three proposed concepts are interrelated, but that musical variety and aleatoricity are strictly limited to combat. This essay seeks to contribute to the study of video game soundtracks and provide alternative ways for studying other titles of this genre.

1.2 Introducció

Pràcticament des que van aparèixer, els videojocs han estat sempre acompanyats de música. La música en els videojocs ha patit una llarga evolució, que no es deu només als avenços tecnològics de l'àmbit de la producció, sinó en la importància que pot arribar a tenir per explicar la narrativa i la història del joc.

Cada gènere de videojoc té un títol representatiu d'aquest, i entre el gran nombre de jocs d'acció en primera persona *Doom* destaca clarament. Tot i no ser el primer joc del gènere, la saga va iniciar la febre dels jocs en primera persona a partir dels 90 gràcies a la brutalitat de la seva jugabilitat i les seves mecàniques, que van acompanyades d'una banda sonora que acompanya les accions del protagonista. *Doom* no destaca precisament per tenir una història o uns personatges especialment complexos, però aquesta banda sonora és el factor clau que ha impulsat aquesta saga de videojocs a ser reconeguda arreu del món.

L'any 2020, *Doom Eternal* arriba en una època en què les trames dels videojocs i la manera com es desenvolupen és una qüestió important pels jugadors, i la banda sonora d'aquesta entrega no els decep. Mick Gordon va portar la banda sonora de *Doom Eternal* a uns extrems compositius i intencional que un jugador de la primera entrega de 1993 no hagués sospitat mai, no només per les

peces que sonen a les seqüències d'acció i de combat, sinó també per les que sonen durant els segments d'exploració i que, a més de la intenció narrativa, evoquen una sensació de nostàlgia per aquella gent que va jugar les primeres entregues.

1.3 Justificació

La música i els videojocs són dos pilars fonamentals a la meua vida. El meu primer contacte amb la franquícia «Soulsborne», en el meu cas amb Bloodborne (From Software, Japan Studio, 2015) i temps després amb Dark Souls III (From Software, Bandai Namco, 2016) em va despertar una necessitat de comprendre què fan aquestes obres o d'altres tan especials i que ens poden incitar a visitar-les en diverses ocasions. És possible extreure d'aquesta hipòtesi motius com poden ser la història, la jugabilitat, els personatges o simplement per reviure un moment en concret de l'obra. Però també existeix la possibilitat que hi hagi raons molt més profundes com els paisatges sonors, l'estètica i les sensacions notades a l'estar jugant.

Si bé les sensacions i els estímuls poden variar depenent del tipus de joc o títol que s'estigui jugant, la gran majoria de casos (especialment en jocs d'acció o de terror) poden oscil·lar entre l'eufòria o la inseguretat amb l'adrenalina com a element comú, i trobo que la saga Doom és un exemple que aconsegueix aquests dos factors, no només quant a les seves mecàniques, sinó també pel que fa a l'apartat sonor i la seva banda sonora.

Els shooters són aquells videojocs on el jugador controla a un protagonista equipat amb armes de foc i les utilitza contra els enemics que es va trobant. Gràcies a l'evolució que ha patit al llarg dels anys ha sorgit un gran nombre de subgèneres que addicionalment poden ser classificats en primera o tercera persona. En el cas dels que són en primera persona els elements sonors poden passar desapercebuts amb molta facilitat, en part per la jugabilitat i els elements que el conformen i es crea la possibilitat que la música que pot ajudar a la completa immersió en l'experiència quedi enfonsada sota la gran capa de soroll dels trets i explosions. Les obres de Doom, en canvi, treballen molt més en l'atmosfera creada sense necessitat de treure moments d'acció on el jugador s'enfronta a grans hordes de dimonis. Sovint aquestes seqüències d'acció es poden desenvolupar en

un espai molt reduït afegint un extra de dificultat, però això no intenta treure cap valor a la banda sonora, ja que es pretén que aquesta sigui escoltada pel jugador durant tota la sessió de joc.

Molts llibres i assajos a l'hora d'analitzar shooters en primera persona es recolzen especialment en la saga Wolfenstein, concretament en la seva entrega anomenada 3D on la saga va fer el salt a la primera persona. Si bé és cert que Wolfenstein 3D va popularitzar el gènere per a ordinadors, fent que aquesta es distanciés de les dues anteriors entregues que es jugaven en vista zenital, trobo que no s'ha fet tant d'èmfasi en una saga que ha tingut igual o més d'importància com és Doom, tant les primeres entregues com les més recents a partir del reinici de la saga a 2016.

Amb l'avenç de la tecnologia tant a l'hora de crear videojocs com a l'hora de crear les seves bandes sonores, Doom Eternal (Id Software, Bethesda, 2020) va aconseguir portar la banda sonora de la saga conjuntament amb l'entrega de 2016 a uns terrenys compositius inesperats, en part gràcies al fet que aquestes peces es recolzen molt amb els termes de la música adaptativa i la banda sonora dinàmica en els que aprofundiré amb aquest treball.

A primera vista són bandes sonores que busquen reflectir al màxim la violència a la qual es veu sotmès el jugador. El so de les explosions, els trets i els crits dels dimonis són elements sonors que poden complementar la música i viceversa, creant una experiència que si no fos per la banda sonora no seria la que els jugadors coneixen i alaben. Alhora trobo que en aquesta anàlisi es deixa de banda el factor ambiental que crea una atmosfera tan reconeixible a la saga, combinant el suspens i l'acció en entorns futuristes on el jugador ha d'utilitzar tot el seu arsenal per avançar a través de l'infern a què es veu sotmès el protagonista en cada entrega, i que, per tant, serà un altre element de gran importància en el present treball.

2. MARC METODOLÒGIC

2.1 Objectius

Per al present treball m'he proposat, com a objectiu general del treball, determinar com les dues variants de la banda sonora de *Doom Eternal* (combat i exploració) són condicionades, la primera per les accions del jugador, i la segona per elements aliens a la jugabilitat.

La consecució d'aquest objectiu implicarà la realització dels següents objectius secundaris:

- Fer un apropament tècnic i historiogràfic a la saga *Doom* des de la primera entrega de 1993 fins a *Doom (2016)*, veient totes les entregues que van precedir a *Eternal*.
- Realitzar un revisat de les peces de combat representatives de *Doom Eternal* exposant les parts diferenciades que tenen i els moments en que poden canviar gràcies al jugador i les seves accions.
- Analitzar la banda sonora que no va lligada als moments de combat però que segueix tenint relació amb els elements del joc.

2.2 Metodologia

A l'hora d'analitzar els temes musicals de *Doom Eternal* es plantejaran una serie de conceptes a desenvolupar:

- Variants de *stems*¹
- Relació amb la imatge i elements tècnics com la funcionalitat

Tot i que el present treball té intenció de centrar-se en la jugabilitat, es valoraran també alguns criteris estètics a l'hora de plantejar l'anàlisi i com aquests poden fer sentir als jugadors en la primera

¹ Un *stem* és un fragment d'audio conformat per diferents instruments ja mesclats.

presa de contacte. D'aquesta forma es poden relacionar elements purament formals de la música amb el context en què tenen lloc i els elements mostrats en les obres. Serà necessari enfocar la part pràctica d'una forma activa i directa, és a dir, jugant i interactuant amb els elements proporcionats pels videojocs, ja que com va plantejar Espen Aarshet², "el millor mètode per investigar és jugar"³.

Els aspectes analítics purament relacionats amb la jugabilitat seran presentats a través de diversos vídeos penjats a YouTube, amb enllaços facilitats al llarg del treball⁴.

Aquesta anàlisi es desenvoluparà a partir dels conceptes exposats a continuació en el marc teòric.

3. MARC TEÒRIC I CONCEPTES CLAU

3.1 El videojoc com a concepte

Milena Trenta planteja que els videojocs s'introdueixen en els mitjans a través de dues perspectives. Una els considera com una constant evolució on cadascun és una millora de l'anterior i l'altra considera els videojocs com un fet independent on cadascun és una experiència per si mateixa⁵. A l'hora de fer aquest treball he optat per adoptar la segona perspectiva, ja que pel tractament de la música hem de tenir en compte els elements tècnics interns de cadascun, deixant de vista qualsevol punt de vista sociològic i cultural proposat a la primera opció.

3.2 Shooters en primera persona

L'obra de Tim Summers *Understanding Videogame Music*, on es compara el gènere dels shooters en primera persona amb l'èpica literària, ha sigut de vital importància per parlar de l'estètica. En els dos casos el protagonista és un personatge heroic qui va descobrir i entenent el món que el rodeja a través de segments similars a episodis, on l'autor posa d'exemple a *Wolfenstein 3D* (Id

2 Va ser impulsor de la revista *Game Studies*, pionera dins de la investigació científica als videojocs

3 AARSHET, Espen. *Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos*. UOC, 2007

4 S'utilitzarà una còpia física de *Doom Eternal* per a PlayStation 4 en la seva versió més recent.

5 TRENTA, Milena. *La industria del videojuego frente a la era digital*. Madrid: Fragua, 2014

Software, 1992), joc llençat un any abans que Doom per la mateixa companyia⁶.

El fet que aquestes obres no només siguin en primera persona, sinó que addicionalment el protagonista no tingui un nom completament definit i que acostumi a no parlar o expressar-se ajuden a fer que el jugador quedi encara més endinsat dins de l'obra, tractant-lo a ell mateix com el propi protagonista⁷.

Com continua desenvolupant Summers, la música d'alguns *shooters* en primera persona pot arribar a justificar les demostracions de la violència i del combat. En aquest cas el fet que en els primers títols la música fos principalment música metal no només reforçava l'ambientació i els dimonis als quals s'enfronta el jugador (la música metal i la temàtica de l'infern i/o el paganisme han estat relacionades de manera directa o indirecta pràcticament des de l'inici d'aquest gènere musical, fent que avui dia algunes representacions d'aquesta relació poden arribar a ser fins i tot considerades paròdiques) sinó que funcionava com a mena de justificant de la violència mostrada en el títol. A *Wolfenstein 3D* el jugador s'enfronta als nazis mentre que a Doom el jugador s'enfronta a un enemic universal: l'Infern.

