Revista AV Notas, N°19
ISSN: 2529-8577
Julio, 2026

NUEVAS VERTIENTES DE LA MUSICOLOGÍA. LA LUDOMUSICOLOGÍA APLICADA A TRAVÉS DE LA MÚSICA DE MATEO PASCUAL EN COMMANDOS: STRIKE FORCE

NEW ASPECTS OF MUSICOLOGY. LUDOMUSICOLOGY APPLIED THROUGH THE MUSIC OF MATEO PASCUAL IN COMMANDOS: STRIKE

Álvaro María García Hernández
Conservatorio Superior de Málaga

RESUMEN

La evolución de la saga *Commandos* hacia el género *First Person Shooter* (FPS) con el lanzamiento de *Strike Force* (2005) supuso un reto y una nueva dirección en el diseño orgánico de niveles, gráficos y sonido. Mateo Pascual quien ha integrado su música en la saga estilo puzzle "*Commandos"*, tuvo que renovar su técnica compositiva para que el jugador sintiera el ambiente y tuviera éxito en su inmersión. A diferencia de los medios audiovisuales estáticos, donde la sincronización música-imagen es lineal, el videojuego exige una integración de mecánicas e ingeniería que mantenga la coherencia armónica y melódica frente a la aleatoriedad de la interactividad. En este estudio, se aplica la ludomusicología como un sistema de dos herramientas analíticas para desgranar cómo las variables musicales de Pascual se adaptan a la especificidad de un producto interactivo bélico.

Palabras clave: Ludomusicología, musicología, videojuegos, música, análisis, Commandos.

ABSTRACT

The evolution of the *Commandos* saga toward the First Person Shooter (FPS) genre with the release of *Strike Force* (2005) represented a challenge and a new direction in the organic design of levels, graphics, and sound. Mateo Pascual, who had previously integrated his music into the puzzle-style *Commandos* series, had to revamp his compositional technique to ensure atmospheric immersion and player engagement. Unlike static audiovisual media, where music-image synchronization is linear, video games require an integration of mechanics and engineering that maintains harmonic and melodic coherence against the randomness of interactivity. In this study, ludomusicology is applied as a system of two analytical tools to examine how Pascual's musical variables adapt to the specificity of an interactive war product.

Keywords: Ludomusicology, musicology, video games, music, analysis, Commandos.

1. INTRODUCCIÓN

Commandos Strike Force (2005) es una evolución de la saga de videojuegos de *Commandos* (I: 1998, II: 2001 y III: 2003), en el que pasamos de un tipo de juego de "Táctica de combate y sigilo combinada con puzles" a un "FPS", donde encararemos a tres de los personajes icónicos de la saga anterior, que son: Boina Verde, Espía y Francotirador, cada uno con su propia personalidad y habilidades exclusivas (As.com/Meristation, 2026). La riqueza de la música en el juego y sus distintos componentes hacen de él una obra que se ha convertido en un clásico, y tanto los personajes tan bien definidos como las mecánicas y su cuidado en el producto final hacen de él un gran ejemplo.

Centrándonos en los diversos métodos de análisis que propone la ludomusicología, hay varios métodos elegidos precisamente para la idiosincrasia que pertenece al mundo de Commandos, y escogeremos los métodos de Tim Summers (Kamp et al., 2016), quien se dedica a ver expresamente el plano sonoro de la banda sonora en base a partituras, a las variaciones de ésta misma según qué fase y las posibles pistas alternativas, y a la consulta de las fuentes satélites (Summers, 2016). Es indispensable que el plano musical quede analizado por separado de la fuente audiovisual y en conjunto.

Desde el punto de vista compositivo y musicológico específico, la justificación viene dada a necesidades tan específicas como necesarias de la música en las que, con esta investigación, tienen la oportunidad de ser explicadas, analizadas y extrapolables a otros productos audiovisuales interactivos. Dichas necesidades son:

- La escasez de estudios ludomusicológicos y la poca relevancia de la ludomusicología en el ámbito científico.
- La importancia, la calidad y el estudio de Commandos: Strike Force y su repercusión en nuestro ámbito nacional, así como la música y método compositivo usado.
- Dar relevancia a la obra, aun en creciente número, de Mateo Pascual.
- Realizar o hallar un sistema adaptable para el análisis de la música de un videojuego, desde las mecánicas asociadas hasta las variables puramente musicales.

Dentro de este sistema adaptable, se acerca también el estudio intrínseco entre música y emoción, su campo semántico y la evocación de recuerdos resultado de las conexiones neuronales del ser humano, siendo relevante:

- La posibilidad de expansión en cuanto a la dimensión del componente afectivo del modelo ALI (Afectivo, literario e interactivo) de la Dra. Isabella van Elferen con estudios relativos a dichas conexiones emocionales citadas.
- Realizar un acercamiento sobre los códigos musicales que se integran e inspiran desde el cine y se reúsan en el mundo del videojuego, del mismo modo que el cine se nutre del teatro.
- Además de las necesidades científicas y artísticas, la implicación personal que hay detrás de este título viene incentivada por una experiencia y un disfrute propio de consumir los tres juegos anteriores de esta entrega, una conexión emocional con la calidad narrativa y los desafíos que suponía cada misión distinta. Además, enaltece el espíritu propio al saber que este juego ha sido desarrollado a nivel nacional, es un sentimiento de orgullo que haya gente capaz de hacer un videojuego muy bueno.

Es innegable que la música de videojuego hereda técnicas de la música para cine (que a su vez bebe del teatro y de obras clásicas); existen códigos culturales musicales universales que se han extrapolado para el mundo del videojuego y de cine a través de las obras de *La audiovisión* de Michel Chion, *Música para la imagen: la influencia secreta* de José Nieto (1996) y *La armonía en las bandas sonoras del cine español de los noventa* de Sergio Lasuén (2018); si bien la metodología es aplicada a música para medios estáticos, se pueden hacer acopio de técnicas y procesos que se pueden usar en la música para medios interactivos.

El compositor Mateo Pascual realizó un magnífico trabajo a la hora de añadirle música a casi toda la saga de *Commandos*, desde la expansión de la primera entrega hasta su última edición *Strike Force* (StrikeGames, 2026). El afecto personal de la saga, que sea un producto español, aunque la historia del videojuego no lo sea directamente y la trascendencia de la saga son variables estimables. El siguiente problema que se nos plantea es… ¿Cómo puedo analizar la música? ¿Me quedo en el plano musical? ¿Me quedo con puntos de sincronías por eventos? La respuesta a estas preguntas y a la metodología usada es la "Ludomusicología". Agradezco al compositor que me haya cedido las partituras objeto de este estudio y me haya regalado tiempo y esfuerzo para realizar la entrevista. Se analizarán un subconjunto de obras de Mateo Pascual: *A Few Good Men* y *Drums of Wars*.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Los videojuegos son productos concebidos desde dos enfoques distintos: por una parte son bienes intangibles, culturales e interdisciplinares, con elementos de distintos orígenes artísticos, técnicos, narrativos, etc… Elementos que convergen en una entidad sólida, coherente y funcional, permitiendo al usuario superar obstáculos innecesarios (Suits, 2005) con un objetivo prefijado (finalizar el juego mientras disfruta el viaje) ofreciendo entretenimiento en base a las normas y mecánicas de las que el videojuego goza.

Por otra parte, son una industria creciente y mundialmente aceptada en el siglo XXI, siendo uno de los recursos de entretenimiento más usados y extendidos en la actualidad y que ha generado más beneficios que la música y el cine juntos. En cuanto al ámbito académico, dado que los videojuegos se desarrollan en base a generar líneas de texto en cualquier lenguaje de programación, los primeros estudios de software de videojuegos eran para saber cómo crearlos. El impacto de los videojuegos es evidente, dado que existen estudios y libros a modo de catálogo y recopilación de títulos para poder ubicar cada juego en su contexto y crear un nuevo campo del conocimiento específico.

Hay empresas que realizan predicciones sobre el crecimiento de un determinado sector, y año tras año se comparan para ver qué campo es el más exitoso o que industria, medio o producto en esencia es más probable obtener beneficio y reflejar con noticias la situación actual. De la mano de la empresa *PWC*, tenemos en su departamento de *Global Entertainment & Media Outlook* y nos presentan datos prometedores en el sector del videojuego el cual de aquí a tres años habrá duplicado la facturación.

La actual exigencia del siglo XXI en los videojuegos es mayor (Manuel et al., 2019), debido al creciente número de videojuegos y empresas dedicadas exclusivamente a ello, lo cual incrementa la competitividad que hay entre las distintas compañías. Esta necesidad de competir por el dinero de los consumidores anima a los desarrolladores a sobresalir en todos los componentes que integran el producto (gráficos, narrativa, diseño, programación, audio, mecánicas, rejugabilidad...) y poder así vender su producto y ganarse el favor de los compradores objetivos. Todo ello es complementado con el significado del juego en sí, el icono o personaje destacado que se asocia, llegando a ser incluso transcendental que el jugador se sienta identificado con el diseño reconocible del videojuego, como lo hacen con los personajes *Super Mario, Pac-Man* o *Sonic* (Vázquez-Miraz, 2018).

Un videojuego puede destacar en ámbitos de desarrollo o artísticos, pero lo principal para que un jugador se anime a invertir dinero y tiempo en disfrutarlo es que el videojuego tenga una interactividad equilibrada, que el jugador pueda personalizar aspectos del juego (el personaje, el nivel de dificultad, la música a escuchar…), crear conexiones emocionales fuertes con los NPC, una secuenciación de dificultad de la que parta de lo fácil e ir añadiendo mecánicas o niveles de complejidad. Además, se aspira a que los objetivos estén bien indicados que establezcan un nivel soportable e incluso hasta agradable de frustración y su ciclo de práctica, con una profundidad en el diseño y en la narrativa (Rivera Arteaga & Torres Cosío, 2018). Si el videojuego permite un sistema multi-jugador, enseña también al jugador a como interactuar con las nuevas normas y los demás jugadores (Rivera Arteaga & Torres Cosío, 2018). Los videojuegos también pueden ser vistos como simulaciones que preparan a los trabajadores humanos del siglo XXI (Sedeño, 2010).

Ha tomado tal transcendencia que, emulando los primeros Oscar de bandas sonoras cinematográficas, existen premios para los mejores videojuegos y las distintas categorías al mejor: juego del año, dirección, actuación, narrativa, dirección artística, juego con mayor impacto, juego en activo con mejor soporte, juego para móviles, juego portátil… y lo concerniente a este trabajo, mejores bandas sonoras y mejor sonido (The Game Awards, 2025), incluso a veces distinguen la mejor canción en un videojuego. Empezó en 2003 con un formato y nombre distinto, perdurando así hasta 2013 los "*Spike Video Games Award*s", y tras este periodo, desde 2014 hasta ahora, pasaron a llamarse "*The game Awards*" (The Game Awards, 2025). Podréis comprobar los premios desde el 2014 y encontrareis verdaderas joyas de las bandas sonoras.

En cuanto a la literatura dedicada a la composición de música para estos productos interactivos, en los años ochenta ya empiezan a surgir las primeras guías técnicas precisas de música y sonido de videojuegos (Gibbons, 2020). La naturaleza del videojuego reside principalmente en la programación y, debido a la complejidad, el compositor debía de comprender parte del ámbito de la programación. En el ámbito académico, gracias al avance de los estudios sobre juegos, se ha consolidado el concepto de ludología (Gibbons, 2020), que hace referencia Al estudio de los juegos (en este caso de videojuegos). Hay más libros como *Game on: The History and Culture of Videogames,* de Lucien King y una enciclopedia por volúmenes llamada *Encyclopedia of Video Games,* de Mark J.P. Wolf, que no solo se centran en las sagas más exitosas o famosas, sino las existentes y las clasifica por nombre y sistema que lo soporta. Son monografías y recopilaciones muy útiles para este estudio.

