



ESCUELA DE MÚSICA

Música en 64bits: Análisis de la cualidad adaptativa composiciones de Koji Kondo en el videojuego "The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time" aplicados a arreglos e interpretación en vivo.

AUTOR

Dante Albarelli

AÑO

2020



ESCUELA DE MÚSICA

*Música en 64bits: Análisis de la cualidad adaptativa composiciones de Koji Kondo en el videojuego “The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time” aplicados a arreglos e interpretación en vivo.*

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Licenciado en Música con especialización en Performance.

Profesor Guía:

André Pazmiño Betancourt

Autor:

Dante Albarelli Calle

Año:

2020

## DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, Música en 64bits: Análisis de la cualidad adaptativa composiciones de Koji Kondo en el videojuego "The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time" aplicados a arreglos e interpretación en vivo, a través de reuniones periódicas con el estudiante Dante Albarelli Calle, en el semestre 2020 10, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".



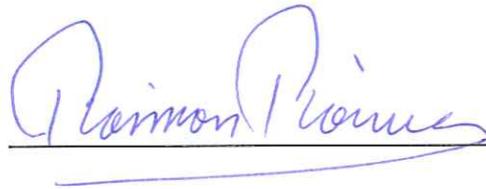
---

André Pazmiño Betancourt

1715111512

## DECLARACIÓN PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, Música en 64bits: Análisis de la cualidad adaptativa composiciones de Koji Kondo en el videojuego "The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time" aplicados a arreglos e interpretación en vivo, de Dante Albarelli Calle, en el semestre 2020 10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".



Raimon Rovira Tibau

1706558705

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

*DAlbarelli*

---

Dante Albarelli Calle

1718546326

## **AGRADECIMIENTOS**

Gracias totales, a todas aquellas personas que estuvieron apoyando mi proceso musical. Principalmente a mi madre, mi novia, y mis mejores amigos. A Koji Kondo y Shigeru Miyamoto, por crear los mundos llenos de música donde pasé una gran parte de mi niñez.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo es dedicado a mi padre, cuyo conocimiento y enseñanzas me hicieron la persona que soy hoy.

## RESUMEN

En primer lugar, la música para videojuegos es un campo poco explorado y estudiado en términos generales, debido a que no ha sido considerada con la suficiente seriedad dentro del mundo musical desde su nacimiento. Dado el crecimiento de la industria de los videojuegos y, por ende, de la complejidad de sus bandas sonoras, es necesario darle su espacio e importancia merecida a esta forma de hacer música para medios, tan popular como intrincada y singular. Por estas razones se ha de mencionar compositores de éxito internacional como Gustavo Santaolalla, Hans Zimmer y Danny Elfman, quienes han decidido componer música para distintos juegos de video, destacando la relevancia que tienen éstos en la industria actual. Su característica no lineal es un nuevo reto para compositores e intérpretes que no se encuentra en la música de otros medios como radio o televisión, debido a que se enfrentan a una forma distinta de música, donde los temas no van de principio a fin con una estructura definida, sino que deben adaptarse al movimiento y acciones del personaje controlado por el jugador, resultando en algo totalmente inesperado y distinto cada vez.

El presente trabajo se llevó a cabo con el fin de analizar, conceptualizar, determinar e interpretar la información musical contenida en las obras escritas por el compositor de música para videojuegos Koji Kondo. Se ha determinado hacer énfasis en una de las sagas de videojuegos más famosas del mundo como lo es *The Legend Of Zelda*, y su entrega "*Ocarina Of Time*". Este proceso investigativo se realizó a través del análisis de los recursos musicales empleados en dichas composiciones, su función y efecto dentro de la narrativa de este juego, aparte de las sensaciones que éstas provocan en el oyente; para así, realizar la interpretación de dichas obras en un formato de quinteto instrumental conformado por dos sintetizadores, guitarra, bajo y batería.

## **ABSTRACT**

Video game music is a field that hasn't been as explored or studied as others in general terms, mainly because it wasn't taken with enough seriousness ever since it was born. Given the growth of the video game industry, and therefore, the complexity of its soundtracks, it's a necessity to give the space and importance deserved to this form of media music, which is popular, complex and distinct from the rest. International sized composers such as Gustavo Santaolalla, Hans Zimmer and Danny Elfman have created music for various video games, proving as a fact, the relevance this type of music has in the current industry. The non-linear characteristic of videogame music gives the composers and interpreters a new challenge that is not present in music for other media such as radio or television, this is due to the fact that composers are presented with a different type of music, where the songs don't go from beginning to end with an established structure, but they must adapt to the character's movement and actions, controlled by the player, resulting in something different and unexpected every time.

The current work was done with the main goal of analyzing, conceptualizing, determining and interpreting the musical information held in the works of video game music composer, Koji Kondo. Mainly concentrating in one of the world's most famous videogame sagas, "The Legend of Zelda", and its entry "Ocarina of Time". These objectives were realized through the analysis of the main musical resources used in said compositions, their function and effect in the game's narrative, the sensations they produce in the listener, and the interpretation of such works in a quintet, conformed by two synthesizers, electric guitar, bass guitar and drums.

## INDICE

Introducción:.....	1
1 Descripción del Proyecto .....	2
1.1 Contextualización:.....	2
1.2 Justificación: .....	2
1.3 Objetivos:.....	3
1.3.1 Objetivo General:.....	3
1.3.2 Objetivos Específicos: .....	3
2 Fundamentación Teórica .....	4
2.1 Importancia de la música en los videojuegos: .....	4
2.2 Música no lineal: .....	6
2.3 Koji Kondo:.....	7
3 Realización del Proyecto .....	13
3.1 Análisis musical .....	13
3.1.1 Lost Woods:.....	13
3.1.2 Song Of Storms: .....	14
3.1.3 Gerudo Valley:.....	16
3.1.4 Kakariko Village .....	18
3.1.5 Kokiri Forest.....	20
3.1.6 Hyrule Field.....	22
3.1.7 Battle.....	24
3.1.8 Game Over .....	25

4	Conclusiones y Recomendaciones .....	26
4.1	Conclusiones: .....	26
4.2	Recomendaciones: .....	27
	Referencias .....	28
	ANEXOS .....	30

**Introducción:**

La realización de este proyecto constará de tres fases que se realizarán en determinados periodos de tiempo, utilizando el método cualitativo y sus diferentes tipos de investigación, buscando cumplir los objetivos fijados. Estas fases van desde la compilación de información sobre el compositor Koji Kondo, hasta la interpretación de arreglos de sus temas.

La primera fase busca conceptualizar las obras del compositor, según la función que cumplen dentro de su respectivo videojuego. Para lograr esto, se seleccionará un número determinado de temas del mismo, que serán posteriormente analizados y organizados, tomando anotaciones de observación directa, que describen lo que estamos viendo o viviendo del contexto observado, como indica Sampieri (Sampieri, 2014).

La segunda fase determinará qué recursos musicales fueron utilizados en dichas composiciones y las sensaciones que causan en el oyente que las escucha dentro del juego, y en el que las escucha fuera del mismo a través de un análisis musical sobre estas obras, y la práctica, es decir, jugar el videojuego para experimentar esas sensaciones. Todo esto se logrará usando los métodos cualitativos de la investigación empírica, basada en la realización de pruebas en el ambiente real del objeto bajo estudio (Muñoz, 1998). Se escogió este método debido a la naturaleza investigativa de este trabajo, que pretende analizar las obras del determinado compositor.

La tercera y última fase se trata de arreglar los temas escogidos según los resultados de las fases anteriores, y adaptarlos al formato de quinteto instrumental, conformado por guitarra, dos sintetizadores, bajo y batería. Posteriormente, se interpretará los arreglos frente a un público y un jurado.