3.3 Música dinàmica

Al parlar de *Doom Eternal* i de l'entrega que el va precedir a 2016 s'ha de parlar de la música dinàmica, ja que a diferència de les primeres entregues la música pot veure's alterada quant a instrumentació i caràcter en certs moments de les missions.

En l'obra de Karen Collins *Game Sound*, la música dinàmica o adaptativa és descrita com aquella que reacciona als canvis que es donen durant les seqüències on el jugador té control total sobre el personatge en l'univers on transcorre la història i/o a causa de les accions del jugador. Karen Collins addicionalment desenvolupa una llista de deu apropaments de la variabilitat a la música on per al present treball es tenen en compte el volum i les dinàmiques variables, la barreja variable i la forma variable. Aquesta última en els seus dos tipus com són la música oberta i la música de pa-

⁶ SUMMERS, Tim. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016

⁷ Aquesta tendència és traslladada anys més tard a jocs d'acció o terror en primera persona d'altres companyies com F.E.A.R. (*Monolith*, Sierra Entertainment, 2005)

ràmetres ramificats (en el llibre són assenyalats com *Variable volume/dynamics*, *variable mixing*, *variable form [open form]* i *variable form [branching parameter based-music]*)⁸.

D'altra banda, Michiel Kamp a la seva obra *Four Ways of Hearing Video Game Music* parla de com la música pot oferir informació sobre senyals de perill de forma anticipada, anomenant-la música diegètica. L'autor posa d'exemple d'estudi el títol *Left 4 Dead* (Valve South, Valve, 2008) on el joc envia petits senyals sonors al jugador per tal que pugui identificar prematurament a quin enemic s'enfrontarà i posar-lo en situació⁹.

En el cas de *Doom Eternal* la música en moments determinats pot avisar al jugador per tal que s'apropen enemics més poderosos, però aquests senyals sonors poden estar incorporades dins de la mateixa peça musical com es veurà amb més profunditat a l'apartat d'anàlisi.

A partir del reinici de la franquícia a 2016 la música adquireix més complexitat principalment a l'estar subjectada a les accions i en alguns casos a la manera de jugar del jugador, les quals seran explorades en el present treball (arribada a una zona de combat guionitzada i superació d'aquesta, eliminacions especials d'enemics, troba de secrets, ocasions en què el jugador rep molt mal i pantalles de càrrega en el cas de *Doom Eternal*).

3.4 Nostàlgia sincrònica i nostàlgia diacrònica

La banda sonora de les entregues modernes de la saga busca crear un sentiment de nostàlgia a tots aquells jugadors que van tenir ocasió de jugar les entregues originals en el seu moment, i és aquí on entra l'obra de Can Aksoy, Sarah Pozderac-Chenevey i Vincent E. Rone *Nostalgia and Videogame Music: A Primer of Case Studies, Theories, and Analyses for the Player-Academic* on es realitza un estudi entre la memòria i la música en els videojocs.

Per al present treball s'aplicaran dos conceptes proposats en aquesta obra: les nostàlgies sincròni-

8 COLLINS, Karen. *An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music Design*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, 2008

9 KAMP, Michiel. *Four Ways of Hearing Video Game Music*. Oxford University Press. Oxford, Oxfordshire, 2023

ca i diacrònica, sent la primera aquella música que intenta ser tan propera com sigui possible respecte al material original, incloent-hi material d'àudio original en el cas que la banda sonora pertanyi a una saga, i la segona és aquella música que adapta noves versions respecte al material d'origen, però que així i tot encara guarden semblances¹⁰.

La banda sonora de l'entrega de 2016 i d'*Eternal* utilitzen amb freqüència aquest últim recurs, en ocasions aplicant variacions per tal de que la melodia no sigui completament reconeixible a la primera presa de contacte, encara que l'escolta sincrònica és utilitzada també en aquesta entrega en els moments de calma on el jugador no està realitzant cap missió i que seran aprofundits a l'apartat de l'anàlisi.

Des de l'entrega de 2016 la banda sonora de Doom ha buscat incorporar i reinterpretar temes musicals coneguts de les primeres entregues tant per la nova temàtica i estètica com tenint en compte les noves tecnologies enfocades en la producció musical.

Dins del concepte de la nostàlgia diacrònica, Andra Ivănescu a la seva obra *Popular Music in the Nostalgia Video Game: The Way It Never Sounded* inclou un factor que busca enfocar aquesta en el futur, generalment representat en els videojocs com una distopia, a través d'aquest tipus de banda sonora com poden ser exemples *Fallout 3* (Bethesda, 2008) i *Bioshock* (Irrational Games, 2K Games, 2007) on la música provoca una nostàlgia a partir de l'estètica.

Aquesta música addicionalment pot ser utilitzada per representar futurs alternatius gràcies a música que el jugador ja coneix¹¹, com posa d'exemple a *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, Bethesda Softworks, 2014) on en cert moment sona una versió de *The House of the Rising Sun* del grup The Animals, però interpretada en alemany per un grup fictici en una discogràfica fictícia, relacionant aquest fet amb la història molt més que amb l'estètica. A *Doom Eternal* es pot veure un exercici d'aquest tipus de nostàlgia diacrònica relacionat amb la narrativa, ja que utilitza molts motius musicals usats especialment a la primera entrega de 1993, però donant un significat completa-

10 AKSOY, Can / POZDERAC-CHEVENEY, Sarah / RONE, Vincent. *Nostalgia and Videogame Music: A Primer of Case Studies, Theories, and Analyses for the Player-Academic*. Bristol / Chicago: Intellect, 2022

11 IVANESCU, Andra. *Popular Music in the Nostalgia Video Game: The Way It Never Sounded*. Southampton: Palgrave, 2019

ment diferent de la peça que sona respecte a com podia sonar a l'entrega original.

3.5 Escolta para-lúdica

L'escolta para-lúdica és definida a l'obra anteriorment mencionada com l'escolta de bandes sonores de videojocs fora de l'àmbit de la jugabilitat¹². Al contrari que els altres dos conceptes mencionats no està lligada a la jugabilitat per definició, però sí que està lligada en certa manera amb la percepció de la banda sonora quan no s'està jugant i amb la nostàlgia a la banda sonora desenvolupada més endavant en aquest treball.

Molts jocs recents especialment aquells associats amb el mercat indie, on els jocs són creats per un grup molt reduït de desenvolupadors i amb un pressupost molt més modest, utilitzen instrumentació que pot remetre a l'època en què la banda sonora podia ser realitzada de manera molt més senzilla amb sistemes com el MIDI, o si es tracta d'un joc realitzat per una gran companyia i aquest pertany a una saga es pot optar per una re-instrumentació d'un dels temes musicals.

4. DESTROSSA I ESTRIPA PRIMER, FES HEADBANG DESPRÉS: EVOLUCIÓ DE DOOM

A continuació es mostra la línia de temps de la saga fins a *Doom* (2016), on s'analitzen tots els aspectes relacionats amb la jugabilitat i la música, així com la forma e que es relacionen entre si de les entregues de la saga que ha precedit a *Doom Eternal*. Addicionalment, es tindran en compte les noves mecàniques i l'estètica de cada entrega, la història i evolució de la narrativa i les novetats a la banda sonora pel que fa a instrumentació i a com s'aplica aquesta durant les missions on el jugador controla activament al personatge protagonista.

Es donarà especial importància a l'entrega de 2016 perquè gran part de l'estètica i jugabilitat, així com molts dels processos compositius i de dinàmica musical, són repetits a *Eternal*, especialment

¹² AKSOY, Can / POZDERAC-CHEVENEY, Sarah / RONE, Vincent. *Nostalgia and Videogame Music: A Primer of Case Studies, Theories, and Analyses for the Player-Academic*. Bristol / Chicago: Intellect, 2022

aquells relacionats amb els temes de combat i les seves variants. Les novetats que ofereix Eternal respecte a la seva anterior entrega es veuran en el seu propi apartat corresponent.

4.1 *Doom* (Id Software, 1993)

Després d'haver llençat amb èxit les dues primeres entregues de Commander Keem (Id Software, 1990) i Wolfenstein 3D (Id Software, 1992), Id Software al maig d'aquell mateix any va començar el desenvolupament d'una nova IP que proposés més millores tècniques respecte al seu últim títol amb què impulsarien la fama dels shooters en primera persona, utilitzant un nou motor gràfic creat per John Carmack, el dissenyador principal.

La intenció des del principi era que la temàtica fos molt més fosca respecte a Wolfenstein i es volien tenir a dimonis com l'enemic principal. Originalment, el joc anava a estar molt més centrat en la ciència-ficció per intentar allunyar-lo de l'acció i així no poder assemblar-se tant a Wolfenstein, però finalment es va optar per l'acció com a element principal sense descartar els elements de ciència-ficció com la tecnologia futurista¹³.

Amb un controvertit llançament a Europa i sent prohibit a Alemanya fins a 2011 per les seves altes dosis de violència,¹⁴ *Doom* va ser finalment posat a la venda al desembre de 1993 originalment per ordinadors amb el sistema operatiu DOS, convertint-se en un fenomen a nivell mundial, sent considerat el "pare" dels shooters en primera persona, així com un dels videojocs més influents de la història, no només per popularitzar els FPS¹⁵ i els gràfics en 3D, sinó també per impulsar les comunitats del joc en línia així com la del *Speedrunning*¹⁶.