Las bandas sonoras de los videojuegos se han convertido en un recurso musical muy interpretado, y los conciertos adaptados a orquesta les están permitiendo que haya trabajo (Díez, 2009) para dichas agrupaciones, teniendo una mayor difusión entre las personas jóvenes. Las sagas más interpretadas son *Halo* (2001), *Mass Effect* (2007), *Final Fantasy* (1987); de hecho, en un concierto dedicado a *The Legend of Zelda* (1986), se reunieron más de 5000 personas (Needleman, 2015). La interpretación de las bandas sonoras de videojuegos puede estar salvando a las orquestas.

La combinación del término anterior, ludología, con musicología, da como resultado el término "Ludomusicología", que es la investigación, análisis y contextualización sobre la música de los videojuegos (Needleman, 2015). El anglicismo "ludomusicology", es un término acuñado por Guillaume Laroche en 2007 (Moseley, 2013; Parrilla Gallego, 2018), y se define como el estudio de la música integrada en los videojuegos, y gracias a las metodologías innovadoras para desgranar y sintetizar dicho análisis podemos tomar las bandas sonoras de videojuegos como objeto de estudios en una investigación musical.

Todas estas metodologías vienen reunidas en un libro, una recopilación de artículos y estudios referentes a la ludomusicología y ejemplos prácticos de análisis llamado *Ludomusicology,* editado por Michiel Kamp, Tim Summers y Mark Sweeney (Kamp et al., 2016).

Mateo Pascual nació en 1974, en Valencia (MundoBSO, 2022), y ya en entrevistas y en su propia biografía nos cuenta que, desde pequeño, rondando los diez años, estaba interesado en realizar música componiendo con sintetizadores (González Joyanes et al., 2025). Se proclama como músico autodidacta y aprende el uso y manejo de software y hardware desde la sonoridad de los 8 bits (Sweet, 2016).

Se constata que su primer proyecto fue el de crear la música para el juego *Cyber Police (1996),* gracias a que fue referenciado por su amigo Carlos del Álamo y, junto con él, realizó la banda sonora. Debido a las carencias tecnológicas para realizar la transferencia de archivos, decidieron repartirse el trabajo dividiéndose los temas que cada uno debía componer.

Dos años más tarde, recibió el encargo por parte de *PyroStudios* de realizar la banda sonora de *Commandos: Beyond the Call of Duty*. Tras el éxito que tuvo, le fue encargado también la segunda entrega *Commandos 2: Men of courage(2001)*, teniendo más responsabilidades al pertenecer al departamento de producción (González Joyanes et al., 2025) y llegando a tener unos setenta minutos de música. De hecho, comenta en una de sus entrevistas que los descartes de este juego dan para incorporarlos en otro CD (González Joyanes et al., 2025).

Más adelante, entre otros proyectos, se encargó de *Commandos: Destination Berlin (2003),* y años más tarde pues se encargó de finalizar la música de la saga con *Commandos: Strike Force (2006)*, siendo esta la primera partitura completamente orquestal pensada para grabarla con la orquesta de Bratislava*,* y, tras estas experiencias, se lanzó como músico freelance (Pascual, 2025).

3. MARCO METODOLÓGICO

Este trabajo tiene su origen en el juego *Commandos*, y como fuente principal hemos escogido su versión para PC. Como hemos comentado antes, se va a disfrutar desde el portátil con las especificaciones citadas en la sección de fuentes, y con una escucha desde tres fuentes sonoras distintas:

a) Desde un televisor *LG* de 24" conte y con los altavoces que tiene incorporado.
b) Desde la misma pantalla, pero con unos altavoces externos de 125Wx2.

Desde un televisor *LG* de 32" y con unos auriculares de estudio conectados directamente a la consola, de diadema abierta *AKG K240 MkII*.

Así, se han podido extraer recursos directos del videojuego necesarios para analizar, a lo cual Tim Summers (Kamp et al., 2016) los denomina, fuentes primarias procedentes del juego. Añadiremos las fuentes previamente citadas, las llamadas satélites, como pueden ser cualquier tipo de documento u archivo que hable o sea propio del juego (partituras, diseños, bocetos, grabaciones originales, consideraciones de los autores) y lo que esté en su contexto (entrevistas, páginas web, reseñas, vídeos de gameplay). El acceso a esta fuente ha sido gracias a motores de búsqueda como *Google*, bibliotecas y repositorios de trabajos que hablan del juego como *Dialnet*, a la par que usar el propio CD de bandas sonoras comercializado por *PyroStudios* como merchandising de la edición coleccionista; fuente primordial e indispensable para su análisis.

Los catálogos de videos como *Youtube* ayudan a entender el funcionamiento del juego, y aunque podamos consumirlo y obtener una gran parte de la información de nuestro gameplay, por la antigüedad y por la inexistencia de los servidores el formato multijugador queda reducido a la capacidad de realizar una partida en LAN (comunicación Local interconectado por la misma red) por lo que recurrir a gente que se grabó en multijugador nos ahorra este procedimiento.

Encontramos fuentes primarias directas y de consulta de términos específicos de la musicología de gran renombre como *The Oxford Handbookof Interactive Audio* y *The Grove Dictionary of Music and Musicians* (Collins et al., 2014) lo cual aporta nuevas fuentes para este estudio. Tenemos también los manuales de composición para recursos interactivos escritos por perfiles muy definidos y preparados para las bandas sonoras de videojuegos como el de Michel Sweet, *Writing Interactive Music for Video Games* (Sweet, 2016) en el cual se incluyen unas valoraciones de obras tales como las de Charles Ives, Arnold Schoenberg, Paul Hindemith y otros compositores, acompañándolos de un ejemplo de banda sonora de videojuego que emplea la misma técnica.

Para el análisis más profundo de la música usada para videojuego estudiaremos los casos sobre la ludomusicología concretos que exponen en el libro *Ludomusicology* que hemos citado en fuentes, un libro muy útil por distintos métodos de análisis, centrándose en la interactividad y en la música (revisando ambos aspectos juntos o de forma independiente). En búsqueda de las fuentes originales propias de la ludomusicología, se han usado otros sitios web como *Google Books* o *ResearchGate*, así como la búsqueda en específico en la página <Ludomusicology.org>, un sitio web sin ánimo de lucro dedicado a la recopilación de estudios concretos de este campo, haciendo que la ludomusicología sea una subvertiente válida y científica de la musicología.

Para la investigación, identificación y localización de estas fuentes se han empleado los siguientes repositorios y bases de datos: *World Cat, Rebiun, Dialnet, Archive, TESEO*, así como bibliotecas dedicadas a los videojuegos como *Video Game Console Library* (The Video Game Console Library, 2025) y bibliotecas físicas como la Biblioteca de la Universidad de Granada, la Biblioteca de la universidad de Sevilla (*famaus*), sumando también las de universidades globales como la Biblioteca de Estados Unidos y otras bases de datos tales como *El museo del videojuego* (Museo Del Videojuego, 2025).

Para el plano sonoro nos basaremos principalmente en las partituras cedidas y en su reducción, y, dado que la técnica y el lenguaje armónico principal que usa es la tonalidad/modalidad, es importante tener el apoyo visual de la reducción, por lo que se dispondrán antes de las explicaciones y de los comentarios analíticos. Para un mejor apoyo visual, deberemos de asignar los comentarios teniendo nuestra siguiente leyenda por colores en la partitura:

Comentarios sobre diferencias en variables musicales.
Tonalidades, modalidades o centros sonoros y cifrado armónico
Estructurales.
Instrumentales.

Como detalle final, se dispondrá el título en inglés y en español, y no solo por simple traducción, sino por usar el título original en inglés como hipervínculo hacia el enlace de *Youtube* del audio homónimo a la partitura. Se analizarán dos obras de la banda sonora, las mas icónicas de la saga y que estipulan el carácter y estilo principal del cuerpo musical.

4. DESARROLLO ANALÍTICO

4.1 A Few Good Men (Unos pocos hombres buenos)

Hemos comenzado antes por la primera pista de audio que el jugador escucha, a un ritmo de "4/4" y con aire militar; ahora tenemos la última que escucha una vez finalizado la última misión, en "3/4", un ritmo que disuelve el ambiente militar y con un comienzo más lento, pausado y con mayor interés melódico. La sensación de triunfo es constante en la obra, debido a que usa la tonalidad en modo mayor, lo que le da brillantez y luminosidad al sonido. Además, vemos como esta obra en particular tiene solo un tema que se va repitiendo a lo largo del tiempo, pero con variaciones instrumentales, y en la última un cambio de tono de segunda mayor ascendente lo que le da una tesitura mas aguda y por tanto más vibrante y resplandeciente.

Este tema con variaciones comienza con el esqueleto melódico en las cuerdas agudas para luego pasar dicha responsabilidad a los vientos madera, mientras la cuerda mantiene notas largas, finalizando todo con una cadencia perfecta, pero con una nota de paso, un "Si" en el bajo, que la convierte brevemente en una cadencia imperfecta.

Al comienzo de la primera variación tenemos un motor rítmico delegado a las cuerdas en base a corcheas y en conjunto con un tempo más allegro esta variación sembrará los cimientos del carácter de las demás variaciones. El tema lo lleva el oboe, siguiéndole luego las trompetas y el clarinete, doblando por terceras y octavas y además realizando una hemiolia de tres compases en "2/4" dentro de dos compases en "3/4". El final de la variación mantiene una semicadencia que intercala un acorde de primer grado en inversión sexta cuarta.

La segunda variación consiste en un aumento de masa textural, donde se añade la flauta, las trompas y las trompetas, y más adelante el bombo refuerza el ritmo y la pesadez de los graves, y la melodía alcanza una tesitura más elevada. Tenemos también una parte del tema variado y fragmentado, repetido varias veces, donde reposa en subdominante y se quita el motor rítmico de las corcheas, declarando así con estos reposos una cadencia plagal para la siguiente variación.

Aparte de reforzar esa masa textural con la plenitud de los vientos maderas, el viento metal que añade peso al motor rítmico de las corcheas y el coro, el autor realiza un acorde de TI en las partes de acompañamiento mientras que mantiene el perfil melódico (respeta los intervalos) solo que lo realiza una quinta justa ascendente, lo cual nos da una sonoridad de quinto grado sobre el acorde de tónica; sobre el final de la tercera variación repite la hemiolia sobre el cuarto grado.

En la cuarta variación se omite el motor rítmico de corcheas y el viento metal agudo (trompas y trompetas) y se pasa al de negra y cuatro corcheas, teniendo notas a contratiempo en el metal grave y notas largas en violines, coro y vientos maderas. Las campanas realizan también un ritmo de hemiolia nuevo y previo al ritmo que hemos comentado anteriormente con las notas Sol, Do, Fa y La, reforzando también la hemiolia sobre el cuarto grado.