## **1 Descripción del Proyecto**

### **1.1 Contextualización:**

“Música en 64bits” es un trabajo investigativo que busca analizar la cualidad adaptativa de las piezas musicales compuestas por Koji Kondo para el juego de video *“The Legend of Zelda: Ocarina of Time”*, además de arreglarlas e interpretarlas en vivo, tomando en cuenta la cualidad no lineal intrínseca de los videojuegos, puesto que, se interpretarán a la par con un jugador en tiempo real, mientras éste está jugando *“Ocarina of Time”*, dando así, un grado de azar e improvisación a la interpretación. Esto significa que se analizarán no solo las composiciones como piezas individuales, sino como un todo, desde la forma en la que sucede la transición de una a otra, hasta los cambios que pueden producir las posibles las acciones del jugador sobre los temas.

### **1.2 Justificación:**

Se ha de resaltar que la música para videojuegos se encuentra en crecimiento, tanto en sonoridad como en composición. Lo que alguna vez fueron simples jingles repetitivos de pocos minutos de duración, hoy son obras orquestales de decenas de músicos y horas de duración. Esto, lógicamente va de la mano con el crecimiento de la industria de los videojuegos, que cada vez progresa más gracias a los avances tecnológicos, que permiten a los desarrolladores crear juegos más grandes, reales, complejos y profundos.

Por otro lado, a pesar de la fama y reconocimiento que puedan tener hoy en día, los *soundtracks* para videojuegos no siempre recibieron la importancia y respeto que tienen ahora. En sus inicios, eran vistos como formas de música menos importantes, sin trascendencia mediática, ni reconocimientos de ningún tipo. Es por eso que, dentro de este contexto, se eligió este proyecto con el afán de demostrar la complejidad y profundidad que contiene esta música, tomando en cuenta sus cualidades no lineales y su importancia en la narrativa de la historia que se está contando en el juego. Se pretende aprovechar el crecimiento industrial y mediático que están teniendo los videojuegos y, por consecuente, también su música.

### **1.3 Objetivos:**

#### **1.3.1 Objetivo General:**

Analizar la cualidad adaptativa de la música de Koji Kondo en el videojuego de Nintendo *“The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time”* mediante el estudio de sus recursos musicales, temáticos, melódicos, armónicos y rítmicos, para luego ser arreglados e interpretados en vivo.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos:**

Conceptualizar los temas musicales de Kondo según su función dentro de cada videojuego y determinar los recursos utilizados por el compositor y las sensaciones causadas en el oyente.

Arreglar dichos temas en un formato de quinteto instrumental, conformado por dos sintetizadores, guitarra, bajo y batería.

Interpretar los arreglos finales frente a una audiencia, en tiempo real en conjunto con un *gameplay* del videojuego.

## 2 Fundamentación Teórica

### 2.1 Importancia de la música en los videojuegos:

Los videojuegos son entendidos por muchas personas no como un texto, es decir, como una historia lineal, sino como lugares de participación y práctica donde los jugadores pueden crear significados (Collins, 2013). La experiencia de encarnación al jugar un videojuego es significativamente diferente a la relación corpórea que tiene, por ejemplo, un espectador de cine. En el cine, los audiovisuales llevan a los espectadores a pensar de cierta manera acerca de los personajes, objetos o situaciones. Pudieran, por ejemplo, escuchar un ladrido y pensar que puede ser un lobo amigable o un lobo agresivo. Pero en los videojuegos, el sonido hace que los jugadores se comporten de manera distinta. Su pensamiento da un paso importante hacia la acción, porque dependen de los audiovisuales para navegar a través del juego de manera exitosa. El cine actúa en el cuerpo, pero el jugador actúa con el juego, por lo que su conexión física es distinta (Collins, 2013).

Tal vez, lo más importante que se puede decir con respecto a la música de videojuegos es que ya no existe tal cosa como “música de videojuegos” (Sexton, 2007). Esto no fue siempre así, hace algunos años, el género musical “*Bitcore*” definía de manera absoluta el fenómeno conocido coloquialmente como “música de videojuegos” (Collins, 2005). Este género, usualmente caracterizado en términos negativos debido a sus sonidos electrónicos rudimentarios y número restringido de voces, supo producir, a pesar de todo, varias obras extremadamente innovadoras y memorables, como el tema principal de “*Super Mario Bros.*” (Sexton, 2007). Desde la década del noventa, la capacidad de memoria de las consolas y el aumento de velocidad de sus procesadores han liberado a los compositores de videojuegos de sus limitaciones tecnológicas, lo que les daba a sus predecesores su estética tan identificable. Hoy, la música de videojuegos abarca casi cualquier estilo imaginable, desde barroca hasta *bluegrass*, desde *rockabilly* hasta sinfónica

(Belinkie, 1999). Es por esta razón que se dice que el género “música de videojuegos”, ya no existe. La música de videojuegos de hoy en día sería descrita más acertadamente como música que ha sido escrita para, o adaptada a videojuegos (Sexton, 2007).

La música es importante en los videojuegos porque contribuye a la sensación de inmersión que tiene el jugador. En términos generales, “inmersión” tiene dos significados: el primero, el acto literal de estar sumergido en agua, y el segundo que es una aplicación metafórica del primero. En éste, la inmersión describe el sentido agudizado de un aspecto en particular sobre los alrededores inmediatos de una persona, o la sensación de ser transportado a una realidad alterna (Sexton, 2007). Para que exista dicha sensación de inmersión, la actividad o estímulo que se esté realizando tiene que ser lo suficientemente atractiva o interesante como para bloquear las sensaciones normales provocadas por los alrededores de la persona. Esto sugiere que la inmersión tiene un efecto privativo, así como uno estimulante, que, en el contexto de medios interactivos e inmersivos, significa que el mundo real debe ser atenuado para que el mundo del medio pueda brillar (Sexton, 2007).

Se ha de mencionar que, parte de este placer o inmersión que una persona experimenta al jugar un videojuego, se debe a que éstos le brindan al jugador la oportunidad de pretender ser alguien más. Este acto de pretensión no tiene como objetivo el engaño, sino que toma ventaja de las características del juego para que el jugador pueda trascender su yo cotidiano y actuar como el héroe o el villano en una mítica aventura legendaria (Callois, 2000). Mientras más mítico y épico sea el escenario, el jugador tendrá menos inhibiciones al momento de explorar ciertas áreas de su propia personalidad que no salen a flote normalmente (Sexton, 2007). Consecuentemente, los *soundtracks* para videojuegos han ido evolucionado y cada vez son más épicos y cinematográficos, la razón siendo que los videojuegos se han alineado con la tradición estética de ser “épicos” o “míticos” encontrados en el cine y en el teatro.

Por otro lado, la importancia de la música en los videojuegos no se concentra solo en mitologizar, sino también en estructurar la narrativa de la historia contada en el juego, con elementos en base a convenciones dramáticas familiares. Los videojuegos utilizan la música, entre otras cosas, para dar señales estilísticas para ayudar a la comprensión de su escenario y género narrativo en particular. Por ejemplo, los juegos de sigilo incluyen música de suspenso, un juego asentado en un escenario de jungla usaría tropos y motivos musicales estereotípicamente selváticos, como cantos y tambores tribales, mientras que los videojuegos de fantasía usualmente optan por los *scores* más épicos y orquestales (Sexton, 2007).