La música va ser composta per Robert (Bobby) Prince, qui ja havia treballat prèviament amb Id Software en els seus anteriors jocs. La banda sonora de *Doom* està composta completament utilit-

13 HALL, Tom. *Doom Bible*, 1992

14 BROWN, Mark. "Germany lifts 17-Year Ban on Demon-Blaster Doom". Wired.com, 2011

15 Sigles de First Person Shooter (Shooter en Primera Persona).

16 El *Speedrunning* és una competició entre jugadors consistent principalment en finalitzar un videojoc en la menor quantitat de temps possible. Arrel de l'augment d'aquesta comunitat s'han anat obrint diferents webs a internet destinades a registrar els millors temps per cada joc. En el cas de *Doom* els *speedruns* són registrats per nivell i no en el joc en totalitat. Actualment el rècord mundial de *Speedrun* de la primera missió el té l'usuari 4ShockBlast per haver-la completat en 8 segons.

zant el sistema MIDI amb instruments pertanyents al Metal i diferents sintetitzadors, ja que la idea per la banda sonora era barrejar el *Metal*, el *Techno* i la música *Ambient*¹⁷.

Moltes de les peces de la banda sonora tant d'aquesta entrega, especialment aquelles que utilitzen en totalitat instruments de *Metal*, prenen molta inspiració de cançons de metal famoses dels anys 80 i principis dels 90, podent-se apreciar una similitud entre els riffs de guitarra i en alguns casos també als patrons rítmics de la bateria. Aquest mètode compositiu seria repetit a la seqüela un any després com es pot veure en el següent video.



*Comparativa riffs Doom (1993) i Doom II (1994)
amb riffs preexistents de grups com Metallica,
Pantera, Slayer, Alice in Chains i Stormtroopers of
Death*

En aquest cas el model de música dinàmica no s'aplica, ja que si bé la música per cada nivell és diferent, aquesta no canviarà en cap moment i sonarà en bucle, però serveixen per posar en situació el to del nivell on se situa el jugador. Per exemple, la primera missió, popularment coneguda com a E1M1¹⁸ o Hangar amb un riff de guitarra molt utilitzat per moltes bandes de Thrash Metal als anys 80 ja prepara l'ambientació amb els enemics bàsics i incitant al jugador a obrir-se pas pel nivell intentant eliminar a tots els dimonis que es creuin en el seu camí. Mentrestant la tercera missió, o E1M3, amb la peça Dark Halls s'arreprenja més en el suspens que en l'acció. Si bé la presència d'enemics que es troba el jugador pot arribar a ser més baixa (si segueix el camí convencional i no busca secrets repartits pel mapa) la música pot arribar a crear cert estat de tensió en el jugador gràcies a l'ús dels sintetitzadors, utilitzats més en les peces que serveixen més d'ambientació



Foto 1: Portada de *Doom* (1993)



Foto 2: Partida de *Doom* (1993) durant la segona missió coneguda com E1M2

¹⁷ HALL, Tom. *The Doom Bible*, 1992

¹⁸ *Doom* es divideix en 3 episodis, cadascun amb 8 missions. No hi ha cap mena d'element argumental ni durant el game-play ni la història i la forma en la que aquesta transcorre es presenta de forma molt breu a través de textos entre els episodis.

4.2 *Doom II – Hell on Earth* (Id Software, 1994)

tilitzant el mateix motor gràfic i comptant amb pràcticament el mateix equip de desenvolupament de la primera entrega, Id Software llença al mercat deu mesos després una seqüela amb el subtítol *Hell on Earth* (Infern a la Terra), fent referència al nou escenari on transcorre l'acció, la Terra on es veu al final del primer joc que pateix una invasió.

No presenta grans canvis en els gràfics ni noves mecàniques comparat amb l'anterior, no obstant el sistema de progressió per episodis en aquest cas desapareix, sent aquest cop trenta nivells consecutius més dos nivells secrets que són recreacions de *Wolfenstein 3D* amb els seus respectius enemics¹⁵. Addicionalment s'introdueixen armes noves com la superescopeta i enemics nous com els Mancubus i els Cavallers de l'Infern, a més a més d'una nova banda sonora també composta per Bobby Prince.



Foto 3: Robert (Bobby) Prince, compositor de les dues primeres entregues de *Doom* entre altres títols d'Id Software com *Commander Keen* i *Wolfenstein 3D*

Aquesta és molt semblant a l'anterior quant a instrumentació i estructura, sent realitzada completament utilitzant el sistema MIDI, de nou amb instruments musicals pertanyents al Metal i diferents sintetitzadors buscant de nou la barreja del Metal i el Techno. No obstant es pot apreciar un canvi important, ja que aquí els sintetitzadors són implementats en peces on els instruments de metal són la prioritat, fent que els sintetitzadors passin a formar part de la instrumentació de peces on es busca generar acció i no només ambient com es feia a l'entrega anterior.

Exemple d'això és la peça *Running from Evil*, peça que sona durant la primera missió, que té un rit-

me de bateria semblant a l'escollada en l'E1M1 del joc anterior, però que addicionalment dels arpegis de la guitarra s'escolta un sintetitzador similar a un orgue realitzant acords.

Com que aquesta entrega és lleugerament més llarga que l'anterior es dona el cas que algunes peces musicals poden sonar fins a tres missions diferents.

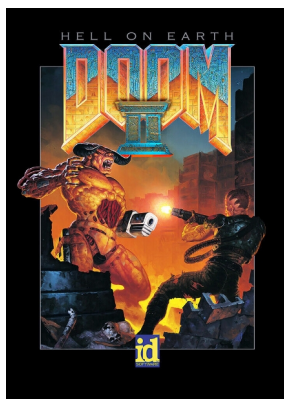


Foto 4: Portada de *Doom II – Hell on Earth* (1994)



Foto 6: Partida de *Doom II – Hell on Earth* (1994) durant l'última missió on el jugador s'enfronta a l'Icona del Pecat

4.3 *Doom 64* (Midway Games, 1997)

Aquesta entrega va ser un punt d'inflexió per la saga especialment pel que fa a disseny de nivells, disseny d'enemics i sobretot la música i l'ambientació. Desenvolupat originalment per Midway Games (creadors de Tron i Mortal Kombat entre altres franquícies), ja que Id es trobava treballant en la primera entrega de Quake, Doom 64 va ser llençat exclusivament per a la consola Nintendo 64, però amb la sortida de Doom Eternal a 2020 és relançat per a PlayStation 4, Xbox One, PC, i posteriorment per a Nintendo Switch.



Foto 8: Portada de *Doom 64* (1997)

Si bé la jugabilitat es pràcticament la mateixa, la resta d'elements han sigut canviats dràsticament. L'ambientació i els dissenys dels enemics són molt més foscos, conjuntament amb un disseny de nivells molt més claustrofòbic respecte a les entregues anteriors. Els enemics han sigut redissenyats per tal de tenir una aparença molt més terrorífica, utilitzant part de l'argument per justificar aquest canvi on es diu que a causa de que l'escenari on transcorre el joc té restes de residus radioactius els dimonis als que s'enfronta el protagonista són molt més poderosos.



Foto 9: Partida de *Doom 64* (1997) durant la Missió 3. Es pot apreciar com els escenaris han sigut enfosquits i els dimonis han adquirit una aparença més terrorífica



Foto 10: Comparativa entre el Pinky de *Doom* (1993) i *Doom II – Hell on Earth* (1994) i el de *Doom 64* (1997)

Les armes eren pràcticament les mateixes, però se'n va introduir una de nova anomenada Unmaker, coneguda també en la comunitat com l'arma làser que a diferència de la resta de l'arsenal pot ser millorada amb tres claus que poden trobar-se al llarg del joc millorant la seva potència i cadència.

No obstant el canvi més impactant és la música. A diferència de les dues entregues anteriors on predominaven el metal i el techno utilitzant elements de la música ambient, en aquesta entrega la banda sonora es recolza completament en la música ambient. La banda sonora i els efectes de so d'aquesta entrega no van anar a càrrec de Bobby Prince, sinó d'Aubrey Hodges, qui ja havia treballat anteriorment a la saga redissenyant la música i els efectes de so per al port de PlayStation de la primera entrega llançat l'any 1995 i el de Sega Saturn llançat al 1997.

Ambdues versions comparteixen el mateix tema d'obertura (una variació del tema The Demons from Adrian's Pen del Doom original) i un estil musical molt semblant durant el gameplay abandonant completament la idea de la barreja de heavy metal i techno per enfocar-se molt més en el dark ambient, cosa que en el cas de Doom 64 recolza la tenebrositat de les seves missions i els

enemics. Si bé suposa un canvi important pel que fa a la banda sonora allunyant-la del caràcter eufòric i èpic de les anteriors entregues per apropar-la més cap al terror, serveix com a referència per a establir les bandes sonores ambientals de les futures entregues.



Foto 11: Aubrey Hodges, compositor de *Doom 64* (1997) i de la versió de PlayStation i de Sega Saturn del primer *Doom* (1995 i 1997 respectivament)

4.4 *Doom 3* (Id Software, Activision, 2004)

Tot i semblar una continuació de la sèrie degut al nombre en el seu títol, *Doom 3* en realitat es tracta del primer reinici de la franquícia i una revisió del joc original que busca centrar-se especialment en els fets que donen pas a la invasió demoníaca, així com intentar donar un toc més realista a la història. Molts elements d'aquesta entrega pel que fa a història serien agafats per la primera adaptació cinematogràfica¹⁹ protagonitzada per Dwayne Johnson i Karl Urban que s'estrenaria a l'any següent.



Foto 12: Portada de *Doom 3* (2004)

¹⁹ Una segona adaptació anomenada *Doom: Annihilation* seria estrenada directament a DVD i Blu-ray a l'any 2019. Amdúes cintes són considerades per molts fanàtics de la saga com les dues pitjors adaptacions de videojocs a un llargmetratge

Amb l'ús de les cinemàtiques o cutscenes, el joc busca explicar la història d'una manera molt més directa, endinsant al jugador completament en la història on el personatge principal (qui igual que les anteriors entregues no parla i no té cap nom o no es refereixen a ell amb un nom en concret) pot interactuar de forma directa amb la resta de personatges que es troba, especialment en els moments previs a la invasió demoníaca on el protagonista pot escoltar els rumors per part dels científics de la base on expliquen que hi ha fenòmens estranys.