La modulación hacia Re mayor y un mayor desglose en la tesitura son las principales características de la quinta variación, donde vemos que se fusionan los ritmos de seis corcheas con los de negra y cuatro corcheas, se eleva una octava por agudo la melodía y hay fragmentos donde el grave está una octava por debajo, lo cual incrementa distancia en la disposición de la orquesta.
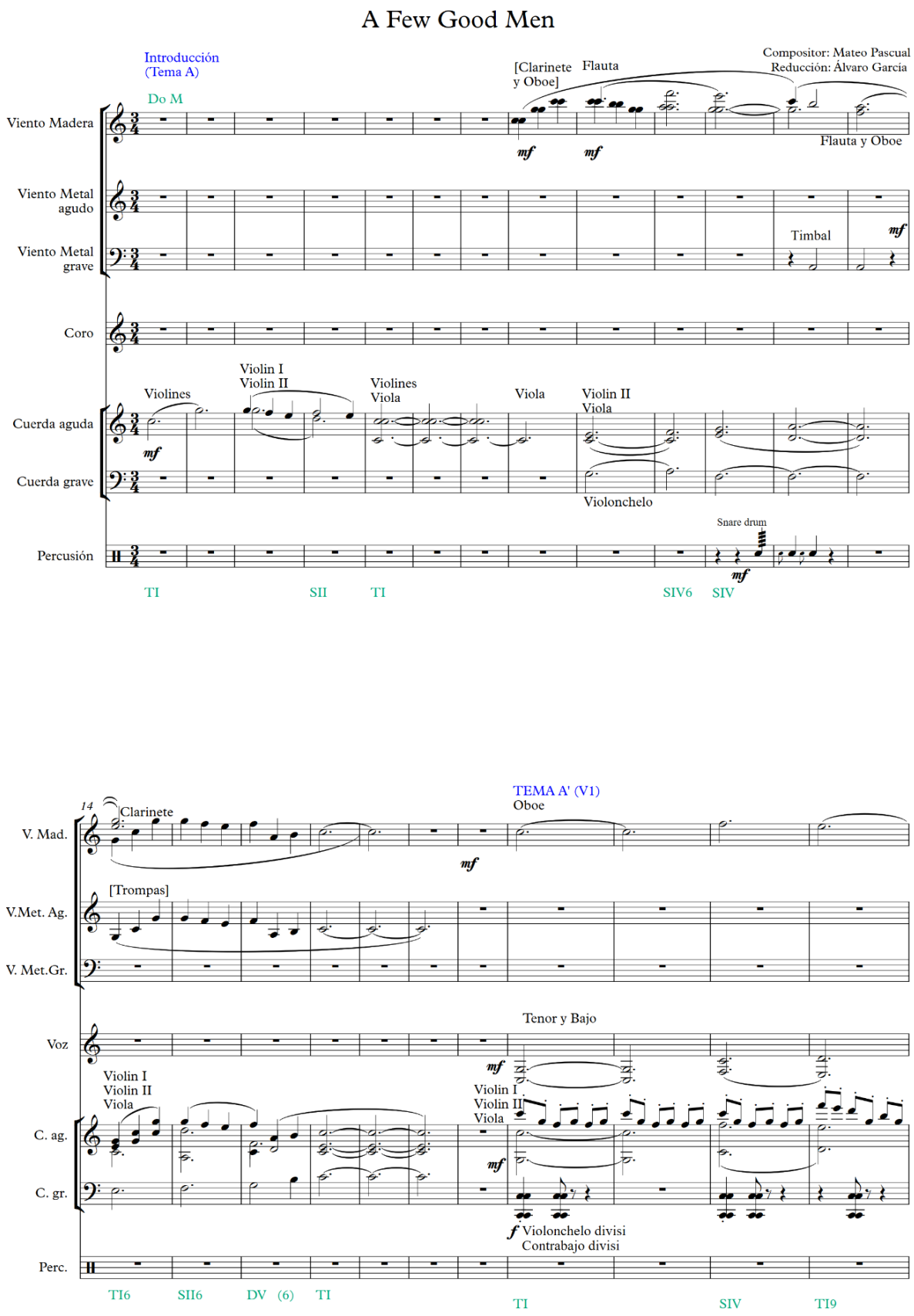
Basada en un fragmento del tema "A", la siguiente variación contempla la misma armonía e instrumentación que la anterior, con una modificación en la cadencia para enlazar con la última variación. Se aprecia una notable diferencia de matiz, pasa de un mezzo-forte en trompas, metales y cuerdas graves, flauta y oboe a tener un *tutti* orquestal con fortísimo en comparación con la sexta variación, la cual desarrolla por completo las sonoridades de todos los instrumentos y le añade el máximo peso textural posible. Para finalizar,se realiza un proceso cadencial con una cadencia modal TI -VII-TI, donde el séptimo grado es rebajado, más propio del modo eólico.

En cuanto al método de estudio ALI, la afectividad es altamente positiva gracias al uso de una tonalidad mayor, lo cual es una alusión simbólica del hogar de vuelta, y como está dispuesto en un constante crescendo, está más cerca, y el discurso de la tonalidad es familiar al oído del oyente medio (Segovia Cobo, 2017), lo cual incrementa esa sensación de hogar o pertenencia a un lugar.

En el plano literario, el carácter del ritmo va en contra del carácter militar que el juego refleja constantemente, aunque el uso de las percusiones y los metales puedan asemejarse a los de un himno, y es quizás uno de los temas más distintos que el juego tiene, precisamente para reflejar el fin de la guerra y así el del juego, siendo esta pista un himno al triunfo del jugador.

La interactividad se reduce a un disparador de evento cuando finaliza la última misión "Defender a la Madre Rusia", y se produce una interpretación estática donde estos cuatro buenos hombres vuelven a casa tras un duro trabajo realizado a lo largo de la entrega. Los cuatro hombres son el Espía, el Boina Verde y el Francotirador, y como nos explica bien el autor y lo que quería reflejar en su música, es que el cuarto hombre sea el propio jugador. De hecho, si nos fijamos en los informes, siempre se le atribuye al jugador un valor de protagonismo con expresiones incluyentes en la experiencia, como por ejemplo "Mantén los ojos bien abiertos para encontrar posibles refuerzos aliados" o "No te olvides de la reliquia…"

Sin duda es el tema que más refleja ese cambio del deber y la responsabilidad para la defensa del equipo o de la patria hacia la relajación y la sensación del trabajo bien realizado.


A Few Good Men
Introducción
(Tema A)
Do M
Compositor: Mateo Pascual
Reducción: Álvaro García
[Clarinete y Oboe]
Flauta
Flauta y Oboe
Viento Madera
Viento Metal agudo
Viento Metal grave
Timbal
Coro
Violines
Violin I
Violin II
Violines
Viola
Viola
Violin II
Viola
Violonchelo
Cuerda aguda
Cuerda grave
Snare drum
Percusión
TI
SII
TI
SIV6
SIV
14
Clarinete
TEMA A' (V1)
Oboe
V. Mad.
[Trompas]
V.Met. Ag.
V. Met.Gr.
Tenor y Bajo
Voz
Violin I
Violin II
Viola
Violin I
Violin II
Viola
C. ag.
C. gr.
Violonchelo divisi
Contrabajo divisi
Perc.
TI6
SII6
DV (6)
TI
TI
SIV
TI9
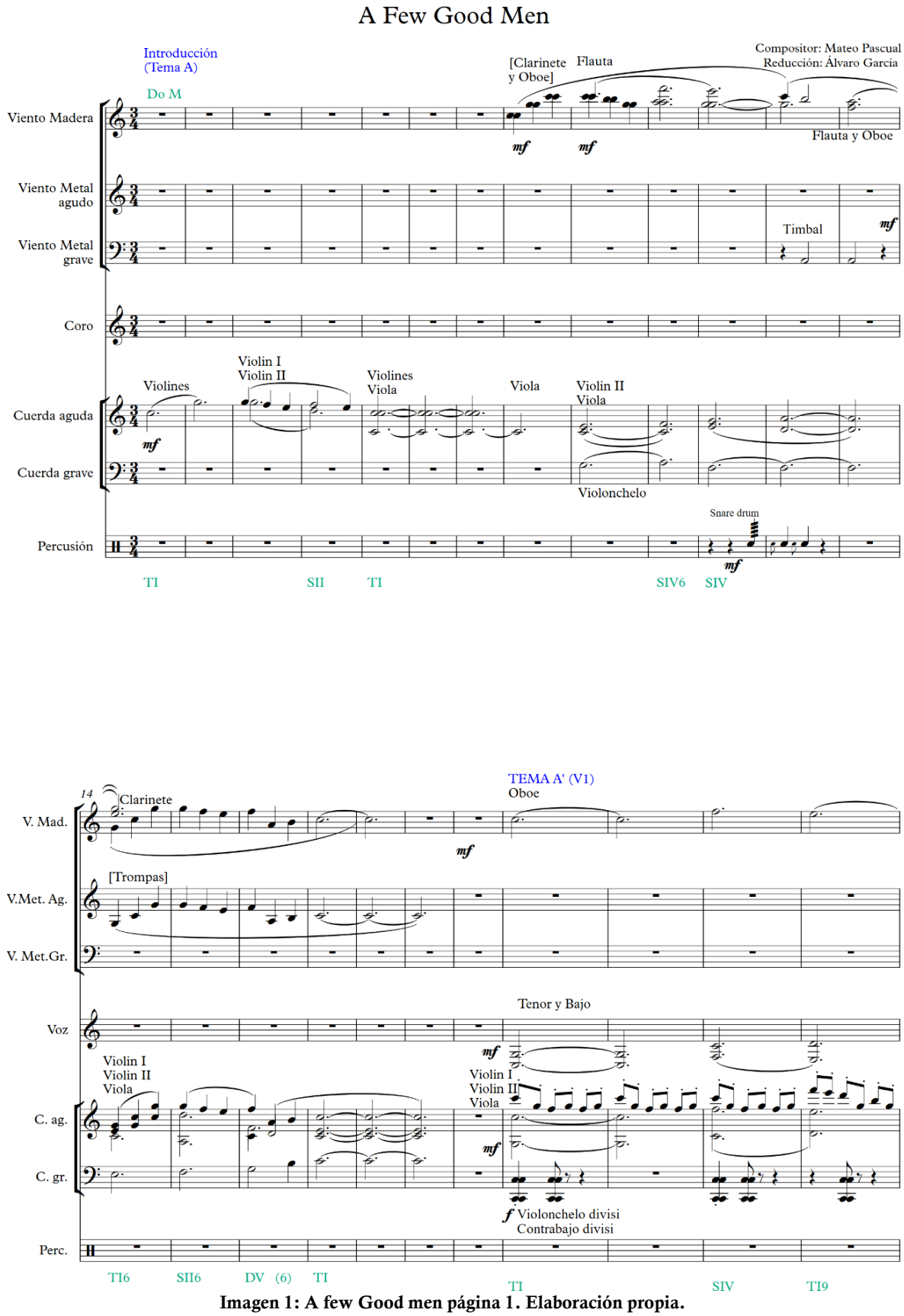


Imagen 1: A few Good men página 1. Elaboración propia.



Imagen 2: A few Good men página 2. Elaboración propia.