## **2.2 Música no lineal:**

Otro aspecto sumamente importante a tener en cuenta sobre la música para videojuegos es que es no lineal. La música “normal”, que se escucha a diario es música lineal, que ha sido compuesta de manera que inicia en un punto A y avanza hacia un punto B, como si se tratara de un tren de una sola vía. El compositor de música lineal puede predecir cómo va a sonar la obra de principio a fin en los oídos del oyente, y las composiciones se hacen con este hecho dado por sentado. En contraste a esto, la música para medios no lineales, como los videojuegos es más parecida a un sistema de metro gigante. En cualquier momento, se puede decidir cambiar de un tren a otro que vaya en otra dirección, y es posible no quedarse hasta el final del trayecto. Cada señal de audio (tren), debe ser diseñada para funcionar por sí sola, ya que no hay manera de predecir los cientos de direcciones por las que el jugador puede optar. Esto significa que no hay una secuencia de eventos “correcta” que el tren puede tomar. Por ende, se genera una relación única entre estas posibilidades y los trenes que las toman (Collins, 2007).

Cabe mencionar que, Michael Chion dice, sobre la música lineal usada en el cine, que “cada elemento de audio, entra en una relación vertical con un elemento narrativo usado en una imagen” (Chion, 1994). Por otro lado, una enorme parte de la narrativa de un videojuego no está generalmente predeterminada, porque depende de las decisiones “en el momento” del

jugador (Sexton, 2007). Esto genera una colisión con la música lineal, ya que cambios repentinos en la música crean efectos musicales discordes. Consecuentemente, la música para videojuegos no puede recrear la misma correspondencia vertical entre sus temas musicales y sus eventos narrativos (Bessel, 2002). Como indica el compositor de música para videojuegos, Michael Pummel, “el juego no sabe dónde está la música, y la música no sabe dónde está el juego” (Pummel, 1999). Esta técnica, categorizada como “audio adaptativo”, se define como música que modula en tiempo real por las acciones del jugador (Wilde, 2004).

### **2.3 Koji Kondo:**

Es sumamente importante hablar del compositor a analizar, Koji Kondo. Kondo es un músico japonés, compositor de bandas sonoras para videojuegos. Trabaja para la compañía Nintendo y es más conocido por ser el compositor de música para famosos juegos como las sagas de “*Super Mario Bros.*” y “*The Legend Of Zelda*” (Greening, 2014). Al ser el principal compositor de las dos franquicias más grandes de Nintendo, su trabajo es reconocido a nivel mundial. Al haber escrito la música de toda la serie de “*Mario Bros.*”, por consecuencia, también escribió el tema principal del primer videojuego “*Super Mario Bros.*” para la consola *Nintendo Entertainment System*, probablemente, la pieza para videojuegos más famosa del mundo (Greening, 2014).

Una de las principales razones por las que su música se volvió tan conocida, es por la simpleza con la que está escrita en muchos casos. El *soundtrack* de cuatro minutos de “*Super Mario Bros.*” está escrito de manera de que los fragmentos cortos de la música pudieran ser repetidos infinitamente sin causar aburrimiento en el oyente (Chris, 2008). No solo ha compuesto música para estas dos franquicias, sino para más de 70 videojuegos en la actualidad (Greening, 2014). Incluyendo títulos como “*Punch Out*”, “*Mario Kart*”, “*Star Fox*” y demás (Gallego, 2014). Su diversidad estilística es uno de los símbolos más representativos de su musicalidad (Chris, 2008).

“*The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*”, es considerado por muchos como la obra más ambiciosa de Kondo (Chris, 2008). Este *soundtrack* no es solo “uno

más”, sino que se vuelve un protagonista más de la aventura (Gallego, 2014). Esto se debe a que, en este juego, el protagonista “Link”, debe usar una ocarina, que el jugador debe tocar con los botones del control. Conforme avanza el juego, se deben aprender las melodías que forman parte de la banda sonora del juego, y que ayudarán a nuestro personaje Link a progresar en su aventura. De esta manera, la música se convierte en una parte esencial de la narrativa (Whalen, 2004). A diferencia de otros *soundtracks* de Kondo, y gracias a las innovadoras capacidades de la consola “Nintendo 64” para su época, “*Ocarina Of Time*” destaca en sus cambios de música entre cada región, casi sin notarse. Cada región, sección y hasta enemigo tiene su propio tema musical y el juego está hecho de manera de que cada pieza se entremezcle con la siguiente sin tener que cortarse, dando una sensación de continuidad al jugador (Whalen, 2004).

Para Koji Kondo, la música de sus videojuegos se basa en tres componentes principales: ritmo, balance, e interactividad. Y es con estas tres bases con las que creó su más famosa obra musical: el tema principal de *Super Mario Bros.* (Parish, 2007). En este reconocido y legendario juego, Kondo explora muchísimos recursos musicales, uno de los más presentes es el “*Mickey-mousing*”, una técnica musical utilizada por primera vez en las películas de Disney, en las que la música acompañaba con onomatopeyas literales lo que ocurre en pantalla, siendo en este caso, el efecto que suena cada vez que el personaje de Mario da un salto, que es un *glissando* desde un D#, hasta una octava superior. Cada salto de Mario no solo viene acompañado de su respectivo efecto de sonido, sino que, de alguna manera, está sincronizado con algún beat de la canción (Whalen, 2004). De esta manera, pasaría a ser parte del ritmo de la música del juego.

Tomando en cuenta que, Kondo cree fuertemente que, para crear música para juegos efectiva, primero se debe encontrar el ritmo intrínseco del juego, desde los movimientos del personaje hasta los botones que presiona el jugador. Este tema incluye un ritmo sincopado, que contrasta con la melodía conformada por simples corcheas, que son acentuadas por el efecto de sonido de los saltos de

Mario, de esta manera, el beat de la canción acompaña el paso acelerado de Mario y los efectos se vuelven casi un componente más de la banda sonora (Parish, 2007).

Es así que estos ritmos, según Kondo, son de vital importancia para la creación de un *gameplay* que se conecte de verdad con los jugadores. Él piensa que la música es útil para mejorar el tema de cada juego: mientras que sus composiciones para Mario reflejan la naturaleza de acción y rapidez en la que se basa el juego, sus composiciones para *Zelda* acentúan el carácter y la atmósfera del ambiente. También se enfoca fuertemente en hacer que cada pieza sea reconocible tras escucharla solo durante un par de segundos, de manera que sirvan como una especie de cartel que le indica al jugador a qué nueva área ha llegado (Parish, 2007).

En cuestión de balance, empezando por lo obvio, Koji Kondo se concentra en balancear correctamente la música versus los efectos de sonido, el tono y el balance de la posición del sonido en estéreo. Por ejemplo, en un área donde los efectos ambientales constantes tienen un registro muy bajo, Kondo evita cuidadosamente usar muchos instrumentos de tesitura grave para evitar choques con los efectos. De igual manera, asume que el jugador va a estar en el centro de la pantalla, por ende, envía los efectos de sonido ahí, mientras que la música la balancea hacia los canales de izquierda y/o derecha (Parish, 2007).

Una consideración aun más importante del balance, es cómo fluyen las canciones individuales de una a otra durante el score completo (Parish, 2007). Kondo afirma que “la música para juegos está compuesta por las diferentes partes que aparecen durante el *gameplay*, pero es importante ver a toda la música como una sola pieza para todo el juego, no solo una colección de piezas individuales.” (Kondo, 2007). Esto se refiere a que, mientras que un *soundtrack* se conforma de numerosas partes individuales, todas tienen que tener relación entre sí, y trabajar con cohesión como un todo, y esta es la razón por la que él nunca presenta sus composiciones individualmente a los

directores, sino que espera hasta tener varias listas, para demostrar como funcionan en conjunto (Parish, 2007).