L'ambientació pren molta inspiració de Doom 64, amb escenaris estrets on predomina la poca il·luminació, molt més agreujada comparada amb l'anterior entrega fins al punt que al jugador se li atorga una llanterna al principi de l'aventura que no arriba a il·luminar ni la meitat del camp visual, i una sensació contínua d'opressió visual, però en aquesta ocasió es fa molt més èmfasi en el terror amb l'ús de *jumpscare*s²⁰ ja que molts dels enemics que el jugador es troba poden aparèixer de cop trencant les parets, o directament per crear una sensació d'inseguretat en el jugador amb sons de màquines trencant-se sense motiu i amb l'aparició de sang i foc per l'escenari. Alguns enemics que ja s'havien vist a la franquícia havien sigut redissenyats i s'havien afegit alguns de nous²¹.



Foto 13: Partida de *Doom 3* (2004). Els escenaris s'han enfosquit fins al punt que se li otorga una llanterna al jugador. Per utilitzar-la el jugador ha de guardar l'arma que estigui utilitzant.

Les missions s'han modificat fent-les molt més lineals, encara que s'han mantingut les habitacions secretes on el jugador pot trobar recursos dels primers jocs, premiant l'exploració. A diferència de les anteriors entregues on els enemics estaven repartits pel mapa a simple vista i es podien veure res més obrir una porta o avançar per un passadís, aquí el jugador haurà de fer ús de la llanterna per mirar pels racons, ja que en aquest joc els enemics acostumen a trobar-se amagats per sorprendre el jugador sobtadament. De vegades el jugador pot entrar en una habitació plena d'enemics on haurà de jugar d'una manera molt més agressiva, semblant a la de les primeres entregues,

20 Els *jumpscare*s són un recurs molt utilitzat en el cinema i els videojocs de terror amb l'intenció d'espantar a l'espectador amb un canvi visual abrupte, generalment acompanyat d'un so aterrador.

21 Alguns d'aquests enemics es recuperen a *Doom: The Dark Ages* (2025)

però a aquestes habitacions s'entra per a avançar per la missió.

El joc només té música com a tal durant el menú principal. Aquest tema musical va ser utilitzat per la publicitat d'aquesta entrega i va ser compost per Chris Vrenna, anterior bateria de la banda Tweaker, i durant algunes cinemàtiques. Durant les seccions de gameplay s'abandona completament la idea de fer servir música, a excepció d'unes petites línies de sintetitzador que sonen en moments molt concrets de l'obra, ja que la jugabilitat es recolza molt més en l'ambient acústic per provocar una sensació d'inseguretat constant al jugador²². Mentre que les primeres entregues a través de la música es feia creure al jugador que podia amb qualsevol cosa que trobés al seu camí, aquí es fa creure al jugador que està completament sol i que el seu únic objectiu és sobreviure als horrors que intenten eliminar-lo.



Foto 14: Chris Vrenna (ex-bateria de Nine Inch Nails i líder de la banda Tweaker), compositor del tema principal de *Doom 3* (2004) que sona a la publicitat i al menú principal.

L'any 2012 aquesta entrega va ser relançada per les consoles de setèima generació (PlayStation 3 i Xbox 360) amb el nom *Doom 3: BFG Edition* que inclou gràfics i efectes de so millorats, l'expansió *Doom 3: Resurrection of Evil* (Nerve Software, Activision, 2005), la funció de poder utilitzar la llanterna i una arma simultàniament que no es trobava en el joc original i els jocs *Doom* i *Doom II* originals.



Foto 15: Portada de *Doom 3: BFG Edition* (2012), versió remasteritzada del joc original de 2004

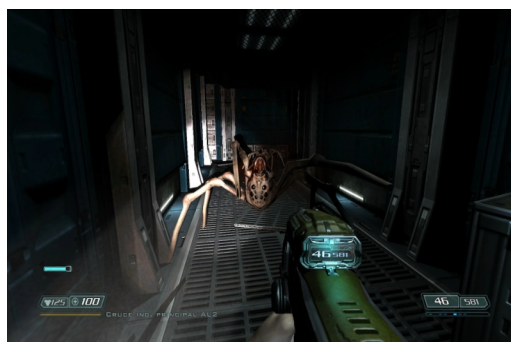


Foto 16: Partida de *Doom 3: BFG Edition* (2012). Es poden apreciar canvis a l'interfaç de la partida i com el jugador pot utilitzar la llanterna i un arma al mateix temps. L'enemic que es pot veure és un Trite, un enemic que apareix per primer cop a *Doom 3* (2004).

²² A diferència de les altres entregues on la música i el so podien arribar a jugar un paper no tant important, en aquesta entrega es recomana jugar amb auriculars per poder localitzar millor els enemics i augmentar la sensació de terror.

4.5 *Doom* (Id Software, Bethesda, 2016)

Dotze anys després de *Doom 3* arriba una nova entrega anomenada simplement *Doom* que no segueix cap dels esdeveniments vists a l'entrega anterior. En aquesta entrega s'abandona completament la temàtica de terror que va caracteritzar a *Doom 3* i part de *Doom 64* per tornar a enfocar la saga completament en l'acció.

Es recupera l'esperit del combat de ritme ràpid de les primeres dues entregues, però afegint més mobilitat amb la possibilitat de saltar i escalar diferents obstacles per a poder explorar els escenaris i poder trobar secrets com recursos o recompenses col·leccionables.

Entre les noves mecàniques destacables que hi ha en aquesta entrega es troben les modificacions d'arma, que permeten fer-les funcionar de maneres diferents respecte a l'ús bàsic d'aquestes i les glory kills amb les que el jugador pot eliminar de manera més ràpida i eficient a les forces de l'Infern a les que s'enfronta.



Foto 17: Portada de *Doom* (2016)



Foto 18: Partida de *Doom* (2016) a la missió 2. Es manté en cert grau l'ambientació claustrofòbica i fosca de *Doom 3* (2004) però tornant a l'acció de les primeres entregues

La música en aquesta entrega va anar a càrrec de Mick Gordon, qui ja tenia experiència treballant amb Id Software i amb shooters en primera persona amb *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, Bethesda, 2014) llençat dos anys abans, però aquest seria el repte més ambiciós de la seva carrera i amb el que va passar a ser un compositor reconegut tant dins de la indústria dels videojocs com de la música metal.

Aquesta entrega és la primera on s'utilitza completament la música dinàmica, la qual va canviant depenent de les accions del jugador, especialment aquelles relacionades amb el combat. Una novetat en la banda sonora respecte a les anteriors entregues va ser la inclusió de guitarres de fins a nou cordes, ja que el so d'aquestes es podia mimetitzar amb el so dels sintetitzadors per afegir un extra d'agressivitat que necessitava la banda sonora per acabar de quadrar amb la temàtica del joc i era utilitzada independentment de la resta d'instruments en moments i peces musicals molt concretes.

Mick afirma que intentava no abusar del so de la guitarra elèctrica o de la música *metal* per no caure en un clixé de *shooter* amb banda de sonora de metal generat amb el pas dels anys que s'havia acabat convertint en una broma.²³ Irònicament part d'aquest clixé ha sigut generat gràcies a la saga *Duke Nukem*, especialment l'entrega anomenada *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996) que va sorgir com un dels múltiples clons de *Doom* de finals dels 90.

Mick Gordon a través de tot un sistema de pedals de distorsió, *delay* i compressió va aconseguir portar la banda sonora de la franquícia cap a uns terrenys totalment inhòspits, allunyant-la del *metal* més tradicional per traslladar-la a un terreny que barreja el *Djent*, el *dark ambient* i la música *glitch* industrial i oferint una mecànica sonora mai vista a la saga: la música anava canviant a mesura que el protagonista, que en aquesta entrega el coneixem com a Doom Slayer, s'enfrontava a diferents tipus d'enemics.

Els temes musicals de cada missió es poden dividir en tres parts diferenciades:

- **Tema d'exploració:** s'utilitzen sintetitzadors a manera de drone per crear ambient i tensió a la vegada, d'una manera similar a com ho feia Doom 64. La presència d'enemics trobats mentre sona aquest tema és molt baixa.
- **Tema de combat lleuger:** a determinats punts on s'activen els enfrontaments pot haver una transició i es passa al tema de combat lleuger on els sintetitzadors augmenten el ritme marcant una pulsació generalment ràpida i on la presència de la guitarra és molt limitada.

23 GDC 2025. "DOOM: Behind the Music". Youtube, 22 d'agost de 2017. Video, 1:00:56 <https://www.youtube.com/watch?v=U4FNBMZsqY&t=1470s>

- **Tema de combat pesat:** si en aquest enfrontament apareixen enemics d'alt nivell²⁴ hi ha una altra transició i es passarà al tema de combat pesat on la guitarra elèctrica i la bateria fan acte de presència en conjunt amb els sintetitzadors efectuant alguns ritmes o línies melòdiques complementàries molt breus.

Tant en el tema de combat pesat com en el de combat lleuger, a l'efectuar *glory kills* sonarà un petit fragment sonor acord amb la cançó que sonarà per sobre de la peça musical i que durarà mentre s'estigui efectuant l'animació²⁵. En la banda sonora d'aquesta entrega la música generativa juga un paper important, ja que els tres tipus de temes són generats a través de *stems* ordenats de manera aleatòria, és a dir, mai sonaran els mateixos *stems* en el mateix ordre cada cop que es realitzi un mateix enfrontament.

Mick Gordon va revolucionar la banda sonora de la franquícia convertint-la en el nou so de referència d'aquesta per nous jugadors i jugadors veterans (en aquest últim cas possiblement gràcies a la inclusió de passatges musicals referencials a altres temes musicals de la saga, alguns més reconeixibles que d'altres). Temes com *BFG Division*, *Rip & Tear* i *Skullhacker* van portar aquesta entrega a guanyar els premis a millor banda sonora i millor disseny de so, addicionalment de millor joc d'acció a la gala dels *The Game Awards* de 2016.