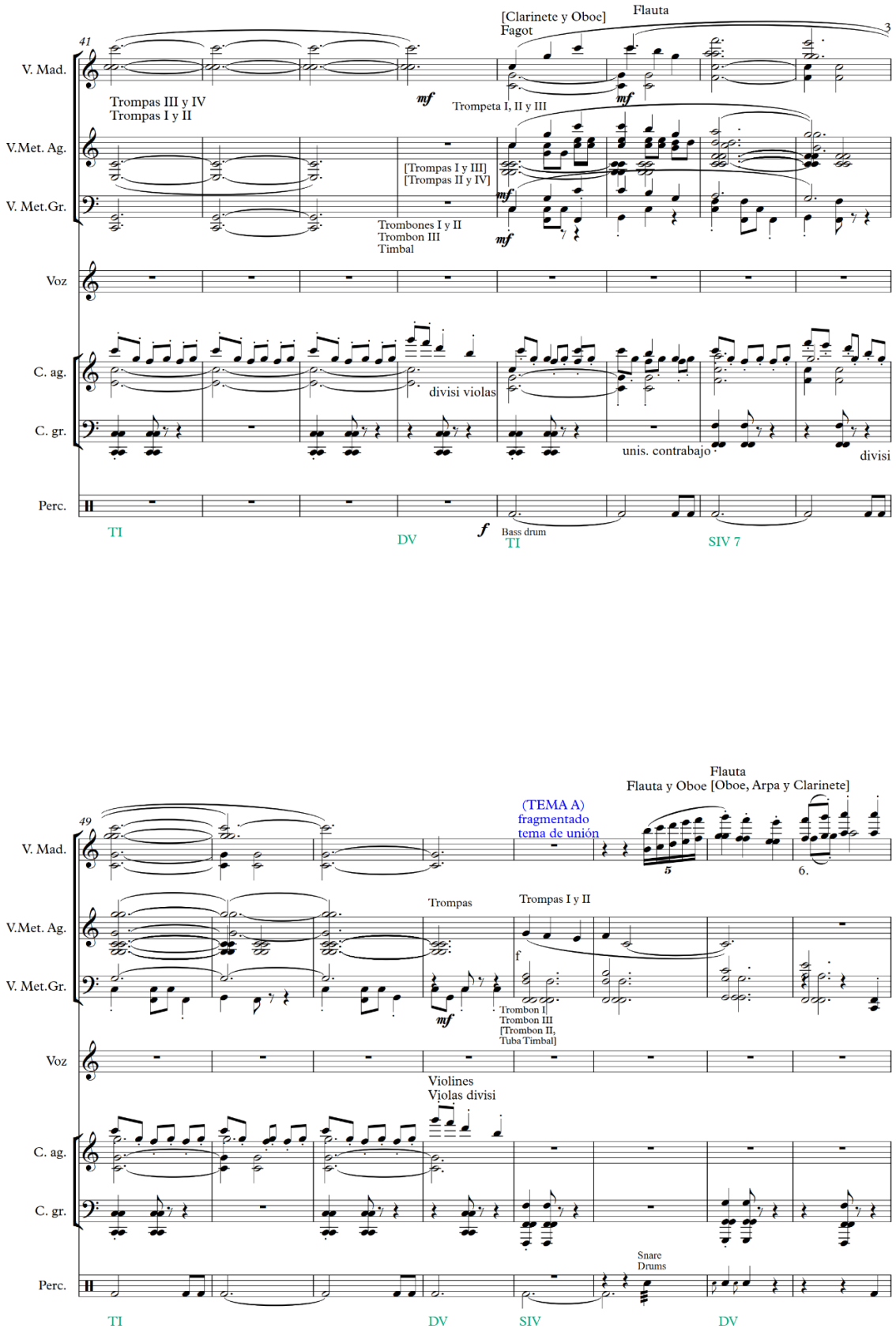


Imagen 3: A few Good men página 3. Elaboración propia.
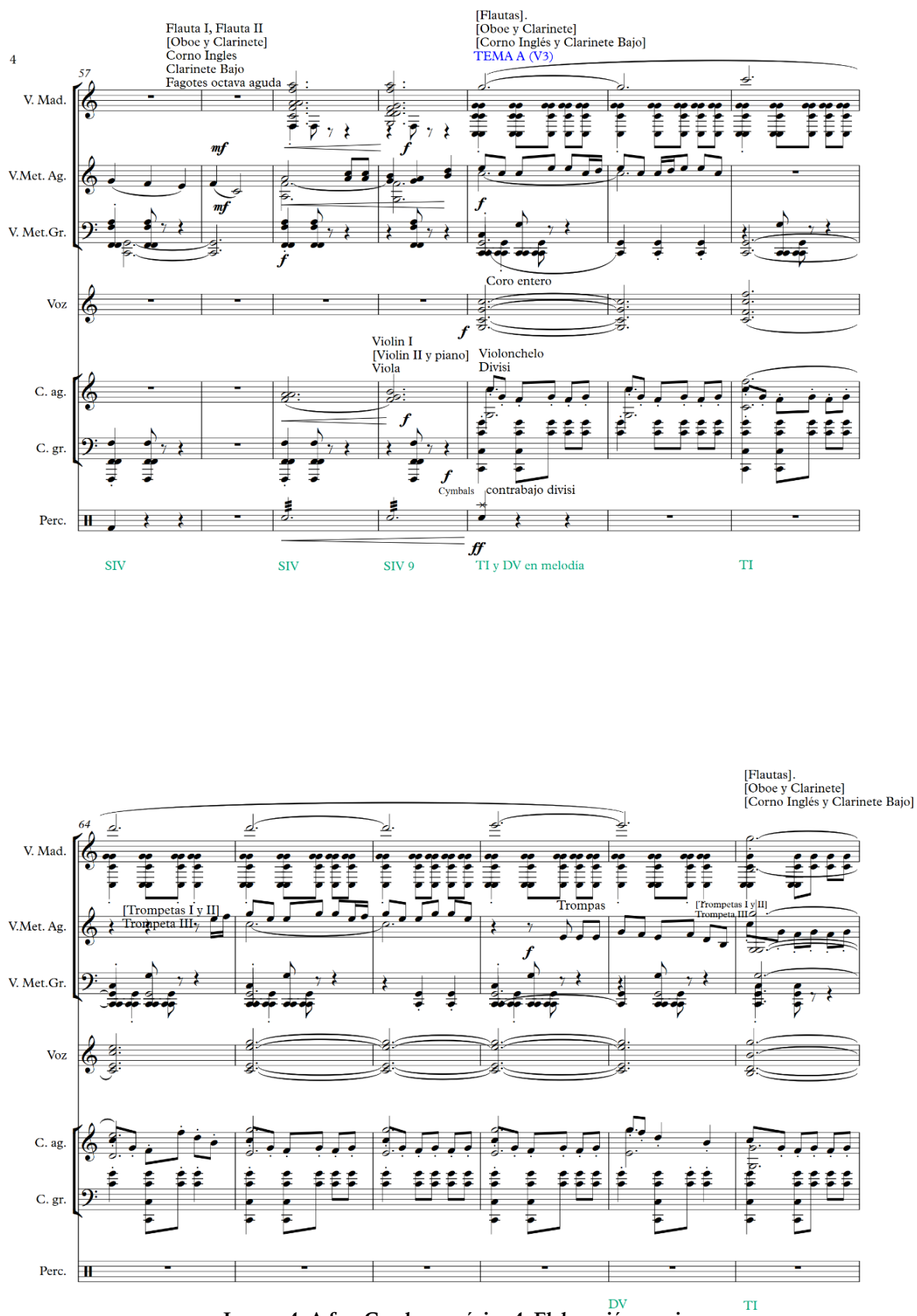


Imagen 4: A few Good men página 4. Elaboración propia.
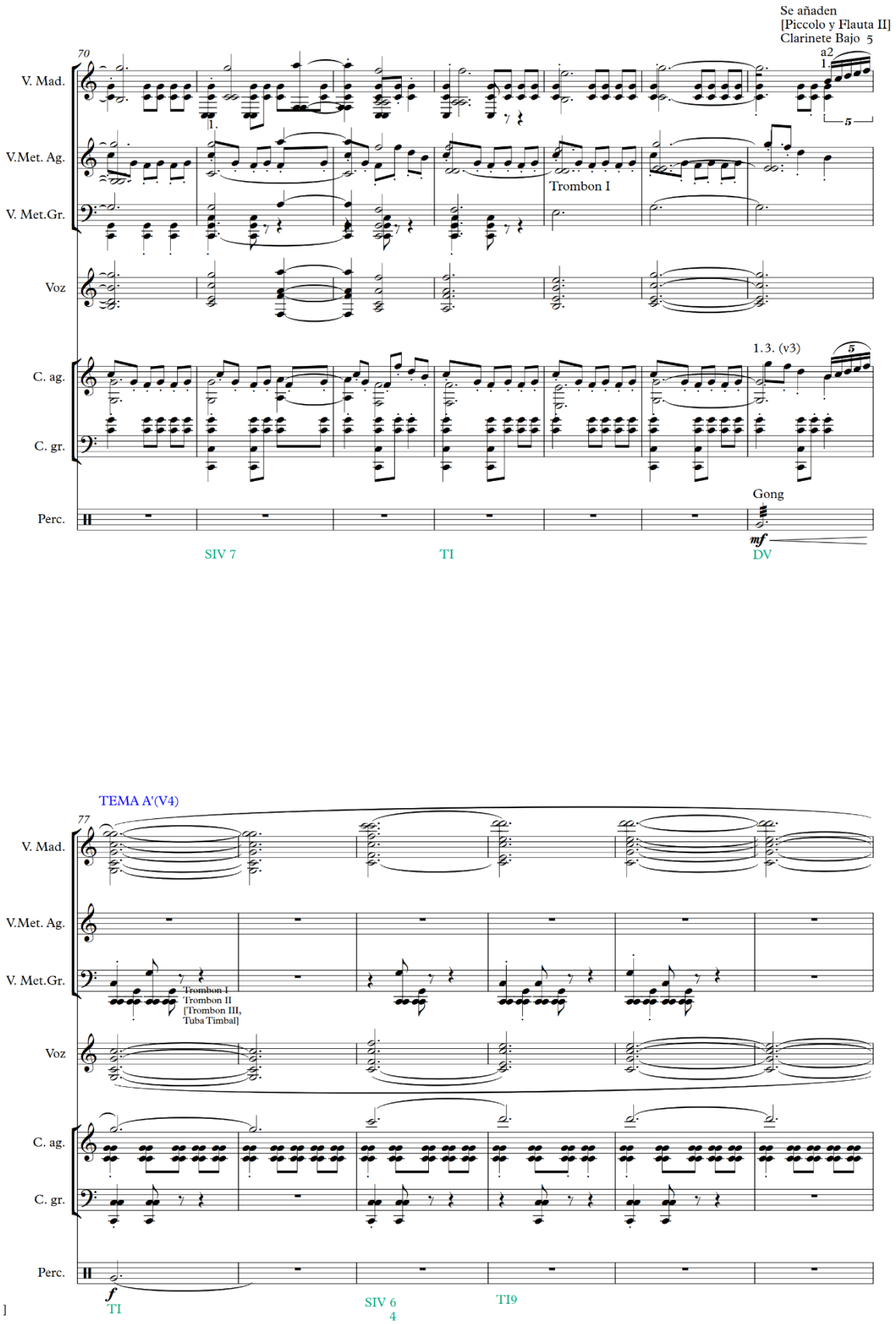


Imagen 5: A few Good men página 5. Elaboración propia.



Imagen 6: A few Good men página 6. Elaboración propia.
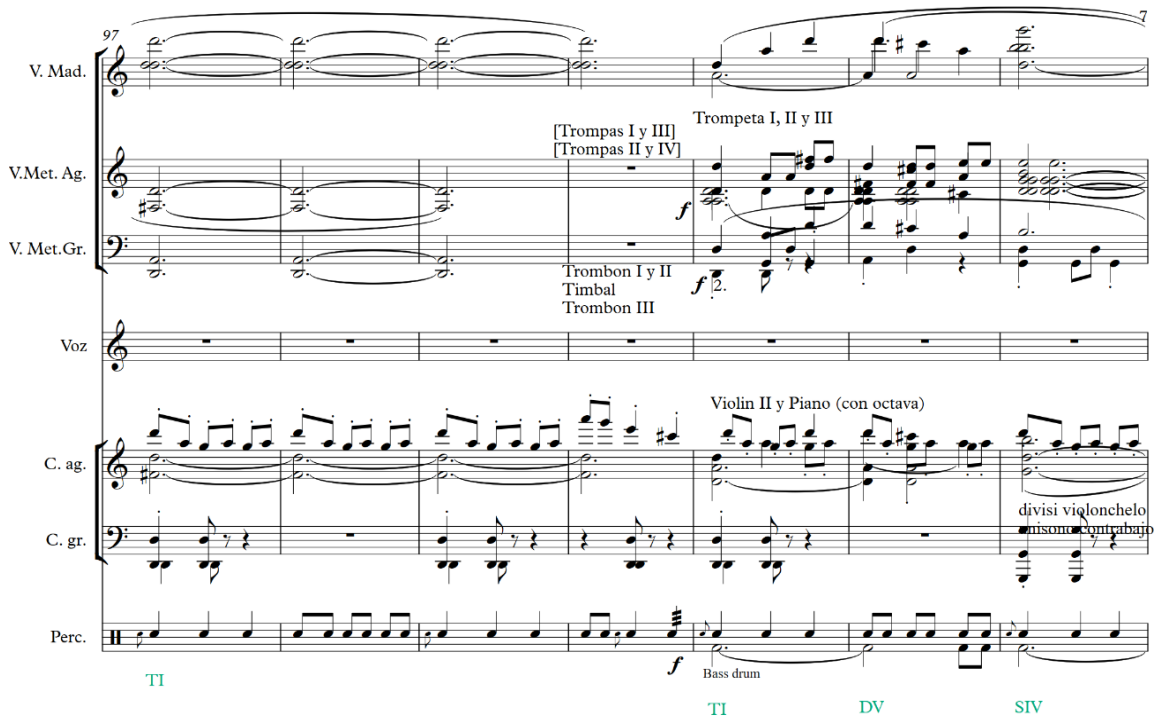