Además, aislar y repetir motivos también es un arma poderosa según Koji. Mientras que la música tradicionalmente consiste de una introducción, un puente y un final, tomar elementos individuales y expandirlos o re-mezclarlos puede darle a una saga entera una sensación de consistencia. Kondo presenta el tema de “Invencibilidad” del *Super Mario Bros.* para el NES (cuando Mario toma la Súper Estrella y se vuelve invencible por unos segundos), comparándolo con el tema de “*Metal Mario*” para el juego *Super Mario 64*, donde explica que es básicamente el mismo tema, pero presentado de manera distinta, lo que le da a entender al jugador que obtuvo una habilidad especial temporal (Parish, 2007).

Por otro lado, la “interactividad” es una cualidad altamente importante, debido a que, durante las últimas décadas, y por primera vez en la historia, hemos estado rodeados de formas de entretenimiento no interactivas: cine, radio, música grabada y televisión. Antes de su llegada, todo el entretenimiento era interactivo: teatro, música en vivo, bailes. Esto se refiere a que los intérpretes y la audiencia estaban ahí juntos, interactuando (Adams, 2009).

La interactividad es el elemento más importante de todos, según Kondo (Parish, 2007). En sus propias palabras “a diferencia de la televisión y las películas, los videojuegos reaccionan en tiempo real. Incorporar ideas sonoras que demuestren y expongan esta naturaleza interactiva es la parte más importante del trabajo sonoro” (Kondo, 2007). Sus ejemplos van desde la forma en la que el tempo de *Super Mario Bros.* aumenta cuando el jugador tiene una cantidad crítica de tiempo restante, hasta piezas de diseño de sonido interactivo de videojuegos contemporáneos mucho más impresionantes (Parish, 2007).

*Super Mario Bros.*, en particular tiene alguno de los ejemplos más simples de interactividad en la música de Kondo, en función de alentar una jugabilidad efectiva que recompensa al jugador con un refuerzo positivo como

consecuencias por acciones en el juego, se puede ver en forma del efecto de sonido que ocurre cuando el personaje de Mario “muere”. La acción de “morir” en este juego produce un efecto de sonido *staccato* seguido por una cadencia musical. La música es una figura descendente, reflejando la salida de Mario de la pantalla de juego. Koji hizo esta pieza como un mensaje codificado de fallo, reforzando la consecuencia de tener que jugar el nivel una vez más. Obviamente, también hay mensajes codificados de éxito cuando el nivel es completado. De igual manera, pero en menor nivel, hay un efecto de sonido reconfortante cada que Mario agarra una moneda, que promueve el comportamiento de recolección de monedas, que es estratégicamente ventajoso al avanzar en el juego. En esta forma, la música funciona dentro de la estructura de un juego para alentar el juego continuo del usuario. La secuencia de un juego es dependiente del jugador, por ende, música que funciona para alentar mayor participación del usuario en el juego, se pudiera decir que trabaja en favor de una jugabilidad continua (Whalen, 2004).

Se ha de indicar que, el tema de “*Hyrule Field*” de *Ocarina Of Time* que suena cuando el jugador recorre los campos de *Hyrule*, consiste de 12 frases distintas que son intercambiadas aleatoriamente cada 8 compases, creando así un tema altísimo que difiere justo lo suficiente para que cada visita a los campos de *Hyrule* no se sienta aburrida ni repetitiva. Aún más impresionante, es cómo la música cambia dinámicamente reflejando la situación actual del jugador. Es decir, si el jugador se detiene por completo por unos segundos, el tempo y la urgencia de la música van a disminuir por consecuencia. Mientras que entrar en combate con un enemigo hace que la música cambie a una versión mucho más acelerada y tensa (Parish, 2007).

Asimismo, Kondo utiliza otros tipos de interacción para sus bandas sonoras. Otros cambios dinámicos basados en la condición del jugador incluyen la adición de percusión extra al score, como es el caso cuando el jugador monta a *Yoshi* con su personaje en los juegos “*Super Mario World*” y “*Super Mario Sunshine*” (Parish, 2007). “Pude simplemente haber creado nuevos temas aquí para avisarle a los jugadores que habían adquirido un nuevo poder, pero eso

significaría que la música tendría que cambiar cada que un jugador monte o desmonte a *Yoshi*, y eso hubiera interrumpido la jugabilidad.” (Kondo, 2007). De esta forma, con solo cambiar un poco la mezcla del score, Kondo le está dando al jugador la habilidad de reconocer auditivamente que obtuvo un nuevo poder, sin romper el flujo del juego (Parish, 2007). También demuestra varias instancias en las que la música cambia dinámicamente según la localización de un jugador, como moverse entre las distintas áreas específicas del mapa. Con el tiempo Koji se ha vuelto más específico y minucioso con esto. En *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*. (1998), el tema de la ciudad, titulado “*Market*”, era siempre el mismo, sin importar en qué parte del pueblo se encuentre el jugador, pero en *The Legend Of Zelda: Twilight Princess* (2006), visitar las diferentes áreas del pueblo hace que la música varíe entre las mismas de manera cómoda y fluida: los callejones traseros son callados y oscuros, mientras que la plaza principal es mucho más alta y vívida. Acercarse a la banda que está tocando cerca de la entrada al pueblo hace que su interpretación suba de volumen en la mezcla, pero al mismo tiempo, está sincronizada con la melodía de fondo, por lo que suena completamente natural y no como si fueran dos temas distintos sonando uno encima del otro (Parish, 2007).

Además de estos 3 componentes básicos, Kondo ofrece también la posibilidad de que la música sea la que dicte la jugabilidad. Por ejemplo, en “*New Super Mario Bros.*” los enemigos saltan en sincronización con la música. Esto no es solo un detalle gracioso o interesante, es algo hecho a propósito para darle una dinámica nueva y distinta al juego (Parish, 2007). El jugador tendrá que escuchar la música del juego para poder predecir y calcular su salto para atacar o esquivar a sus enemigos de manera efectiva (Collins, 2013).

Finalmente, en este escrito se analizará los temas musicales escritos por Koji Kondo en sus videojuegos, específicamente aquellos de la saga de “*The Legend Of Zelda*”. Con el objetivo de explorar las sensaciones que causan en el oyente/jugador. De la misma manera, también se busca analizar y determinar sus recursos musicales, el estilo compositivo, y los factores claves

dentro de las obras, basado en su éxito, complejidad musical, y su rica fuente de información. Se llevarán estas composiciones a un formato de banda conformado por guitarra, bajo, batería y dos sintetizadores.

### 3 Realización del Proyecto

#### 3.1 Análisis musical

A continuación, se procederá a analizar las características melódicas, armónicas y rítmicas de los temas a usar en esta investigación, y sus efectos dentro de la narrativa del juego, así como la función ambiental que tienen en el mismo. Por otro lado, también se van a comparar entre sí para encontrar los recursos más usados por el compositor en sus obras.

##### 3.1.1 Lost Woods:

En primer lugar, el tema “Lost Woods” está en la tonalidad de Fa lidio, y se basa en una serie de arpeggios melódicos durante toda la primera sección A. La armonía es simple durante esta sección, con solo dos acordes: F y Cmaj7 (Ver Figura 1). Todo es bastante minimalista y sencillo, la tonalidad mayor y la rítmica basada principalmente en corcheas denota un ambiente juguetón y feliz, que concuerda con la sección del juego donde se encuentra este tema, que es un bosque donde solo viven niños jugando durante todo el día.

Figura 1. Sección A "Lost Woods". Fuente: Propia.