Foto 19: Mick Gordon, compositor de les bandes sonores de *Doom* (2016) i *Doom Eternal* (2020) en concert interpretant la banda sonora de l'entrega de 2016 durant la gala de *The Game Awards* on va guanyar el premi a millor banda sonora

24 Els enemics d'alt nivell s'entenen com aquells que el propi joc cataloga com dimonis pesats i super-pesats com els Revenant, els Mancubus i els Barons de l'Infern

25 El jugador té completa invulnerabilitat durant les *glory kills* i es poden efectuar desde les quatre direccions i desde dalt mentre s'atterra sobre un enemic

5. DOOM ETERNAL

En plena pandèmia per la COVID-19 arriba el sisè títol de la franquícia, presentat com una seqüela directa del títol anterior, però que presenta les suficients mecàniques noves en la jugabilitat per no ser una entrega pràcticament igual a l'anterior. Les novetats no només es veien reflectides en la jugabilitat sinó també en altres elements com la història i la manera d'explicar-la, els escenaris i entorns i també la música. Amb el títol anterior reinventant la franquícia i explicant una història nova, com si es tractés pràcticament d'una IP nova amb una primera entrega, Eternal busca els referents en la segona entrega de 1994, on la trama és pràcticament la mateixa amb les forces demoníaqes de l'infern arribant a la Terra i sent el protagonista l'únic qui pot enfrontar-se a aquesta amenaça.



Foto 20: Portada de *Doom Eternal* (2020)

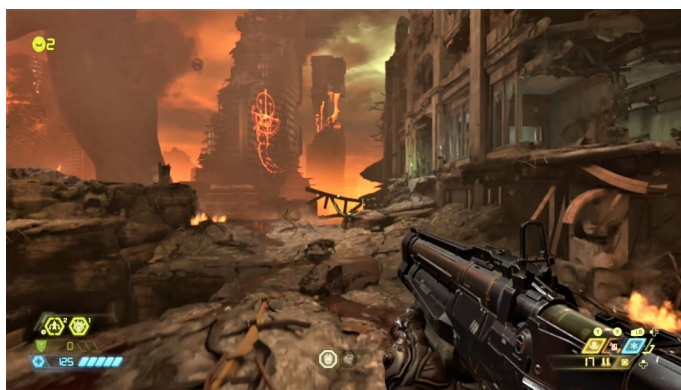


Foto 21: Partida de *Doom Eternal* (2020) durant la missió "Infern a la Terra" on es pot apreciar la magnitud i amplada dels escenaris en comparació amb les anteriors entregues

Hugo Martin, director del joc, va afirmar que amb les noves mecàniques aplicades en la jugabilitat el joc s'havia simplificat tant que podia arribar a tornar-se monòton. Havien dotat al jugador d'un gran abast de noves habilitats, però els enemics encara eren els mateixos de l'anterior entrega. És per això que van haver de realitzar-se canvis en la intel·ligència artificial dels enemics els quals ara aprofiten la grandària dels escenaris per flanquejar al jugador i sorprendre'l des de qualsevol angle²⁶. Els *drops* d'objectes també van ser alterats: ja no s'aconsegueix munició tan fàcilment, fent que el jugador utilitzi de manera més estratègica objectes com la motoserra que fa que els enemics deixin anar munició de tota mena, o el nou incorporat llença-flames que permet aconseguir armadura incinerant als enemics. Des d'un sentit més interpretatiu la banda sonora durant aquests combats defineix la situació en què es troba el protagonista i aquesta banda sonora es veu

26 Noclip Podcasts. "Designing DOOM Eternal with Hugo Martin – Noclip Podcast #22". Youtube, 15 de gener de 2020. Video, 55:02 <https://www.youtube.com/watch?v=qBHIalb01ew&t=106s>

especialment influïda per l'escenari on succeeix l'acció.

Aquest títol va estar nominat a tres categories a la gala dels The Game Awards de 2020 (millor banda sonora, millor joc d'acció i millor joc de l'any) però a diferència de l'anterior no va emportar-se cap premi, perdent en les categories mencionades contra *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020), *Hades* (Supergiant Games, 2020) i *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) respectivament.

5.1 Mateixa formula musical, diferent procediment

Mick Gordon va tornar a exercir com a compositor per a aquest títol, repetint pràcticament el mateix procés creatiu de l'anterior entrega. No obstant en l'aspecte compositiu hi ha canvis a considerar, com una presència molt major i més marcada de la guitarra elèctrica, novament de 9 cordes en algunes peces. Aquest canvi es pot traduir en una major intensitat a l'hora d'aplicar la jugabilitat com els enemics, ja que una diferència clau que ha passat desapercibuda entre molts jugadors és el redisseny de la intel·ligència artificial dels enemics mencionat anteriorment.

Doom (2016) destacava per l'ús de l'automatització dels equalitzadors respecte als sons utilitzats, especialment aquells generats pels sintetitzadors. L'ús constant d'equalitzadors tipus low pass *filter* es pot considerar una altra forma de materialitzar en l'àmbit sonor el concepte general de l'obra, ja que un dels primers sons que Mick va fer servir com a prototip a la banda sonora de l'anterior títol va ser un baix tipus *sub* usant-lo com a comparació de la profunditat de l'infern i aplicant i modificant la distorsió en temps real aconseguia crear un so a partir del qual es poden generar diversos ritmes²⁷.

Els equalitzadors eren utilitzats principalment per a la música d'ambient o exploració de gairebé totes les missions. A *Eternal* també són usats en les mateixes situacions depenent de la missió, però alguns temes d'exploració mantenen la pulsació de manera uniforme a comparació amb els temes de combat lleuger o pesat com es podrà veure a l'anàlisi més endavant.

²⁷ GDC 2025. "DOOM: Behind the Music". Youtube, 22 d'agost de 2017. Video, 1:00:56 <https://www.youtube.com/watch?v=U4FNBMZsqY&t=1470s>

Respecte a l'anterior entrega es pot apreciar una baixada de pulsacions a la gran majoria de peces de combat pesat, que en aquesta entrega es mantenen en un ritme pla per tal de que pugui complementar correctament a la jugabilitat i la dificultat afegida degut a la nova intel·ligència artificial dels enemics.

Mick Gordon va declarar en una entrevista que en un inici, la peça coneguda com a Super Gore Nest, que sona a l'escenari amb el mateix nom, tenia un ritme de dues-centes seixanta-quatre pulsacions per minut. Aquesta versió de prova va acabar sent descartada degut al temor que als jugadors els pogués arribar a molestar²⁸, fet que va determinar que la gran majoria de peces que sonen durant les seccions de combat tinguessin un ritme més fàcil de seguir com als primers títols.

5.2 Música reflectida en els escenaris

Els temes d'exploració d'algunes missions poden continuar lligats a les variants de combat del mateix tema musical, però en algunes missions pot succeir tot el contrari existint temes musicals d'exploració completament independents.

A *Eternal* els escenaris són molt més grans i la gran majoria transcorren a camp obert, en contrast amb l'anterior entrega on la majoria d'escenaris eren laboratoris foscos i passadissos estrets. Amb aquest plantejament es pot apreciar com en alguns d'ells la música d'ambient es recolza en l'ús de la reverberació per destacar la immensitat de les estructures per on avança el jugador, arribant a crear una certa sensació de calma prèvia a l'adrenalina de l'acció. La gran majoria d'aquestes peces utilitzen sintetitzadors a manera de *drone* i l'harmonia es manté en una sola nota o es recolza en l'ús de les dissonàncies per oferir certa sensació d'opressió.

Escenaris com *Exultia*, *Taras Nabad*, i *Urdak* són escenaris que destaquen per la immensitat de l'escenari, amb grans edificacions i enormes buits on el jugador pot caure amb facilitat, obligant-lo

28 KIWI TALKZ. "#81 - Mick Gordon Interview (DOOM, Killer Instinct, Mixing, Composing, Game Awards, Royalties etc.)". Youtube, 18 de Febrer de 2021. Video 1:09:37 <https://www.youtube.com/watch?v=TLmlps4-0Dg&t=2605s>

a fer ús de les noves mecàniques de transversalitat afegides en aquesta entrega per avançar correctament cap a l'objectiu d'aquestes missions. D'igual manera per la presència de dues temàtiques molt diferenciades com són la futurista i la de caràcter medieval, la instrumentació (tant dels temes de combat com d'exploració) pot estar marcada en major o menor mesura pels sintetitzadors, tenint aquests una presència molt més gran a aquells escenaris on la tecnologia futurista és molt més present.



Foto 22: Paisatge d'Urdak, ciutat natal dels Maykr a *Doom Eternal* (2020)

5.3 La coral de Heavy Metal

La novetat més notable a la banda sonora d'aquesta entrega va ser la presència d'una coral amb passatges lírics. Si bé el terme de la coral ja va ser utilitzat a l'entrega anterior en aquelles missions on el Doom Slayer es troba a l'Infern amb la peça titulada *Damnation*, aquella es tractava d'una coral generada per sintetitzador.

L'altre element vocal que es trobava a la banda sonora, en aquest cas a l'àlbum oficial d'aquesta era la presència del narrador que funciona com a introducció, interludis (dos en total, un per a quan viatja a l'infern i un altre quan torna a Mart) i final de l'àlbum, de manera similar a com es pot trobar en un àlbum de metal de qualsevol banda, donant-li a més a més la possibilitat d'acostar-lo al terme *concept album*.