Imagen 7: A few Good men página 7. Elaboración propia.
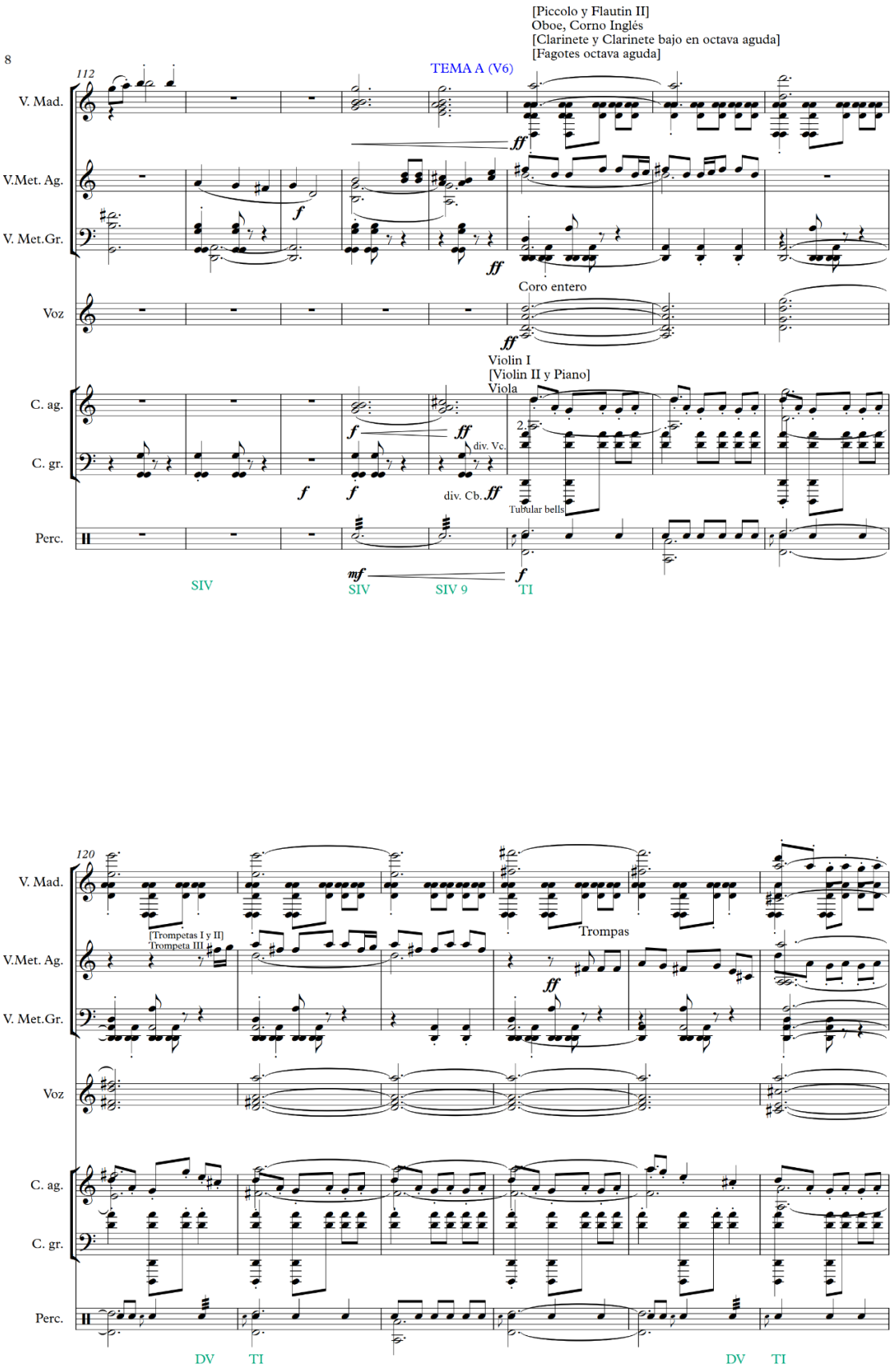


Imagen 8: A few Good men página 8. Elaboración propia.
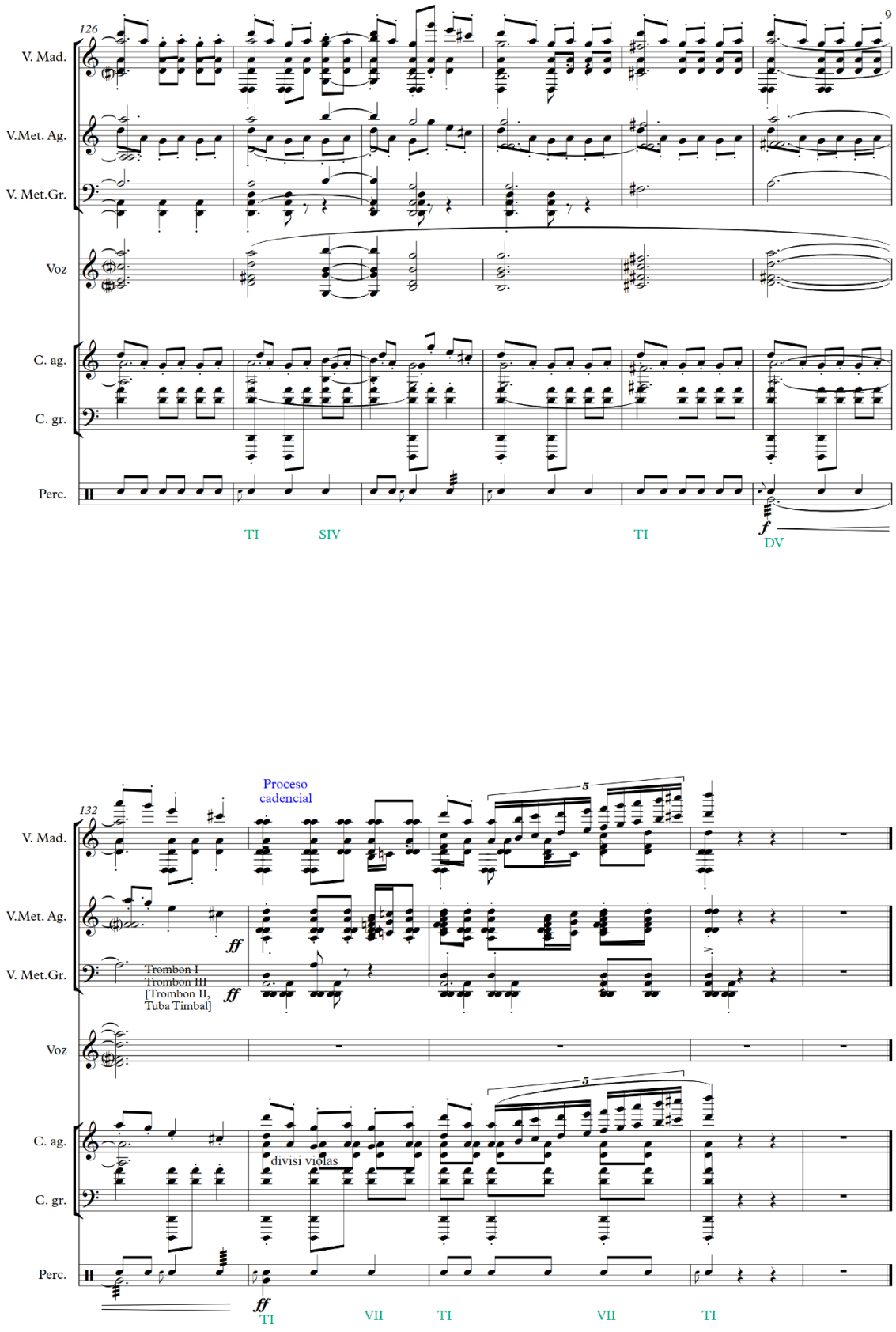


Imagen 9: A few Good men página 9. Elaboración propia.

4.2 Drums of war (Tambores de guerra).

Nos encontramos ante una de las pistas de audio que el jugador escucha cuando se encuentra en una parte del juego en la que la acción ensombrece a la narrativa y al sigilo y desborda con innumerables (a veces, infinitos) enemigos, vehículos y armas, unos de los momentos en el que el corazón toma pulso acelerado y prueban nuestra valía, puntería y reflejos en el combate. "*Drums of war*" tiene básicamente una estructura de tema y variaciones, y aunque en todas tengan el mismo ritmo de fondo (negra y dos corcheas, simulando un corazón acelerado) las diferencias instrumentales y armónicas son notables.

La obra está situada en el centro sonoro de Do m; hablamos de centro sonoro porque la música se mueve en un flujo armónico más modal que estrictamente tonal (Do m igual a Do eólico, y a veces se incluye la sensible). El tema base no tiene una melodía definida, pero sí establece el carácter, el ritmo y el acompañamiento que seguirá a lo largo de la obra. La mayoría de los instrumentos llevan un ritmo de dos negras, dos corcheas y más negras, y aprovechan la corchea en parte fuerte para cambiar de nota y tener así una direccionalidad y una tensión constante por parte de las semicorcheas que están pensadas como motor direccional; esto genera tensiones de menor grado que no resuelven, una tensión estática y en movimiento que anima al jugador a moverse, pero no dice la dirección. La cuerda aguda realiza semicorcheas ejecutando acordes en el plano horizontal, y en el cuarto compás se añaden voces graves con notas largas.

Cuatro compases más adelante. el viento madera apoya las semicorcheas de los violines y estos dejan de interpretarlas para que las maderas las mantenga. Este patrón de semicorcheas da más direccionalidad a la obra, y aunque haya momentos en los que pasa a segundo plano, aumentan la textura y la riqueza armónica.

El tema vuelve a mantener los acordes con sus grados y funciones, pero en el centro sonoro de fa menor; además, desde el compás 13 hasta el 17, el trombón (apoyado por el viento metal restante) realiza un tema muy propio de la saga *Commandos,* lo cual le da unidad con el resto de los títulos, un leitmotiv basado en el honor y la entrega. Esto es frecuente en proyectos audiovisuales pertenecientes a la misma franquicia o títulos, sobre todo cuando se cuenta con el mismo autor, que hace referencias. En la entrevista el autor estipula que la inspiración para realizar la banda sonora le vino de estudiar y repasar los títulos anteriores dado que la saga cuenta con los tres personajes icónicos y los enemigos pertenecen al mismo sector/grupo social, la técnica del Leitmotiv es útil y conveniente para mantener dicha conexión. Además, como es el propio compositor quien hace uso de su música, no tendrá problemas de Copyright.

Volvemos a oír el carácter de tema "A" pero con breves intervenciones del coro, siendo apoyado por el viento madera y manteniendo el colchón armónico de negras en los demás instrumentos, salvo el violín segundo que mantiene el patrón rítmico de semicorcheas. Tras ello, se añade un contrapunto en las maderas y la cuerda aguda en trémolos de semicorcheas que rellena los silencios que deja las intervenciones de las voces. Las voces humanas ejecutadas en ritmos "acelerados" o percusivos dan una sensación de gran impacto, como si las acciones del jugador contaran para el futuro del universo creado. Todo ello en el centro sonoro de Sib m.

Podemos establecer una relación armónica entre las tonalidades citadas. Aunque se trate del mismo tema, se está produciendo una variación armónica siguiendo el círculo de quintas (Do-Fa-Sib), una evolución natural de la armonía sencilla y accesible para el público. Como compositor, si se debe repetir una parte, resulta conveniente no recurrir a una repetición literal y añadir alguna variación o modificación.

El último tema A mantiene el fondo rítmico de negras y corcheas en menor volumen en los metales, y hay trazos de tema en la cuerda aguda y en la madera, y todos los materiales van disipándose con decrescendos, intervenciones temáticas cada vez mas cortas y sin identidad propia, hasta llegar a la sección o fragmento cadencial, donde se atenúan los ritmos en el centro sonoro de Do m que se han generado y que se mantienen algunos instrumentos con notas largas. Cuando decimos fragmento cadencial, la traducción en el ámbito de banda sonora de videojuego es la preparación previa a la vuelta al tema o retransición, lo que da sentido al bucle de la obra, y de ahí que tenga conexión armónica a la hora de finalizar en Do m con el principio de la obra.

Toda la obra tiene como máximo una tesitura de tres octavas, una textura muy comprimida, que presenta un desafío para dejar espacio a los instrumentos que lleven la melodía. Las

orquestaciones han de contar también con el mundo sonoro del videojuego y conjugar música, efectos de sonido y, cuando sea pertinente, silencio.