Por otro lado, la sección B mantiene el ritmo alegre basado en corcheas, pero sostiene cambios melódicos y armónicos. La melodía pasa de delinear el modo de Fa lidio a delinear un Re dórico. Se nota claramente dicho modo al ser tocado de manera ascendente en su totalidad en la primera repetición, mientras que, en la segunda, se lo toca también armonizado una tercera por arriba. La armonía pasa a ser un *turn-around*, un pasaje al final de una sección cuya función es cerrarla, al cadenciar o resolver a la siguiente sección; conformado por la progresión Dm-G7-Cmaj7-Am (Ver Figura 2), que da paso al final de la forma, cuatro compases en los que la melodía asciende nuevamente por la escala de Re dórico, para finalizar con los acordes de Esus4 y Edim que resuelven al Fa inicial (Ver Figura 3).

The image shows two systems of piano accompaniment for Section B of 'Lost Woods'. Each system consists of a treble clef staff and a bass clef staff. The first system starts at measure 9 and ends at measure 12. The second system starts at measure 13 and ends at measure 16. Above the treble clef staves, the following chords are indicated: Dm, G7, Cmaj7, Am, Dm, G7, Cmaj7, Am for the first system; and Dm, G7, Cmaj7, Am, Dm, Cmaj7 for the second system. The melody in the treble clef is primarily eighth notes, while the bass clef provides a steady accompaniment of eighth notes.

Figura 2. Sección B "Lost Woods". Fuente: Propia.

The image shows the final two measures of the piano accompaniment for 'Lost Woods', starting at measure 17. The first measure is marked with the chord Esus4 and the second with Edim. The treble clef staff shows a whole note chord in each measure, while the bass clef staff features a melodic line of eighth notes. The final measure ends with a double bar line.

Figura 3. Final "Lost Woods". Fuente: Propia.

### 3.1.2 Song Of Storms:

El siguiente tema a analizar es "Song Of Storms", cuya sonoridad repetitiva encaja con el contexto en el que el jugador la aprende dentro del juego: el personaje principal del juego, "Link", se encuentra dentro de un molino de

viento que gira constantemente, allí, un NPC secundario (*"Non-playable character"*, se refiere a personajes con los que el jugador puede interactuar, pero no controlar) está tocando la canción en una caja musical y se la enseña a Link.

Está en un compás de  $\frac{3}{4}$ , y su armonía se presenta en forma de ostinato, repitiendo la misma figura rítmica hipnóticamente durante toda la obra. Se pudiera tomar el partón rítmico de la armonía como una figura de dos compases formados por una blanca seguida por dos negras, y una blanca seguida por una corchea y otra blanca. Todo esto acompaña a la cinemática y ambiente del juego, dentro del molino que no para de girar. Armónicamente se encuentra en la tonalidad de Re menor, delineado claramente por el intro de cuatro compases sin melodía, que contiene los acordes de Dm, Em, y F (Ver Figura 4).

The image shows a musical score for the intro of "Song Of Storms". It is in D minor, 3/4 time. The score consists of four measures of accompaniment. The first measure is Dm, the second is Em, the third is F, and the fourth is Em. The melody consists of quarter notes in the bass clef and chords in the treble clef.

Figura 4. Intro "Song Of Storms". Fuente: Propia.

La melodía está totalmente dentro de la escala de Re menor, tocando arpeggios y saltos largos, jugando con todos los grados de la escala, excepto el 6to, que nunca es tocado. Tiene, al igual que la armonía, una rítmica repetitiva, basada en pasajes rápidos de corcheas, inmediatamente seguidos por espacios amplios de negras y blancas, principalmente. Esto le da un ritmo hipnótico, que da la sensación de que se quiere caer con cada espacio, pero inmediatamente vuelve a empezar el movimiento de las corcheas, logrando un efecto de movimiento perpetuo. Durante esta sección, se añaden más acordes a la armonía para acompañar a la melodía, que son Bbmaj7 y A. El tema consiste de una sola sección, que se repite infinitamente, siendo intercalada cada vez

con los cuatro compases iniciales sin melodía, antes de volver a empezar (Ver Figura 5).

The image displays a musical score for the theme "Song Of Storms". It consists of two systems of music, each with a treble and bass staff. The first system (measures 9-16) has the following chords: Dmin, Emin, F, Emin, Bbmaj7, F, Bbmaj7, and A. The second system (measures 17-24) has the following chords: Dmin, Emin, F, Emin, Bbmaj7, A, Dmin, Emin, F, and Emin. The bass line in both systems features a rhythmic pattern of semibreves (whole notes) on the notes C, E, G, and Bb, which is characteristic of the flamenco guitar style mentioned in the text.

Figura 5. Tema "Song Of Storms". Fuente: propia.

### 3.1.3 Gerudo Valley:

A continuación, se analizará el tema "Gerudo Valley", que dentro del juego, suena en un contexto de desiertos y montañas rocosas, la tierra de la raza de ladronas del desierto, la tribu "Gerudo". Para este tema, Koji Kondo decidió usar una sonoridad flamenca o gitana, teniendo como instrumento principal la guitarra española. La armonía, en F#m, es simple y repetitiva, como en los temas anteriores, siendo una progresión de F#m - D - E7 - C#7sus4, usando un acorde "sus4" como dominante tal como vimos en el primer tema analizado, "Lost Woods" (Ver Figura 6). De la misma manera, la rítmica de la guitarra mantiene la misma figura de semicorcheas durante toda la obra.

The image shows a musical score for the introduction of "Gerudo Valley". It consists of two systems of music, each with a treble and bass clef staff. The key signature is three sharps (F#, C#, G#). The first system starts at measure 4 and features a series of chords: F#m, D, and C#7sus4. The second system starts at measure 6 and features chords: E7 and C#7sus4. The melody in the treble clef is composed of simple arpeggiated chords, while the bass clef provides a steady accompaniment of quarter notes.

Figura 6. Intro "Gerudo Valley". Fuente: Propia.

La melodía del tema está basada en simples arpeggios, que van moviéndose según los acordes de la armonía, pero siempre manteniendo el mismo motivo. En sí mismos, los motivos de la melodía van cambiando cada 2 repeticiones, jugando con preguntas y respuestas, armonizaciones y demás variaciones, dando así una sensación de estabilidad, pero sin caer en la monotonía (Ver Figuras 7 y 8).

The image shows a musical score for the first melodic motif of "Gerudo Valley". It consists of two systems of music, each with a treble and bass clef staff. The key signature is three sharps (F#, C#, G#). The first system starts at measure 8 and features a series of chords: F#m, D, E7, and C#7sus4. The melody in the treble clef is composed of simple arpeggiated chords, while the bass clef provides a steady accompaniment of quarter notes.

Figura 7. Primer motivo melódico "Gerudo Valley". Fuente: Propia.

Figura 8. Segundo motivo melódico "Gerudo Valley". Fuente: Propia.

### 3.1.4 Kakariko Village

El tema de Kakariko Village es uno que debe transmitir paz y tranquilidad al jugador, puesto que suena en el pueblo de Kakariko, como indica su nombre, que es un lugar pacífico y amigable, con gente trabajadora y amable. Es un lugar donde (la mayor parte del juego), no hay enemigos ni ningún peligro presente, por lo que el jugador puede tomarlo como un sitio seguro para descansar de los peligros y problemas que se encuentran en el mundo de Hyrule.

El tema está en  $\frac{3}{4}$  e inicia con un intro de cuatro compases que establece la armonía de toda la sección A, un "turn-around" en la tonalidad de Si bemol mayor, Bb-Gm-Cm7-F7. Está tocado en arpeggios que ascienden y descienden a corcheas, en un tempo lento, dando así la sensación de estar en casa o en un lugar seguro y amable (Ver Figura 9).