A *Eternal* la "coral de Heavy Metal", nom ideat pel mateix Mick Gordon està conformada totalment per vocalistes professionals d'agrupacions de tota mena de subgèneres del metal. Entre la coral es poden trobar vocalistes com Sven de Caluwe (vocalista de la banda de Death Metal Abor-

ted), Linzey Rae (vocalista de la banda de Metalcore The Anchor) i Tony Campos (baixista i segon vocalista de les bandes de metal Industrial Static-X i Fear Factory).²⁹

Algunes peces de la banda sonora presenten líriques en la llengua fictícia d'Argent, on se sent a la coral cridar "Kar en Tuk" a peces com *Meathook*, *The Only Thing They Fear Is You* i *Gladiator Boss*, que traduït significa "destrossa i estripa", presentant-se com una mena de mantra cap al protagonista, ja que aquest concepte es trobava molt present a l'anterior entrega amb la peça Rip & Tear i a la vegada una manera de corejar al jugador a continuar avançant i enfrontant-se als enemics cada cop més perillosos i nombrosos que s'aniran presentant al llarg del joc.

Es van incorporar pistes vocals addicionals per part del baix profund Eric Hollaway per peces com *Prayer of the Diminished* i *The Betrayer*, però a diferència de les anteriors mencionades aquestes són pistes per a quan el jugador no es troba lluitant contra cap enemic i funcionen a manera de pistes ambientals. A una de les peces ambientals de la tercera missió es pot sentir a la coral xiuxiuejar i corejar "Te Slaven ben kar en tuk du te exunt" que es teoritza que vol dir "El Slayer destrossarà i estriparà fins a la mort", reforçant el missatge i la idea que el protagonista és representat com una força de la natura que no es deté davant res.



Foto 23: Mick Gordon i la coral de vocalistes de Heavy Metal que es pot escoltar a *Doom Eternal* (2020)

29 Mick Gordon. "DOOM Eternal: The Heavy Metal Choir". Youtube, 5 de març de 2020. Video 3:56 <https://www.youtube.com/watch?v=Zx55zOYnlEg>

6. ANÀLISI DE PECES DE LA BANDA SONORA DE DOOM ETERNAL

A continuació s'efectuarà una anàlisi dels tipus de *stems* i la seva classificació de dues de les peces més representatives de *Doom Eternal* seguint els conceptes explicats als marcs teòric i metodològic. Per tal d'oferir una idea general de com funcionen els *stems* de les peces dins l'obra, abans de la mateixa anàlisi s'efectuarà una breu explicació sobre de quina manera es divideixen les peces de la banda sonora.

6.1. Funcionament dins de seqüències de jugabilitat

Les peces de combat de *Doom Eternal* són agrupades per *stems* que mentre el jugador tingui el control del Slayer sonaran seguint un ordre aleatori, però sempre sota un "guió" especialment respecte als combats on el tema de combat pesat iniciarà amb l'aparició d'enemics d'alt rang o com el mateix joc els classifica, dimonis de tipus pesat i superpesat, enviant un missatge auditiu a través del canvi musical cap al jugador per fer-li saber que han aparegut enemics més difícils.

Els temes de combat pesat d'igual manera que els de combat lleuger poden tenir com a mínim dues variants que es poden classificar en lletres si es té de referència una de les peces musicals, quan s'arribi a una zona de combat és possible que en comptes de començar des del principi, pot iniciar pel *stem* situat a la meitat o al final de la peça. Els temes d'exploració, en canvi, no segueixen cap patró d'aleatorietat i sonaran sempre en el mateix ordre.

Algunes peces musicals de la banda sonora tenen més *stems* i més variants d'aquests que d'altres peces, com variants on s'afegeix el sintetitzador, així com variants especials en el cas que el jugador rebi massa mal com podia passar també amb algunes peces de l'entrega de 2016. Un altre aspecte a destacar és que cada peça té com a mínim un o dos variants de *stems* perquè sonin en finalitzar un combat. A partir d'això es poden agrupar els *stems* de la següent manera:

Combat Lleuger

Variant A
Variant B

Combat Pesat

Variant A
Variant B
Variant C (si en té)
Variant especial o D (si en té)

Post Combat

Variant A
Variant B

Taula 1: classificació dels *stems* de les peces musicals de *Doom Eternal* (2020)

A continuació s'exposaran dues peces, sent la primera més simple quant a varietat de *stems* que la segona. Addicionalment, es remarcaran els casos on la música pot o no ser alterada per les cinemàtiques.

6.2 Meathook (Tema de combat a Exultia i Taras Nabad)



The Betrayer

Compositor: Mick Gordon

Video penjat per DOOM Eternal OST el 7/12/2020

(Exploració)



DOOM Eternal – A Slayer City

Compositor: Mick Gordon

Video penjat per Soudtrack el 20/05/2021

(Combat lleuger)



Doom Eternal OST – Meathook

Compositor: Mick Gordon

Video penjat per cool yoshi el 6/09/2020

(Combat Pesat)

Meathook és el tema de combat que el jugador escolta quan es troba a les missions Exultia i Taras Nabad. Ambdós escenaris són ciutats on els Sentinelles de la nit, una facció de guerrers dels quals el Slayer era part habitaven abans de la invasió demoníaca. La primera vegada que el jugador escolta aquest tema és durant la segona missió quan el jugador busca un dispositiu que ajudi a localitzar al segon dels tres sacerdots demoníacs que ha d'eliminar per poder frenar l'atac a la Terra. El nom de la peça coincideix amb el nom de la modificació d'arma de la superescopeta, una arma que ha aparegut a totes les entregues des de *Doom II (1994)* i que aquí se li ha implementat la Cadena de Carnisser (*Meathook* en el nom original en anglès) que permet enganxar-la als enemics per apropar-se a ells o utilitzar-los com a punt de gravetat per engronxar-se i moure's més ràpidament per l'escenari.

Al llarg d'ambdues missions on aquest és el tema de combat, el tema d'exploració no està directament connectat amb aquesta peça en no tenir cap patró melòdic referencial a la peça aquí analitzada i, per tant, el considerarem una peça a part. No obstant a la primera missió on sona el tema d'exploració inicial és diferent del que sona a partir de cert punt. Aquest concepte és aprofundit i vist més clarament al vídeo d'anàlisi dels *stems* adjuntat

La peça tant en el seu tema de combat lleuger com de combat pesat consta de dues variants, A i B, tenint la A en el combat pesat dues variacions addicionals: Una amb una melodia de sintetitzador i l'altra amb un patró rítmic diferent de la guitarra, on aquesta se sincronitza amb els cops del bombo i la caixa de la bateria. En el combat pesat aquestes dues a més a més consten d'una introducció per tal que la transició d'una variant a l'altra durant el combat sigui més fluida, tot i que durant les seqüències de jugabilitat es pot passar d'una variant a l'altra molt abruptament o sense aquestes introduccions.

La peça també consta d'un *stem* que durant el joc sona en finalitzar un combat i que consta de dues variants (A i B). A Exultia a l'inici de la missió el *stem* de finalització de combat sempre serà la variant A, però de la mateixa manera que el tema d'exploració canvia a l'arribar a cert punt també pot fer-ho el tema de finalització de combat.

En el codi QR a continuació es mostra un vídeo on es pot apreciar com els *stems* poden anar variant al llarg d'una missió i dels combats en una partida real.



Doom Eternal – Anàlisi stems de Meathook durant el gameplay (Missió Exultia)

6.3 The Only Thing They Fear Is You (tema de combat al complex de l'ARC)



Sam's Base

Compositor: Mick Gordon

Video penjat per DOOM
Eternal OST el 7/12/2020

(Exploració)



Doom Eternal Master Soundtrack -
Argent-Powered Response (ARC
Complex Combat)

Compositor: Mick Gordon

Video penjat per Galajarq el 15/12/2020

(Combat lleuger)



DOOM Eternal OST – The Only
Thing They Fear Is You (Extended
Intro)

Compositor: Mick Gordon

Video penjat per Juaph el 22/01/2022

(Combat pesat)

Es tracta de la peça amb la qual es va fer un avanç de la banda sonora. Aquest tema de combat sona a una única missió, al complex de l'ARC, una edificació construïda per la resistència humana per intentar fer front a les forces de l'Infern. El Slayer es dirigeix allà per buscar al personatge de Samuel Hayden, qui va fer la seva primera aparició a *Doom (2016)*, perquè l'ajudi a buscar i eliminar a l'últim sacerdot infernal i poder detenir la invasió a la Terra. El nom de la peça fa referència a una frase que diu un personatge, la doctora Elena Richardson a una de les gravacions que poden ser descobertes al llarg de la missió, on diu que els dimonis l'únic a què tenen por és a "ell", referint-se al Slayer.

El complex de l'ARC és un escenari de temàtica futurista i la tecnologia és un aspecte molt present, mostrant les restes d'una ciutat assolada per les forces enemigues. A causa d'això i tenint en compte com la música pot veure's reflectida en la temàtica dels escenaris, a diferència de l'altre tema musical analitzat el sintetitzador té una major freqüència tant en el combat com en el tema d'exploració, utilitzant diversos filtres als oscil·ladors per oferir varietat sonora.

En aquest cas el tema d'exploració anomenat *Sam's Base* està directament relacionat amb el tema de combat pesat tant en harmonia com en ritme ja que en tenen un de molt semblant. Aquest segueix un patró aleatori, ja que pot iniciar-se per qualsevol de les seves dues variants. La primera és un *loop* que es va repetint i que puja i baixa d'octava, marcant certs moments amb efectes de so com impactes també generats per sintetitzador. En un moment determinat en aquesta variació s'afegeix una petita melodia en sintetitzador que utilitza el mateix motiu que Dark Halls, peça que sonava a la tercera missió del *Doom* de 1993 (E1M3).

La segona variant d'aquest mateix tema fa servir el *riff* de la variant B de combat pesat però traslladat al sintetitzador. Addicionalment en aquest tema mentre sona aquesta línia de baix es pot afegir un sintetitzador realitzant notes pedal dissonants. Igual que l'altra variant, també conté impactes i petites línies de baix que serveixen com a introducció per noves seccions.