En términos del método ALI, en lo que concierne a la variable Afectiva, el momento escogido para su reproducción mantiene la tensión y una direccionalidad en la que la acción vuelve a ser la protagonista, lo cual hace que el jugador asocie esa tensión de estar en guerra con ese ritmo constante y con las disonancias. Además, debido a la repetición constante, los distintos motivos y sobre todo el ambiente creado con el acompañamiento y con el motor rítmico se pueden quedar más fácilmente en la memoria del usuario, y la repetición no fatiga debido a las modulaciones y a los cambios en los perfiles melódicos.

En el ámbito literario, existe en la antigüedad escritos y extractos que relatan como de importante eran los tambores en las guerras (Alonso Páramo, 2013) que servían para mantener un paso fijo en las filas, la moral alta de los soldados y para amedrentar al enemigo; la percusión es una constante en todas las obras del Mateo Pascual, pero en esta en concreto el bombo separa cada compás de este, y la caja también interviene en los momentos álgidos de tensión. Drums of War se sustenta en lo que José Nieto define como códigos culturales heredados (Nieto, 1996); la música es un vehículo de convenciones semiológicas preestablecidas con el uso predominante de la sección de metal en registro grave y la percusión marcial como un código del género bélico desarrollado desde el siglo XIX.

El plano interactivo queda reducido debido a que las partes en las que interviene la música son básicamente producto de secuenciar las partes de guerra con las partes tranquilas, salvo aquellas en la que la guerra nace de un evento disparado por el jugador, como un primer disparo o un objetivo opcional cumplido, y como en otras pistas, hasta que no se cumpla el objetivo principal o se elimine el último enemigo, el bucle estará activo. La pista se mantiene activa cuando el jugador es descubierto por el enemigo y se prescinde de ella para dejar paso a los diálogos o a los eventos.

La transición del género de *Commandos* hacia el género del FPS, mantener la "tradición" innovadora de códigos culturales musicales asociados al ambiente y establecer las relaciones del juego con la esencia de las anteriores entregas remarcan un portentoso trabajo del compositor. Todo ello, con la "ludomusicología" y la combinación de métodos del Modelo ALI de Van Elferen y el enfoque de fuentes de Summers, validan la eficacia de estos métodos independientemente del recurso interactivo objeto de un análisis.
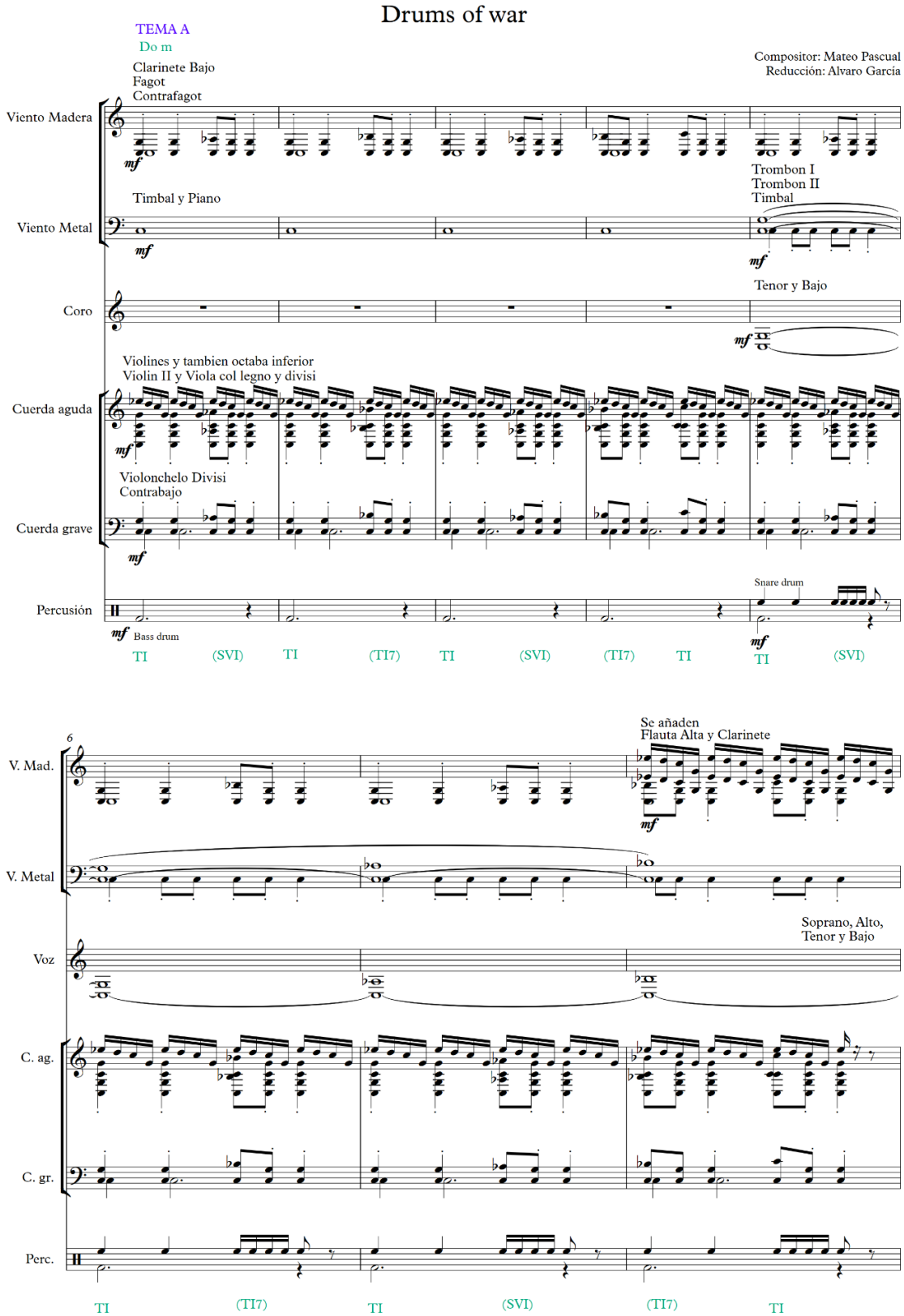


Imagen 10: Drums of war página 1. Elaboración propia
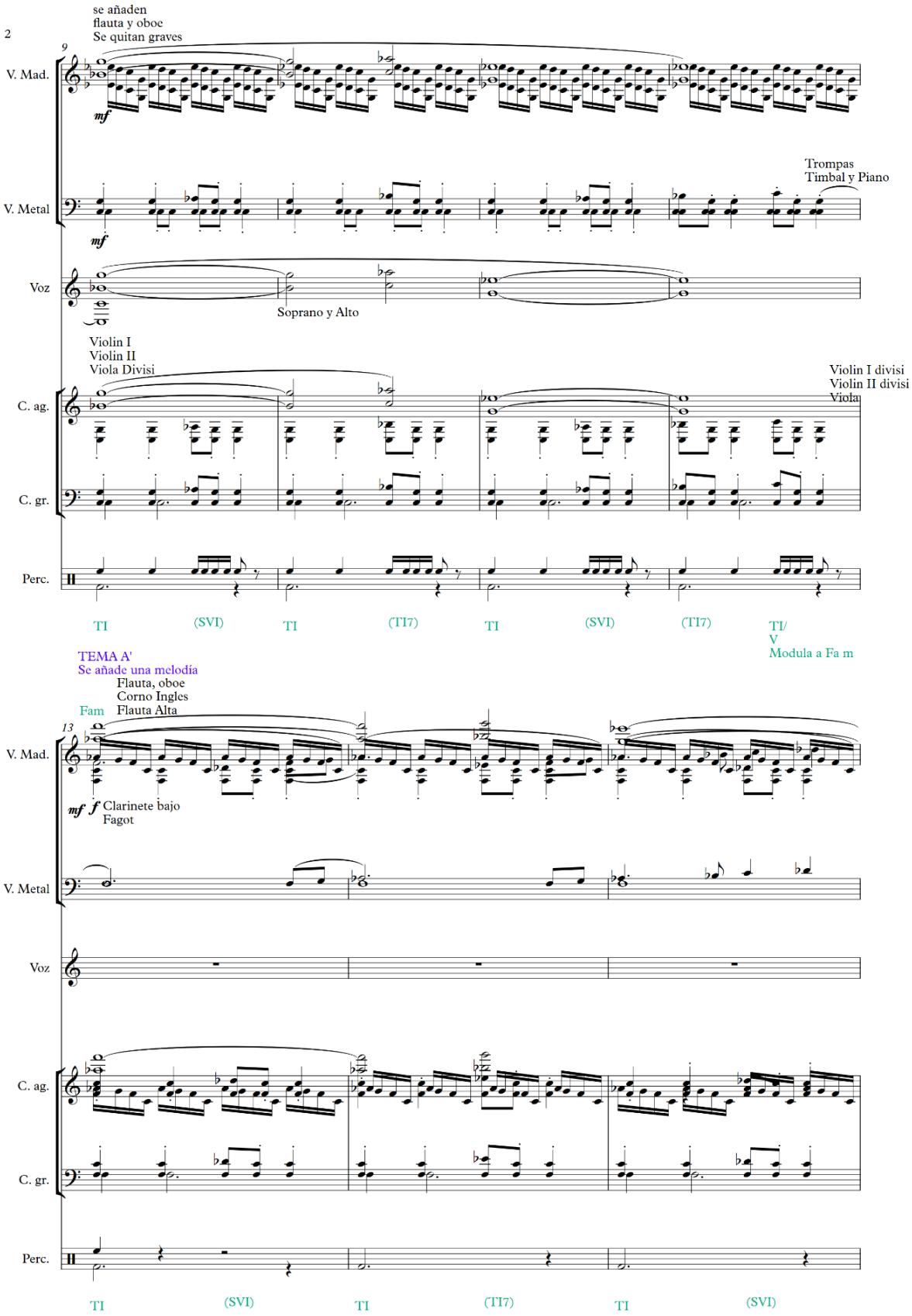