Figura 9. Armonía "Kakariko Village". Fuente: Propia.

En el cuarto compás de la intro, llega la anacrusa que da inicio a la melodía en el compás siguiente (Ver Figura 9). La melodía es muy simple. Rítmicamente esta formada enteramente por negras y blancas. Tiene un toque melancólico y juega mucho con la tónica o alguna nota que forme parte del acorde en cuestión, y a su vez, en algunos casos, con notas que no forman parte de los arpeggios de la armonía, como sextas y séptimas (Ver Figura 10). Esto da una sensación de estabilidad pero a la vez de melancolía, como tratando de denotar que Kakariko Village no es el hogar del personaje Link, pero sí un lugar donde está seguro.

Figura 10. Melodía sección A "Kakariko Village". Fuente: Propia.

La melodía se repite dos veces, de manera casi idéntica, con una única diferencia en la última nota, que sube una octava para dar paso a la sección B.

Esta sección no varía mucho melódicamente, pero armónicamente inicia con una progresión IV-V-I para dar paso a un Sol mayor, que funciona como un V/ii-ii y luego resuelve el tema limpiamente con un V-I-I (Ver Figura 11).

The image shows a musical score for 'Kakariko Village' in Bb major. It consists of two systems of music. The first system covers measures 13 to 16. The chords above the staff are Eb, F, Bb, and G. The melody in the treble clef starts with a half note Eb, followed by quarter notes F, G, and Ab. The bass line in the bass clef consists of eighth notes: Eb, F, G, Ab, Bb, C, D, Eb. The second system covers measures 17 to 20. The chords above the staff are Cm, F, Bb, and Bb. The melody in the treble clef starts with a half note Eb, followed by quarter notes F, G, and Ab. The bass line in the bass clef consists of eighth notes: Eb, F, G, Ab, Bb, C, D, Eb.

Figura 11. Sección B. "Kakariko Village". Fuente: Propia.

### 3.1.5 Kokiri Forest

A continuación, Kokiri Forest se presenta como un tema juguetón y feliz, similar a Lost Woods, ya que ambas localizaciones quedan una al lado de la otra en el mapa del juego. Kokiri Forest es el lugar donde viven los niños del bosque, donde vive el personaje principal, Link, y donde inicia el juego. Es el verdadero hogar del personaje, donde el jugador aprende las mecánicas básicas del juego como saltar, atacar, apuntar, esquivar, etc. Es también, el lugar donde recibe sus primeras herramientas para progresar después de una breve exploración: la espada y el escudo. Se pudiera decir que es una especie de patio de juegos inicial. Por ende, el tema de Kokiri Forest es la primera pieza musical que el jugador escucha cuando empieza a jugar.

El tema está en la tonalidad de Fa mayor, y su armonía muy simplística se basa casi por completo en los acordes de C y Bb. La sección A está enteramente construída por un vamp de esos dos acordes, tocados a corcheas, para darle movimiento rápido y juguetón al tema. La melodía, para contrastar, se mueve mucho en corcheas y semicorcheas por casi todos los grados de la escala. Aprovecha mucho el uso de arpeggios, seguidos por movimiento

conjunto, y motivos pegadizos y divertidos (Ver Figura 12). En general, todo tiene una atmósfera muy feliz y agradable.

The image shows the musical score for Section A of 'Kokiri Forest'. It consists of two systems of music. The first system starts at measure 4 and ends at measure 7. The second system starts at measure 8 and ends at measure 11. Above the treble clef staff, the chords are labeled as C, Bb, C, Bb, C, Bb, C, Bb. The bass line is a simple, rhythmic accompaniment of chords. The melody in the treble clef is a simple, repetitive motif.

Figura 12. Sección A "Kokiri Forest". Fuente: Propia.

La sección B del tema, por otro lado, contrasta bastante con la sección A, ya que la armonía deja las corcheas para usar blancas y dar una sonoridad más calmada con espacios para respirar. A su vez, cambia de acordes y usa un par de intercambios modales, es decir, toma acordes que no pertenecen a la tonalidad de Fa mayor, prestados de otras escalas. La melodía, por su parte, se mantiene firme en un solo motivo repetitivo durante los ocho compases que dura esta sección (Ver Figura 13).

The image shows the musical score for Section B of 'Kokiri Forest'. It consists of two systems of music. The first system starts at measure 14 and ends at measure 17. The second system starts at measure 18 and ends at measure 21. Above the treble clef staff, the chords are labeled as F, G, F, G, F, G, Ab, Bb. The bass line is a simple, rhythmic accompaniment of chords. The melody in the treble clef is a simple, repetitive motif.

Figura 13. Sección B "Kokiri Forest". Fuente: Propia.

Posteriormente, el tema pasa a una especie de sección A', donde la armonía es exactamente la misma que en la primera A, pero la melodía tiene unos ligeros cambios rítmicos y motivicos (Ver Figura 14). Después de esto, como es usual, el tema se vuelve a repetir desde el principio infinitamente.

The image shows a musical score for 'Kokiri Forest' Section A'. It consists of two systems of music, each with a treble and bass staff. The first system starts at measure 22 and ends at measure 27. The second system starts at measure 28 and ends at measure 33. The key signature is one flat (Bb). The chord progression is C, Bb, C, Bb, C, Bb, C, Bb, C, Bb, C, Bb. The melody in the treble staff features eighth and sixteenth notes, while the bass staff provides a steady accompaniment of eighth notes.

Figura 14. Sección A' "Kokiri Forest". Fuente: Propia.

### 3.1.6 Hyrule Field

El tema de Hyrule Field es crucial para *Ocarina Of Time*, ya que el campo principal de Hyrule es la zona que, geográficamente hablando, conecta todas las otras áreas del juego, es la parte central del reino, por lo que el jugador tendrá que traversar esta área repetidas veces durante su juego. Es un campo abierto, lleno de planicies verdes, ríos, árboles y algunos pocos enemigos. Desde este gran campo, el jugador podrá llegar al castillo principal, a *Gerudo Valley*, *Zora's Domain*, *Kakariko Village*, *Kokiri Forest*, *Lake Hylia* y demás (Ver Figura 15). Es probablemente, el tema musical que más escucha el jugador.



Figura 15. Mapa de Hyrule "Ocarina Of Time". Fuente: Zelda Capital.

Musicalmente hablando, la armonía es, una vez más, bastante simple y se centra de un movimiento de I-bVII, en la tonalidad de G. Un vamp sincopado en forma de negras y corcheas que se repite una y otra vez. En este caso, lo que le da movimiento al tema, es la melodía que contiene algunos motivos en negras, acompañados por pasajes rápidos de semicorcheas. Su motivo principal es un salto descendente desde la tónica, hasta la 5ta y un salto de vuelta a la tónica (Ver Figura 16 y 17). Al ser uno de los temas más escuchados, no puede ser algo demasiado complejo, pero a la vez debe tener movimiento para que el jugador no se canse de escucharlo constantemente.

Figura 16. Melodía 1 "Hyrule Field". Fuente: Propia.