El tema de combat lleuger no es relaciona tant entre aquests per a la seva tonalitat i ritme molt més accelerat, però es pot apreciar com utilitza el *riff* de guitarra de la variant B de combat pesat

en el sintetitzador. D'altra banda, el tema de combat lleuger, al contrari dels altres dos no segueix cap mena d'aleatorietat i s'iniciarà sempre a la mateixa part durant un enfrontament.

Aquesta peça musical és la que més *stems* i variacions té de tota la banda sonora del joc, contenint un total de quatre variants de tema de combat pesat, una d'elles especial i dues de tema de post-combat. Entre aquestes podem trobar variacions amb sintetitzador de les variants, interludis amb sintetitzador com es pot produir a la variant B, una variació d'aquesta mateixa variant en doble temps a la bateria i la ja mencionada variant especial que sonarà si el jugador rep molts danys per part dels enemics durant una secció de combat pesat. Aquesta última variant utilitza les mateixes notes del leitmotiv de Samuel Hayden, escoltat a *Doom* (2016) i a *Eternal* quan el personatge es comunica amb el Slayer al final d'aquesta missió.

En el següent vídeo es pot apreciar de millor manera com els *stems* i les variants de combat poden combinar-se en una partida real.



Doom Eternal – Anàlisi dels stems de The Only Thing They Fear is You durant el gameplay (Missió Complexe de l'ARC)

6.4 Nostàlgia sonora (escolta sincrònica i diacrònica)

L'entrega de 2016 servia com a entrega nova, un reinici i a la vegada un homenatge a la saga que va iniciar la febre dels *shooters* en primera persona, tant en l'estètica, la jugabilitat i la banda sonora. En aquesta última com he mencionat anteriorment, Mick Gordon afegeix petits homenatges a la banda sonora ideada per Bobby Prince, alguns més reconeixibles que d'altres, i a *Eternal* es repeteix aquest cas. Aquests homenatges van des de la peça de la cinemàtica inicial que és un clar

homenatge a la peça *At Doom's Gate* que sona durant la primera missió del *Doom* original (igual que l'anterior entrega) passant pel tema del menú principal que té el mateix motiu que el tema de la icona del Pecat, el boss final de *Doom II*, avançant al jugador de manera indirecta que a *Eternal* aquest personatge tornarà a exercir la mateixa funció.

Les referències musicals de Mick Gordon no només es poden reduir a les dues primeres entregues dels anys 90, sinó també a *Doom 64*, *Doom 3* i a l'entrega de 2016 com es pot veure en el següent vídeo.



Doom Eternal soundtrack references to DOOM 1/2/3 music

Video penjat per TMC Productions el 23/04/2020

Sent una saga on la banda sonora ha sigut un pilar central des de la primera entrega i que amb el pas dels anys ha guanyat cada cop més popularitat, dins de l'abast de secrets que el jugador pot trobar als nivells que poden ser millores pel protagonista, recursos i vides extres, també es poden trobar col·leccionables com figuretes tant del protagonista com dels enemics a qui s'enfronta, disquets que contenen trucs que el jugador pot activar i desactivar i el cas més curiós, vinils amb peces de la banda sonora de diferents jocs de la saga i d'altres jocs d'Id Software com *Quake* (1996), *Quake II* (1997), *Quake III: Arena* (1999), *Commander Keen 4: Secret of the Oracle* (1991) i *Wolfenstein 3D* (1992).

Els col·leccionables poden ser revisats a la base del protagonista, una nau espacial anomenada "Fortalesa del Destí" on el Slayer viatja entre missions. La inclusió d'aquests vinils va explicitar els homenatges sonors fent ús de la nostàlgia i realitzant un exercici d'escolta sincrònica, en aquest cas incloent més títols a part de la saga *Doom*. En aquest mateix lloc la nostàlgia addicionalment

pot passar a ser més activa per part del jugador, amb la inclusió d'una sala on el jugador pot jugar als *Doom* i *Doom II* originals.

Els vinils aconseguits poden veure's penjats a algunes parets de diferents zones de la fortalesa del destí i a l'interactuar amb ells començarà a sonar la peça que hi ha escrita en el vinil. Igual que en els *Doom* clàssics i la resta de jocs d'Id Software mencionats la peça s'anirà repetint de manera continuada i un cop acabi tornarà a començar, només parant si el jugador torna a interactuar amb el vinil o si es comença una nova missió.

És una bona manera de realitzar un homenatge a la carrera d'Id Software i a les persones que van arribar a jugar a aquestes obres en el seu moment. La zona de per si té una estètica molt futurista on la tecnologia és molt present, però que no deixa de banda les influències medievals i relacionades amb l'infern³⁰. Algunes de les peces que es poden escoltar, sobretot aquelles que han estat realitzades completament amb instrumentació MIDI poden arribar a crear un ambient estranyament acollidor.

Algunes referències a la banda sonora de l'entrega de 2016 poden trobar-se al recollir alguns objectes que realitzaran un so molt breu. Curiosament, aquests efectes sonors de què parlo a continuació el joc els detecta com a efectes de so i que, per tant, no alteren a la banda sonora en si de cap manera.

En recollir qualsevol objecte qualificat com un secret, ja sigui un vinil, una joguina col·leccionable o un codi de trucs sonarà un petit fragment de la peça *Flesh & Metal*, tema de combat de les primeres missions de l'anterior títol i que defineix molt bé la nova direcció que ha pres la banda sonora d'aquesta franquícia.



DOOM Eternal - *Flesh & Metal*
com a so de secret



Mick Gordon - 08.
Flesh & Metal

Video penjat per Mick
Gordon el 28/09/2016

(minut 2:09)

³⁰ L'estètica i ambientació medievals es reforcen encara més amb la nova entrega *Doom: The Dark Ages* (Id Software, Bethesda, 2025) que serveix com a preqüela de *Doom* (2016).

En recollir una vida extra sonarà un petit fragment de BFG Division, un dels temes més famosos de l'anterior títol i que és recordat pels fans de la nova saga com un dels millors de la banda sonora.

A causa de la fama d'aquest últim tema, BFG Division és inclosa dins la banda sonora com el tema de batalla que sona quan el jugador es troba a l'«esquinçador», una sala d'entrenament situada a la planta més baixa de la fortalesa del destí on el jugador pot practicar diferents combinacions d'armes i estratègies contra els dimonis que es va trobant al llarg del joc sense haver de gastar recursos valuosos com la munició o les vides extra. La peça en aquesta entrega ha sigut anomenada BFG Division 2020 i no consta de cap variant de combat lleuger ni de cap introducció a la variant de combat pesat. La peça inicia automàticament a l'entrar a la zona de combat.



DOOM Eternal - *BFG Division* com a so de Vida Extra



Mick Gordon - 11. BFG Division

Video penjat per Mick Gordon el 28/09/2016

(minut 3:06)



BFG Division 2020

Video penjat per DOOM Eternal OST el 7/12/2020

(tema de combat de l'Esquinçador)

6.5 Música (i subversió) narrativa

Part dels homenatges a la banda sonora del primer *Doom* que es troben a aquesta entrega es veuen sobretot aplicats als temes ambientals o d'exploració. La gran mida dels escenaris va permetre la inclusió d'elements de narrativa visual, on es poden veure restes de civilitzacions perdudes i d'escenaris de grans batalles entre l'Infern i els Sentinelles. Aquest últim aspecte té especial importància dins la trama d'aquesta entrega, ja que el jugador aprèn sobre el passat del protagonista, revelant en algun punt del joc que el Doom Slayer ha estat sempre el protagonista de les dues

entregues originals de 1993 i 1994, i no un personatge completament nou com es creia en un principi.

Un curiós homenatge musical és el que es troba a la peça d'ambient i exploració de les missions *Exultia* i *Taras Nabad*. La peça generalment està instrumentada amb sintetitzadors realitzant sons de registre greu i petits fragments d'instruments de vent amb molta reverberació aplicada per la magnitud de l'escenari, però en cert punt una guitarra comença a realitzar un passatge que fa referència a la peça *Victory* del *Doom* original.

Aquesta peça sonava al final de cada episodi on el protagonista avançava a la següent zona i on es mostrava un text dirigint-se directament al jugador on es deia que aquest havia aconseguit detenir la invasió demoníaca encara que fos de forma temporal. No obstant aquesta peça a *Doom Eternal* canvia completament el significat original. Mentre aquesta sona el jugador està avançant per un espai desolat on la invasió demoníaca va tenir èxit. El ritme ralentitzat respecte a la peça original i la presència de reverberació a la guitarra poden complementar als escenaris desèrtics on transcorren ambdues missions.



Foto 24: Una amarga “victoria” a Exultia a *Doom Eternal* (2020)

Un altre moment en què es fa homenatge a una altra peça de banda sonora del *Doom* original amb intenció narrativa és a la missió *Sentinel Prime*, on el Slayer viatja per eliminar al tercer dels tres sacerdots infernals que ha buscat durant tota l'aventura per tal de frenar la invasió demoníaca a la Terra.

Es tracta d'una missió relativament curta i sense enfrontaments fins a pràcticament el final, on el jugador s'enfronta al Gladiador de l'Arena, el segon dels quatre *bosses* que té el joc. Gran part de la missió consisteix a recórrer les restes d'una altra civilització perduda on es revela el passat del Slayer a manera de *flashbacks* que el jugador veu des d'una perspectiva en primera persona.

La peça que sona rep el nom *Welcome Home Great Slayer* que té una línia melòdica molt similar a *Sign of Evil* del *Doom* original que sonava a l'última missió del primer episodi on el protagonista viatja a l'Infern per primer cop, però aquest cop. Aquesta peça ja havia sigut referenciada al títol de 2016 i sonava al final de cada combat quan el protagonista, igual que el del joc original es trobava a l'infern. No obstant aquí pot arribar a adquirir un significat molt més metafòric.