Imagen 11: Drums of war página 2. Elaboración propia

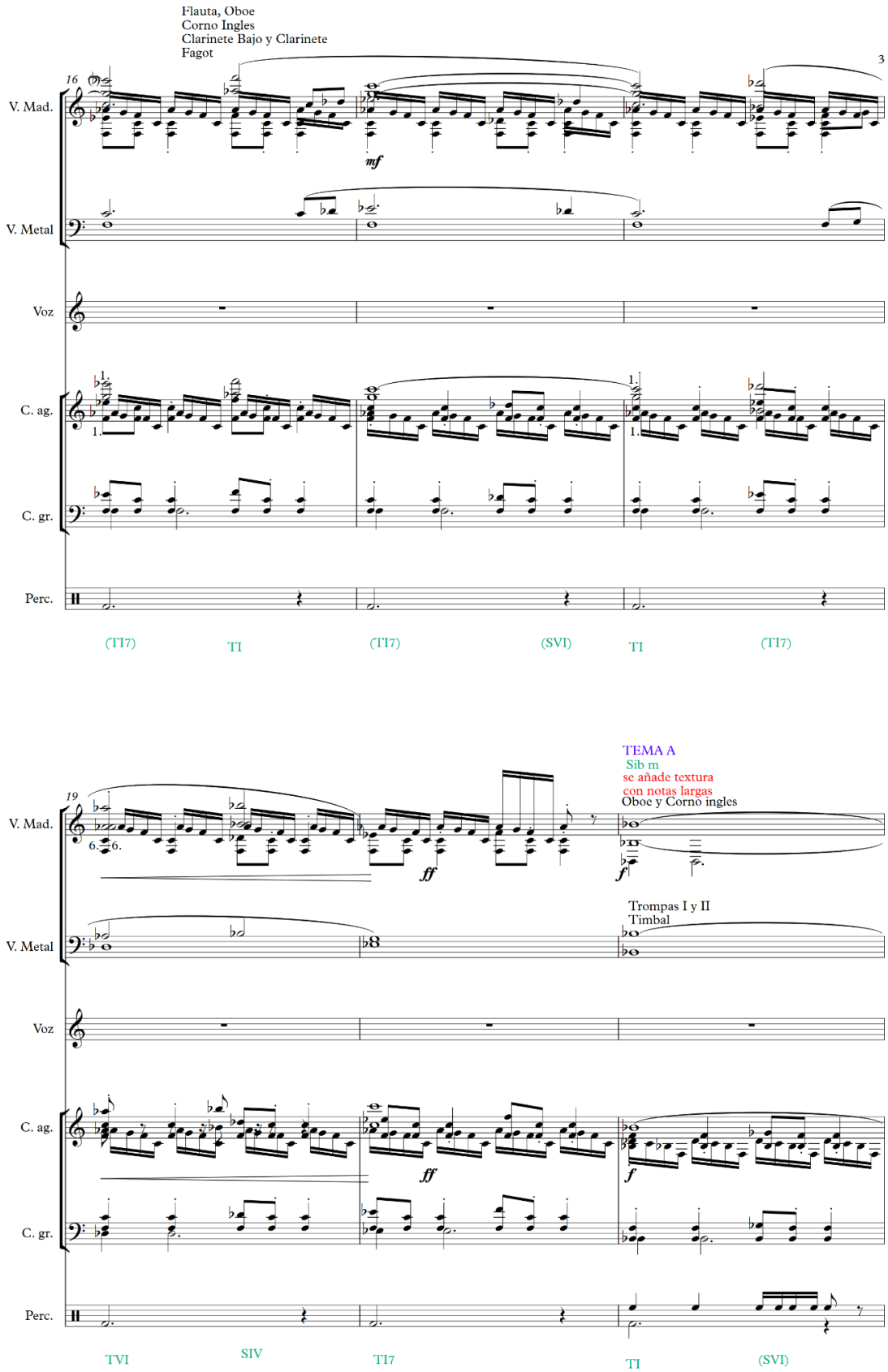


Imagen 12: Drums of war página 3. Elaboración propia.
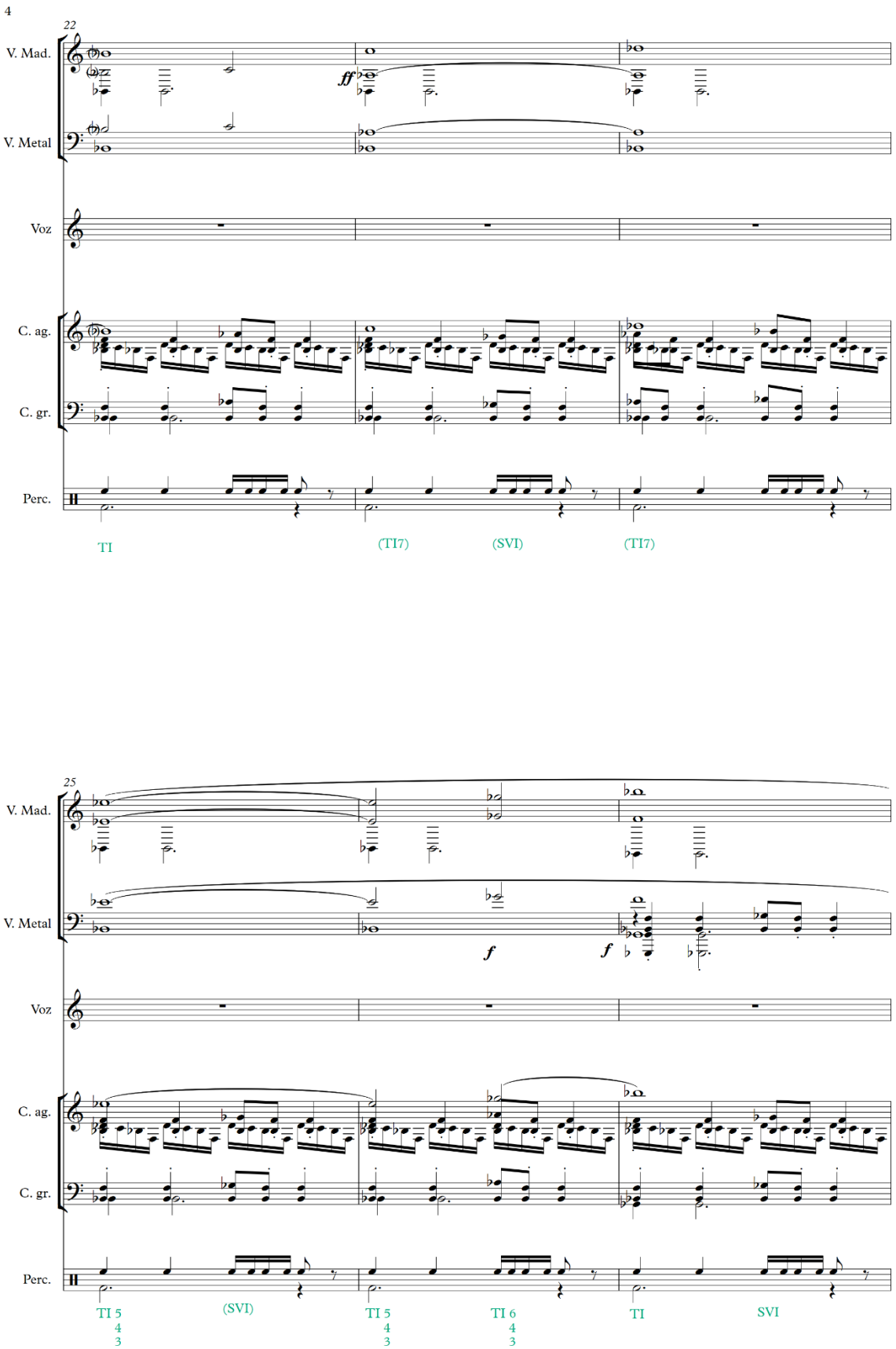


Imagen 13: Drums of war página 4. Elaboración propia.
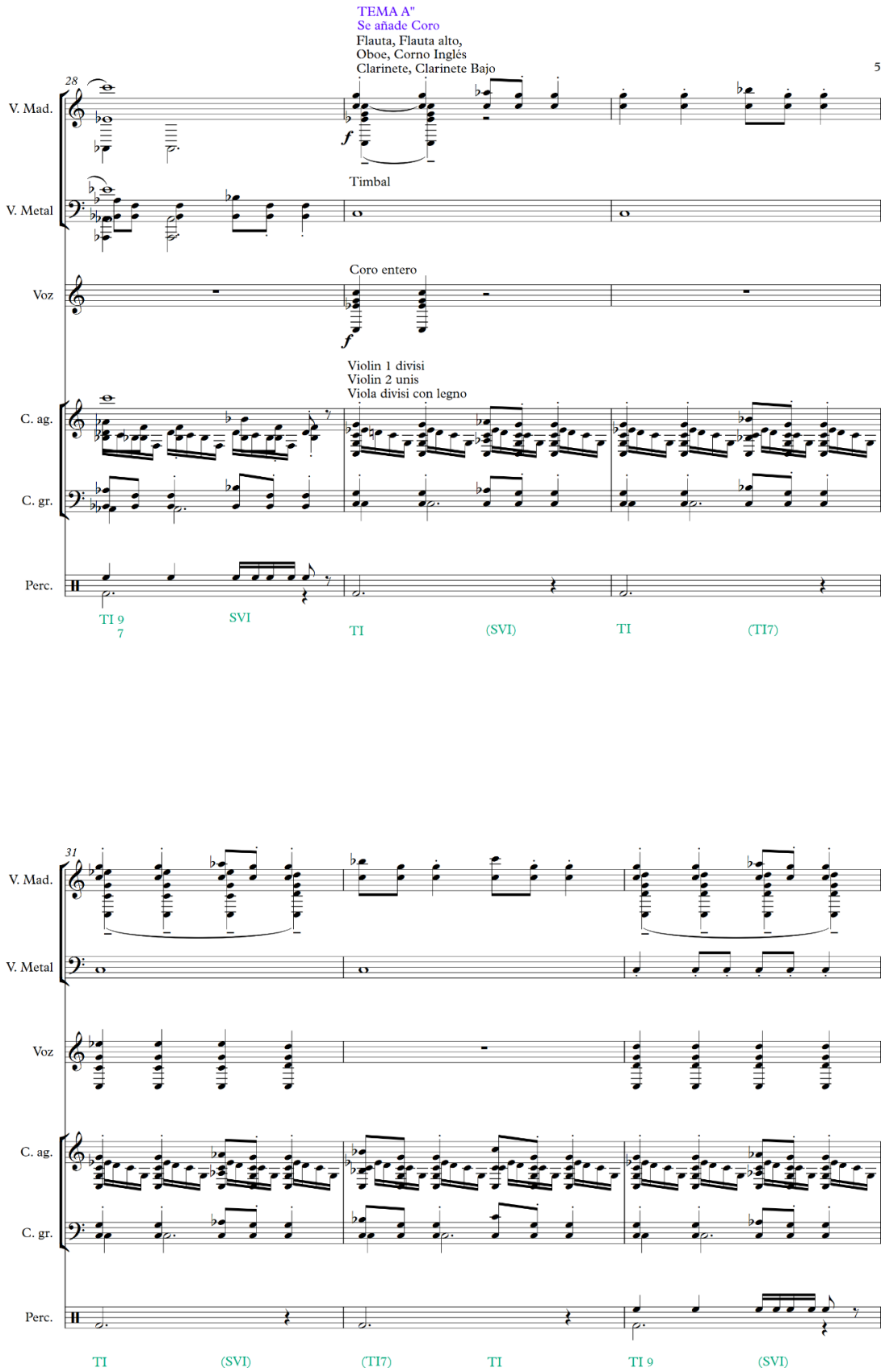


Imagen 14: Drums of war página 5. Elaboración propia.
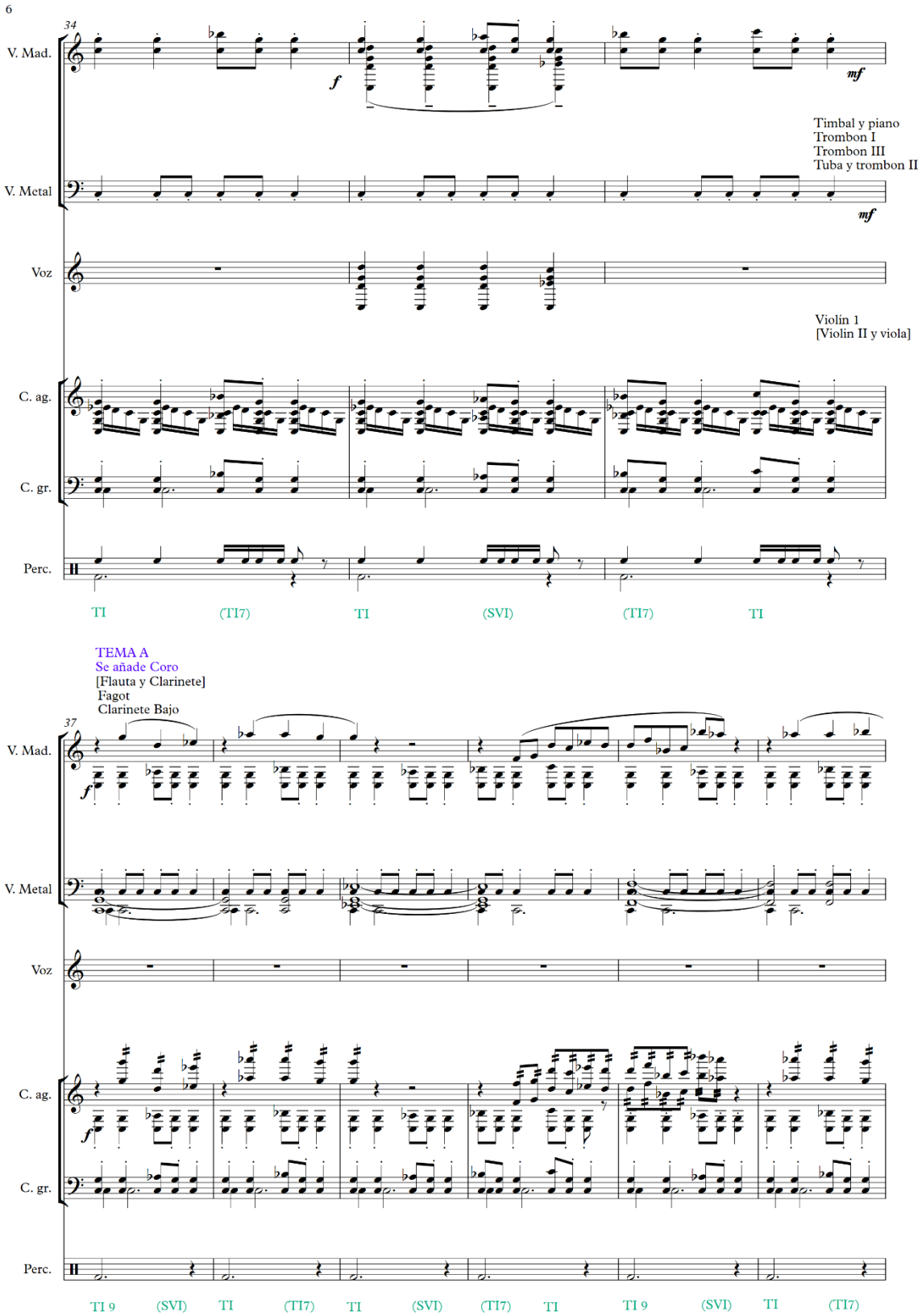


Imagen 15: Drums of war página 6. Elaboración propia.