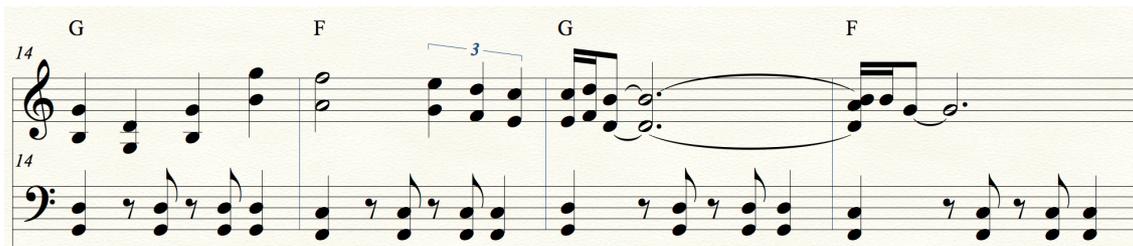


Figura 17. Respuesta a la melodía 1 "Hyrule Field". Fuente: Propia.

### 3.1.7 Battle

El tema de batalla, cuando Link se encuentra con un enemigo "cómun", es decir, que no es un jefe principal. Es un tema ansioso, que trata de poner tenso y nervioso al jugador, como si de verdad estuviera arriesgando su vida tratando de derrotar al adversario de turno.

Está basado enteramente en semicorcheas, con acentos en ciertas notas poco comunes dentro del compás, generando una síncopa que no deja tranquilo al jugador. Armónicamente, el tema es un vamp en Si, que no varía nunca, solo sigue los acentos mencionados anteriormente. La melodía es sumamente disonante, jugando con tritonos y notas fuera de la escala (Ver Figura 18 y 19).