És en aquest escenari on el protagonista va rebre el poder que el caracteritza, a canvi de perdre la poca humanitat que li quedava a l'haver-se enfrontat a les hordes infernals dues vegades, tractant-se del seu propi infern personal amplificat en reviure el moment en què coneix a la civilització dels sentinelles, als sacerdots i a la raça dels Maykr qui es revela que són els vertaders responsables de la invasió demoníaca en aquesta entrega.

A diferència d'altres títols d'acció o d'altres *shooters* en primera persona, la música de l'escenari no es veu afectada independentment de si el jugador es troba en una cinemàtica, exceptuant algunes molt concretes de gran importància narrativa. Les cinemàtiques sempre es veuen si sona un tema d'exploració o de postcombat com es pot apreciar en l'anàlisi dels *stems* de *The Only Thing They Fear is You*.

7. CONCLUSIONS

Doom Eternal és l'entrega de la franquícia més variada pel que fa a sonoritat i interactivitat amb el jugador, ja que aquest amb les seves accions pot alterar els processos de successió dels diferents *stems* de les peces musicals en major o menor mesura, però sempre mantenint certa rigorositat pel que fa al guió dels enfrontaments que té el Slayer amb les hordes infernals a les quals s'enfronta, perquè alguns *stems* no s'activaran en alguns enfrontaments fins a l'aparició de certs enemics o fins que el jugador no elimini un nombre d'enemics determinat tal com es pot veure als vídeos de l'anàlisi.

El mateix joc amb els escenaris on transcorre l'aventura i la presència d'elements mai vistos a la saga com els sentinelles de la nit, els Maykr i l'origen del protagonista son reforçats per la banda sonora que amb l'ús de diferents motius que evoquen a les anteriors entregues busquen endinsar al jugador en una història tràgica i èpica que poc encaixa en una saga com *Doom*, produint-se una relació entre música i imatge que no havia sigut vista a altres entregues de la saga i on la narrativa s'emporta quasi tanta importància com l'acció presentada.

En l'anàlisi de la relació dels elements musicals amb la jugabilitat i la narrativa es poden deduir tres punts clau que es relacionen entre si, creant un triangle que ajuden a impulsar a aquesta obra més enllà del que s'ha vist a les altres entregues de la saga:

- **El jugador** amb les seves accions (iniciar i finalitzar batalles) dins del joc fa que la banda sonora sigui variada, arribant a tractar al jugador com un director d'orquestra que canvia la banda sonora com si tot el que sona a una única missió fos una sola peça.
- **El joc** o l'obra veu els seus continguts alterats pel jugador i aquells moments clau com les batalles o escenes importants es complementen amb la banda sonora.
- **La banda sonora** es veu alterada pel jugador i les seves accions dins del joc, així com en alguns casos pel comportament i la performativitat d'aquest durant algunes batalles. Aquesta alhora amb els motius musicals d'altres entregues ajuden el jugador a entendre la narrativa o evoquen a escenaris i experiències passades de la saga amb l'ús de motius escol-

tats a altres entregues.

Aquests tres punts units juntament amb l'aleatorietat de la banda sonora vista per primer cop a l'entrega de 2016 fa que *Doom Eternal* sigui una experiència única per a cada jugador, nou o si s'està rejugant el joc després d'haver-lo completat.

En definitiva, es pot determinar que les variants de combat de la banda sonora són afectades pel jugador en uns casos molt concrets si s'exceptua l'inici i la finalització d'un combat, mentre que les variants d'exploració són utilitzades com una eina per seguir la història a més de servir com un exercici de nostàlgia, de manera més indirecta amb la música d'exploració i d'una manera més directa amb els diferents objectes i secrets col·leccionables que es poden trobar al llarg de les missions.

Amb la recent sortida de la nova entrega *Doom: The Dark Ages* (Id Software, Bethesda, 2025) la idea de l'aleatorietat s'ha mantingut, convertint-se un segell d'identitat sonora d'aquesta nova trilogia. Per problemes legals produïts entre Id Software i Mick Gordon abans de la sortida dels Continguts Descarregables *Doom Eternal The Ancient Gods Part I* i *Doom Eternal The Ancient Gods Part II*, la composició d'aquesta nova entrega ha sigut realitzada per l'agrupació *Finishing Move Inc*, qui han realitzat les bandes sonores de *Borderlands 3* (Gearbox Software, 2K, 2019) i *The Callisto Protocol* (Striking Distance Studios, Krafton, 2022).

La instrumentació no obstant ha fet un canvi, deixant una mica de banda els sintetitzadors tot i que segueixen estant presents per incorporar instruments de corda per reforçar el caràcter medieval. Igual que *Doom Eternal* la banda sonora s'ha simplificat quant a ritme i instrumentació, fent molt més èmfasi en aquells instruments com la guitarra elèctrica i la bateria, a comparació amb la de l'entrega de 2016 per no sobresaturar als jugadors amb la nova jugabilitat que ara depèn molt més del combat a curta distància amb la presència d'armes blanques i una nova mecànica de bloquejar atacs amb un escut. En certa manera aquesta nova simplificació pot funcionar acord amb la nova temàtica i ambientació a l'estar completament basada en escenaris medievals (encara que alguns elements futuristes es mantenen com el *mecha* del Slayer o el rifle de plasma), però porta a la banda sonora en certa manera al terreny que volien evitar a l'hora de compondre les peces musicals del reinici de 2016.

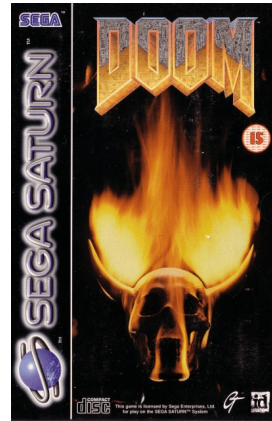
The Dark Ages és l'entrega que posa més èmfasi a la narrativa de tota la saga, una decisió que si bé no ha agradat a tots els jugadors, ajuda a expandir la llegenda del Slayer portant la saga cap al terreny medieval.

8. ANNEXOS:

8.1 Fotografies addicionals



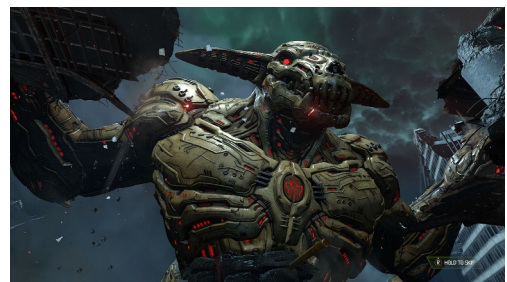
Portada del port de PlayStation de *Doom* (1995)



Portada del port de Sega Saturn de *Doom* (1997)



Sentinel Prime, lloc on el jugador apren sobre el passat del Slayer a *Doom Eternal*



L'Icona del Pecat, jefe final de *Doom II – Hell on Earth* torna a *Doom Eternal* cumplint la mateixa funció

8.2 Referències

8.2.1 Llibres

TRENTA, Milena. *La industria del videojuego frente a la era digital*. Madrid: Fragua, 2014

SUMMERS, Tim. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2016

COLLINS, Karen. *An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music Design*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, 2008

KAMP, Michiel. *Four Ways of Hearing Video Game Music*. Oxford University Press. Oxford, Oxfordshire, 2023

AKSOY, Can / POZDERAC-CHEVENEY, Sarah / RONE, Vincent. *Nostalgia and Videogame Music: A Primer of Case Studies, Theories, and Analyses for the Player-Academic*. Bristol / Chicago: Intellect, 2022

IVANESCU, Andra. *Popular Music in the Nostalgia Video Game: The Way It Never Sounded*. Southampton: Palgrave, 2019

KUSHNER, David. *Masters of Doom: how two guys created an empire and transformed pop culture*. New York: Random House Publishing, 2004

HALL, Tom. *Doom Bible*. 1992

8.2.2 Vídeos

GDC 2025. “DOOM: Behind the Music”. Youtube, 22 d’agost de 2017. Video, 1:00:56 <https://www.youtube.com/watch?v=U4FNBMZsqrY&t=1470s>

KIWI TALKZ. “#81 - Mick Gordon Interview (DOOM, Killer Instinct, Mixing, Composing, Game Awards, Royalties etc.)”. Youtube, 18 de Febrer de 2021. Video 1:09:37 <https://www.youtube.com/watch?v=TLmlps4-0Dg&t=2605s>

Noclip Podcasts. “Designing DOOM Eternal with Hugo Martin – Noclip Podcast #22”. Youtube, 15 de gener de 2020. Video, 55:02 <https://www.youtube.com/watch?v=qBHlalb01ew&t=106s>

Mick Gordon. “DOOM Eternal: The Heavy Metal Choir”. Youtube, 5 de març de 2020. Video 3:56

<https://www.youtube.com/watch?v=Zx55zOYnIEg>

8.2.3 Jocs

Doom Eternal (Id Software, Bethesda, 2020)

Wolfenstein 3D (Id Software, Apogee Software, 1992)

Doom (Id Software, 1993)

Doom II – Hell on Earth (Id Software, 1994)

PlayStation Doom (Williams Entertainment, 1995)

Duke Nukem 3D (3D Realms, 1996)

Sega Saturn Doom (Rage Software, GT Interactive, 1997)

Doom 64 (Midway Games, 1997)

Doom 3 (Id Software, Activision, 2004)

F.E.A.R. (Monolith Productions, Vivendi Universal, 2005)

Bioshock (Irrational Games, 2K Games, 2007)

Fallout 3 (Bethesda, 2008)

Doom 3: BFG Edition (Id Software, Activision, 2012)

Wolfenstein: The New Order (MachineGames, Bethesda, 2014)

Doom (Id Software, Bethesda, 2016)

Hades (Supergiant Games, 2020)

Final Fantasy VII Remake (Square Enix, 2020)

The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020)

Doom: The Dark Ages (Id Software, Bethesda, 2025)

8.2.4 Articles

BROWN, Mark. "Germany lifts 17-Year Ban on Demon-Blaster Doom". Wired.com, 2011
<https://www.wired.com/2011/09/germany-ban-doom/>