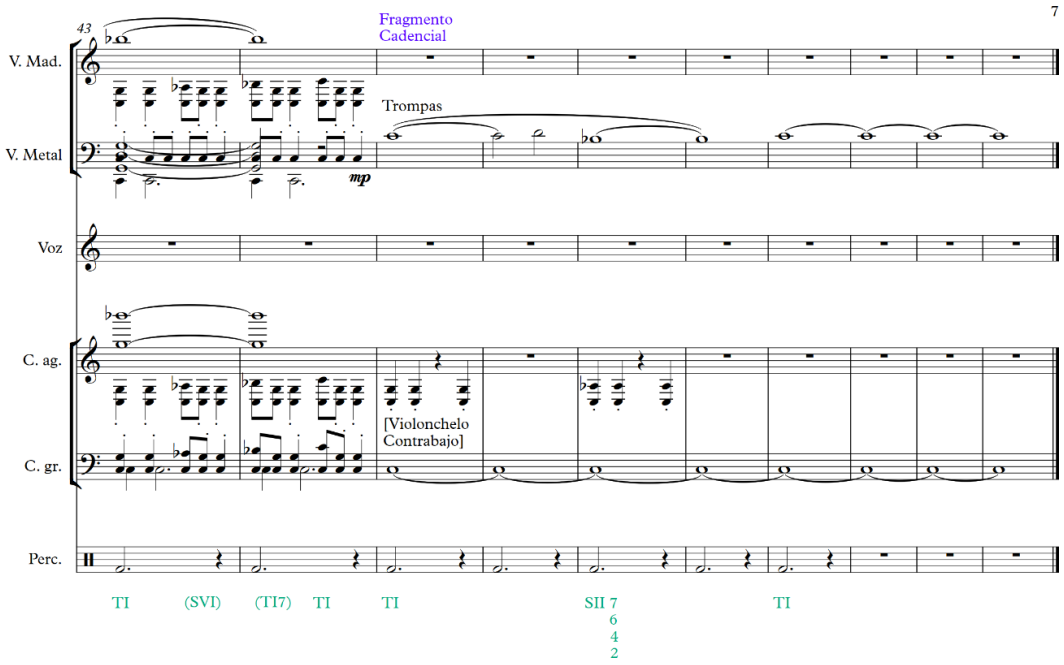


Imagen 16: Drums of war página 7. Elaboración propia.

5. CONCLUSIONES

Existen muchos apartados y enlaces de internet que dan su opinión directa sobre una banda sonora de videojuego, pero la profundidad del estudio de las obras no es extensa. Los recursos interactivos cobran cada vez más capacidad técnica para realizar obras complejas, y uno de los campos que más ha evolucionado es el de la música para videojuegos. Muchos musicólogos con interés en estas bandas sonoras se han preguntado… ¿cómo pueden analizar dichas bandas sonoras sin quedarse solo en el plano musical? Por supuesto es un plano importante debido a que la música de videojuegos se nutre de obras preexistentes y de la música de cine.

La respuesta a la pregunta es sencilla; la ludomusicología propone varios métodos entrelazables y combinables entre ellos del cual inspirarse o crear nuevos métodos más complejos. En este trabajo hemos generado un sistema que incorpore las características del videojuego, aquellas mas unidas a la música. En este trabajo se han utilizado dos métodos distintos de análisis:

1. El propuesto por Tim Summers que da prioridad al plano musical siendo el más importante e interesante para el campo del sonido.
2. El propuesto por Isabella Van Elferen, el método ALI, quien se encarga de analizar y comentar el resto de las variables que componen el juego más aquel que pueda afectar emocionalmente al jugador.

Debido a que las mecánicas para reproducir el audio en *Commandos:Strike Force* no precisaban de más métodos, no nos hemos encargado de reunir más de ellos, pero precisamente por ello la ludomusicología es una entidad orgánica y adaptable a cualquier título existente, sin discriminar por género, plataforma, alcance o contexto. Queda demostrada su validez en este y más trabajos que se han realizado de ludomusicología, sus estudios y en concreto el libro *Ludomusicology*, que son recopilaciones de métodos útiles y con posibilidad de abarcar cualquier videojuego.

Antes de realizar el trabajo he de reconocer que creía que la obra y saga de *Commandos* acababa en *Commandos 3: Destino Berlín*, pero me llevé una grata sorpresa al ver que había un título más y que habían cambiado de género, de estrategia a un "shooter" en tercera persona. Además, como gran consumidor de la saga, me permitió escuchar de nuevo y con un trabajo puramente orquestal* los sones de Mateo Pascual, a quien le agradezco profundamente de nuevo su intervención en la entrevista y tener la amabilidad de pasarme los materiales de las partituras que se exponen en este trabajo.

A la hora de analizar el plano musical, me he llevado una lección compositiva que es la capacidad de generar una banda sonora que no lleve por bandera y objetivo el ser épica todo el tiempo, e ir intercalando y combinando temas de tensión o incluso de menor textura, sin tener la necesidad de utilizar todos los elementos orquestales. Una música muy buena y agradable de oír tanto fuera como dentro de la experiencia inmersiva, y sobre todo muy funcional y acorde a la saga. Mateo Pascual es un icono musical en las entregas de *Commandos,* y si hubiera más entregas de la misma saga en un futuro, seguro se encargaría de seguir con el mismo estilo musical.

La calidad de la banda sonora en este título reside en la capacidad empática con el jugador y ser capaz de impactar positivamente en sus emociones y retroalimentación de eventos, y como hemos demostrado, para ello utiliza la tonalidad y la modalidad, combinadas o por separado, para las obras y los distintos humores que quiere representar. Otra técnica aprendida es la capacidad de variación sutil de un mismo tema y como realizar cambios imperceptibles al oído medio "gamer" sin que sean evidentes. En cuanto al género del FPS o "shooter" con ambientación historicista, he aprendido de la estética y de los recursos necesarios para establecer dicha imagen sin dañar el diseño o ir en otra dirección artística.

Gran cantidad estudios, documentales, recursos informáticos reflejan el alcance que tuvo la saga *Commandos;* su difusión en cada uno de los estrenos era amplia y de ámbito internacional, aunque los españoles nos sentíamos orgullosos de saber que detrás del diseño del título había en su mayoría personas de origen español desarrollándolo, y debemos agradecer a *Pyro Studios* su capacidad creativa y la capacidad de inmersión del mismo juego, incluyendo que el doblaje estuviera en español, dado que no todos los juegos tienen doblajes tan específicos. El impacto cultural de la saga nos deja tan buen recuerdo que hoy día tenemos remasterizaciones de la segunda y tercera entrega. Si el oyente, músico o interesado en la música y en el juego quiere ver su origen, le recomiendo ver un "gameplay" del mismo.

REFERENCIAS

Alonso Páramo, E. (2013). *Estudios Medievales Hispánicos 2*. Universidad Autónoma de Madrid. http://hdl.handle.net/10486/13411

As.com/Meristation. (2026). Commandos Strike Force: El universo de Commandos desde los ojos protagonistas. https://shorturl.at/cqPR3

Collins, K., Kapralos, B., & Tessler, H. (2014). *The Oxford handbook of interactive audio*. Oxford University Press.

Díez, J. (2009). *La música de los videojuegos llega a las grandes orquestas*. https://t.ly/ul4D

Gibbons, W. (2020). Ludomusicology. En Oxford Music Online. Oxford University Press. https://t.ly/IPuZ

González Joyanes, E., Díez-Chellini, J. L., & Gorjón Rivas, S. (2025). BSOSpirit -- Entrevista con Mateo Pascual. BSOSpirit. http://www.bsospirit.com/entrevistas/mateopascual.php

Kamp, M., Summers, T., & Sweeney, M. (Eds.). (2016). *Ludomusicology: Approaches to video game music*. Equinox Publishing.

Manuel, J., García Arcos, R., Hoyos Manchado, R., Íñigo Roció, R., Escudero Ávila, I., Maldonado, J., Revello Sánchez, J., & Pérez Carbajo, J. E. (2019). Portada y equipo editorial. *MoleQla: Revista de Divulgación Científica de la Universidad Pablo de Olavide*, (34), 1–2. https://www.upo.es/moleqla/documentos/Numero34/34.pdf

Moseley, R. (2013). Playing games with music (and vice versa): Ludomusicological perspectives on Guitar Hero and Rock Band. En N. Cook & R. Pettengill (Eds.), *Taking it to the bridge: Music as performance* (pp. 279–318). University of Michigan Press.

MundoBSO. (2022). Pascual, Mateo. https://www.mundobso.com/compositor/pascual-mateo

Museo Del Videojuego. (2025). *Base de datos de juegos. Preservando la cultura e historia de los videojuegos y la informática*. https://www.museodelvideojuego.com/listado-de-juegos

Needleman, S. E. (2015, 13 de octubre). How videogames are saving the symphony orchestra. *Wall Street Journal*.

Nieto, J. (1996). *Música para la imagen: La influencia secreta*. Sociedad General de Autores y Editores.

Parrilla Gallego, G. (2018). ¿Qué significa ser ludomusicólogo? *AV Notas: Revista de Investigación Musical*, (6), 54–64. https://bit.ly/3bf2t3c

Pascual, M. (2025). *Mateo Pascual | Composer | Biography*. http://www.mateopascual.com/bio.html

Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8(16), 267–288*. https://t.ly/XewK

Sedeño, A. (2010). Videogames as cultural devices: Development of spatial skills and application in learning. *Comunicar, 17(34), 183–189*. https://t.ly/wxHB

Segovia Cobo, R. (2017). *La música de una trilogía: El Señor de los* Anillos [Trabajo de fin de grado, Universitat Politècnica de València]. RiuNet. http://hdl.handle.net/10251/89679

StrikeGames. (2026). *Sale a la luz el mejor recopilatorio de la BSO de la saga Commandos*. https://shorturl.at/ikDE9

Suits, B. (2005). *The grasshopper: Games, life and utopia*. Broadview Press.

Summers, T. (2016). Analysing video game music: Sources, methods and a case study. En M. Kamp, T. Summers, & M. Sweeney (Eds.), *Ludomusicology: Approaches to video game music (pp. 10–31).* Equinox Publishing.

Sweet, M. (2016). *Writing interactive music for video games: A composer's guide*. Addison-Wesley Professional.

The Game Awards. (2025). *The Game Awards.* https://thegameawards.com/

The Video Game Console Library. (2025). *The Video Game Console Library.* https://www.videogameconsolelibrary.com/index.html

Vázquez-Miraz, P. (2018). Las mascotas corporativas de los videojuegos de los años 90: Un símbolo de los millennials. *Anagramas - Rumbos y Sentidos de la Comunicación, 17(33),* 195–213. https://doi.org/10.22395/angr.v17n33a9