The image shows a musical score for measures 11 through 14. It consists of two staves: a treble clef staff on top and a bass clef staff on the bottom. The key signature has two sharps (F# and C#) and the time signature is 4/4. Measure 11 starts with a quarter note B4, a quarter note A4, and a quarter note G4. Measure 12 has a quarter rest, a quarter note F#4, and a quarter note E4. Measure 13 has a quarter note D4, a quarter note C4, and a quarter note B3. Measure 14 has a quarter note A3, a quarter note G3, and a quarter note F#3. The bass staff features a consistent rhythmic pattern of eighth notes: B1, A1, G1, F#1, E1, D1, C1, B0, A0, G0, F#0, E0, D0, C0, B-1, A-1, G-1, F#-1, E-1, D-1, C-1, B-2, A-2, G-2, F#-2, E-2, D-2, C-2, B-3, A-3, G-3, F#-3, E-3, D-3, C-3, B-4, A-4, G-4, F#-4, E-4, D-4, C-4, B-5, A-5, G-5, F#-5, E-5, D-5, C-5, B-6, A-6, G-6, F#-6, E-6, D-6, C-6, B-7, A-7, G-7, F#-7, E-7, D-7, C-7, B-8, A-8, G-8, F#-8, E-8, D-8, C-8, B-9, A-9, G-9, F#-9, E-9, D-9, C-9, B-10, A-10, G-10, F#-10, E-10, D-10, C-10, B-11, A-11, G-11, F#-11, E-11, D-11, C-11, B-12, A-12, G-12, F#-12, E-12, D-12, C-12, B-13, A-13, G-13, F#-13, E-13, D-13, C-13, B-14, A-14, G-14, F#-14, E-14, D-14, C-14, B-15, A-15, G-15, F#-15, E-15, D-15, C-15, B-16, A-16, G-16, F#-16, E-16, D-16, C-16, B-17, A-17, G-17, F#-17, E-17, D-17, C-17, B-18, A-18, G-18, F#-18, E-18, D-18, C-18, B-19, A-19, G-19, F#-19, E-19, D-19, C-19, B-20, A-20, G-20, F#-20, E-20, D-20, C-20, B-21, A-21, G-21, F#-21, E-21, D-21, C-21, B-22, A-22, G-22, F#-22, E-22, D-22, C-22, B-23, A-23, G-23, F#-23, E-23, D-23, C-23, B-24, A-24, G-24, F#-24, E-24, D-24, C-24, B-25, A-25, G-25, F#-25, E-25, D-25, C-25, B-26, A-26, G-26, F#-26, E-26, D-26, C-26, B-27, A-27, G-27, F#-27, E-27, D-27, C-27, B-28, A-28, G-28, F#-28, E-28, D-28, C-28, B-29, A-29, G-29, F#-29, E-29, D-29, C-29, B-30, A-30, G-30, F#-30, E-30, D-30, C-30, B-31, A-31, G-31, F#-31, E-31, D-31, C-31, B-32, A-32, G-32, F#-32, E-32, D-32, C-32, B-33, A-33, G-33, F#-33, E-33, D-33, C-33, B-34, A-34, G-34, F#-34, E-34, D-34, C-34, B-35, A-35, G-35, F#-35, E-35, D-35, C-35, B-36, A-36, G-36, F#-36, E-36, D-36, C-36, B-37, A-37, G-37, F#-37, E-37, D-37, C-37, B-38, A-38, G-38, F#-38, E-38, D-38, C-38, B-39, A-39, G-39, F#-39, E-39, D-39, C-39, B-40, A-40, G-40, F#-40, E-40, D-40, C-40, B-41, A-41, G-41, F#-41, E-41, D-41, C-41, B-42, A-42, G-42, F#-42, E-42, D-42, C-42, B-43, A-43, G-43, F#-43, E-43, D-43, C-43, B-44, A-44, G-44, F#-44, E-44, D-44, C-44, B-45, A-45, G-45, F#-45, E-45, D-45, C-45, B-46, A-46, G-46, F#-46, E-46, D-46, C-46, B-47, A-47, G-47, F#-47, E-47, D-47, C-47, B-48, A-48, G-48, F#-48, E-48, D-48, C-48, B-49, A-49, G-49, F#-49, E-49, D-49, C-49, B-50, A-50, G-50, F#-50, E-50, D-50, C-50, B-51, A-51, G-51, F#-51, E-51, D-51, C-51, B-52, A-52, G-52, F#-52, E-52, D-52, C-52, B-53, A-53, G-53, F#-53, E-53, D-53, C-53, B-54, A-54, G-54, F#-54, E-54, D-54, C-54, B-55, A-55, G-55, F#-55, E-55, D-55, C-55, B-56, A-56, G-56, F#-56, E-56, D-56, C-56, B-57, A-57, G-57, F#-57, E-57, D-57, C-57, B-58, A-58, G-58, F#-58, E-58, D-58, C-58, B-59, A-59, G-59, F#-59, E-59, D-59, C-59, B-60, A-60, G-60, F#-60, E-60, D-60, C-60, B-61, A-61, G-61, F#-61, E-61, D-61, C-61, B-62, A-62, G-62, F#-62, E-62, D-62, C-62, B-63, A-63, G-63, F#-63, E-63, D-63, C-63, B-64, A-64, G-64, F#-64, E-64, D-64, C-64, B-65, A-65, G-65, F#-65, E-65, D-65, C-65, B-66, A-66, G-66, F#-66, E-66, D-66, C-66, B-67, A-67, G-67, F#-67, E-67, D-67, C-67, B-68, A-68, G-68, F#-68, E-68, D-68, C-68, B-69, A-69, G-69, F#-69, E-69, D-69, C-69, B-70, A-70, G-70, F#-70, E-70, D-70, C-70, B-71, A-71, G-71, F#-71, E-71, D-71, C-71, B-72, A-72, G-72, F#-72, E-72, D-72, C-72, B-73, A-73, G-73, F#-73, E-73, D-73, C-73, B-74, A-74, G-74, F#-74, E-74, D-74, C-74, B-75, A-75, G-75, F#-75, E-75, D-75, C-75, B-76, A-76, G-76, F#-76, E-76, D-76, C-76, B-77, A-77, G-77, F#-77, E-77, D-77, C-77, B-78, A-78, G-78, F#-78, E-78, D-78, C-78, B-79, A-79, G-79, F#-79, E-79, D-79, C-79, B-80, A-80, G-80, F#-80, E-80, D-80, C-80, B-81, A-81, G-81, F#-81, E-81, D-81, C-81, B-82, A-82, G-82, F#-82, E-82, D-82, C-82, B-83, A-83, G-83, F#-83, E-83, D-83, C-83, B-84, A-84, G-84, F#-84, E-84, D-84, C-84, B-85, A-85, G-85, F#-85, E-85, D-85, C-85, B-86, A-86, G-86, F#-86, E-86, D-86, C-86, B-87, A-87, G-87, F#-87, E-87, D-87, C-87, B-88, A-88, G-88, F#-88, E-88, D-88, C-88, B-89, A-89, G-89, F#-89, E-89, D-89, C-89, B-90, A-90, G-90, F#-90, E-90, D-90, C-90, B-91, A-91, G-91, F#-91, E-91, D-91, C-91, B-92, A-92, G-92, F#-92, E-92, D-92, C-92, B-93, A-93, G-93, F#-93, E-93, D-93, C-93, B-94, A-94, G-94, F#-94, E-94, D-94, C-94, B-95, A-95, G-95, F#-95, E-95, D-95, C-95, B-96, A-96, G-96, F#-96, E-96, D-96, C-96, B-97, A-97, G-97, F#-97, E-97, D-97, C-97, B-98, A-98, G-98, F#-98, E-98, D-98, C-98, B-99, A-99, G-99, F#-99, E-99, D-99, C-99, B-100, A-100, G-100, F#-100, E-100, D-100, C-100, B-101, A-101, G-101, F#-101, E-101, D-101, C-101, B-102, A-102, G-102, F#-102, E-102, D-102, C-102, B-103, A-103, G-103, F#-103, E-103, D-103, C-103, B-104, A-104, G-104, F#-104, E-104, D-104, C-104, B-105, A-105, G-105, F#-105, E-105, D-105, C-105, B-106, A-106, G-106, F#-106, E-106, D-106, C-106, B-107, A-107, G-107, F#-107, E-107, D-107, C-107, B-108, A-108, G-108, F#-108, E-108, D-108, C-108, B-109, A-109, G-109, F#-109, E-109, D-109, C-109, B-110, A-110, G-110, F#-110, E-110, D-110, C-110, B-111, A-111, G-111, F#-111, E-111, D-111, C-111, B-112, A-112, G-112, F#-112, E-112, D-112, C-112, B-113, A-113, G-113, F#-113, E-113, D-113, C-113, B-114, A-114, G-114, F#-114, E-114, D-114, C-114, B-115, A-115, G-115, F#-115, E-115, D-115, C-115, B-116, A-116, G-116, F#-116, E-116, D-116, C-116, B-117, A-117, G-117, F#-117, E-117, D-117, C-117, B-118, A-118, G-118, F#-118, E-118, D-118, C-118, B-119, A-119, G-119, F#-119, E-119, D-119, C-119, B-120, A-120, G-120, F#-120, E-120, D-120, C-120, B-121, A-121, G-121, F#-121, E-121, D-121, C-121, B-122, A-122, G-122, F#-122, E-122, D-122, C-122, B-123, A-123, G-123, F#-123, E-123, D-123, C-123, B-124, A-124, G-124, F#-124, E-124, D-124, C-124, B-125, A-125, G-125, F#-125, E-125, D-125, C-125, B-126, A-126, G-126, F#-126, E-126, D-126, C-126, B-127, A-127, G-127, F#-127, E-127, D-127, C-127, B-128, A-128, G-128, F#-128, E-128, D-128, C-128, B-129, A-129, G-129, F#-129, E-129, D-129, C-129, B-130, A-130, G-130, F#-130, E-130, D-130, C-130, B-131, A-131, G-131, F#-131, E-131, D-131, C-131, B-132, A-132, G-132, F#-132, E-132, D-132, C-132, B-133, A-133, G-133, F#-133, E-133, D-133, C-133, B-134, A-134, G-134, F#-134, E-134, D-134, C-134, B-135, A-135, G-135, F#-135, E-135, D-135, C-135, B-136, A-136, G-136, F#-136, E-136, D-136, C-136, B-137, A-137, G-137, F#-137, E-137, D-137, C-137, B-138, A-138, G-138, F#-138, E-138, D-138, C-138, B-139, A-139, G-139, F#-139, E-139, D-139, C-139, B-140, A-140, G-140, F#-140, E-140, D-140, C-140, B-141, A-141, G-141, F#-141, E-141, D-141, C-141, B-142, A-142, G-142, F#-142, E-142, D-142, C-142, B-143, A-143, G-143, F#-143, E-143, D-143, C-143, B-144, A-144, G-144, F#-144, E-144, D-144, C-144, B-145, A-145, G-145, F#-145, E-145, D-145, C-145, B-146, A-146, G-146, F#-146, E-146, D-146, C-146, B-147, A-147, G-147, F#-147, E-147, D-147, C-147, B-148, A-148, G-148, F#-148, E-148, D-148, C-148, B-149, A-149, G-149, F#-149, E-149, D-149, C-149, B-150, A-150, G-150, F#-150, E-150, D-150, C-150, B-151, A-151, G-151, F#-151, E-151, D-151, C-151, B-152, A-152, G-152, F#-152, E-152, D-152, C-152, B-153, A-153, G-153, F#-153, E-153, D-153, C-153, B-154, A-154, G-154, F#-154, E-154, D-154, C-154, B-155, A-155, G-155, F#-155, E-155, D-155, C-155, B-156, A-156, G-156, F#-156, E-156, D-156, C-156, B-157, A-157, G-157, F#-157, E-157, D-157, C-157, B-158, A-158, G-158, F#-158, E-158, D-158, C-158, B-159, A-159, G-159, F#-159, E-159, D-159, C-159, B-160, A-160, G-160, F#-160, E-160, D-160, C-160, B-161, A-161, G-161, F#-161, E-161, D-161, C-161, B-162, A-162, G-162, F#-162, E-162, D-162, C-162, B-163, A-163, G-163, F#-163, E-163, D-163, C-163, B-164, A-164, G-164, F#-164, E-164, D-164, C-164, B-165, A-165, G-165, F#-165, E-165, D-165, C-165, B-166, A-166, G-166, F#-166, E-166, D-166, C-166, B-167, A-167, G-167, F#-167, E-167, D-167, C-167, B-168, A-168, G-168, F#-168, E-168, D-168, C-168, B-169, A-169, G-169, F#-169, E-169, D-169, C-169, B-170, A-170, G-170, F#-170, E-170, D-170, C-170, B-171, A-171, G-171, F#-171, E-171, D-171, C-171, B-172, A-172, G-172, F#-172, E-172, D-172, C-172, B-173, A-173, G-173, F#-173, E-173, D-173, C-173, B-174, A-174, G-174, F#-174, E-174, D-174, C-174, B-175, A-175, G-175, F#-175, E-175, D-175, C-175, B-176, A-176, G-176, F#-176, E-176, D-176, C-176, B-177, A-177, G-177, F#-177, E-177, D-177, C-177, B-178, A-178, G-178, F#-178, E-178, D-178, C-178, B-179, A-179, G-179, F#-179, E-179, D-179, C-179, B-180, A-180, G-180, F#-180, E-180, D-180, C-180, B-181, A-181, G-181, F#-181, E-181, D-181, C-181, B-182, A-182, G-182, F#-182, E-182, D-182, C-182, B-183, A-183, G-183, F#-183, E-183, D-183, C-183, B-184, A-184, G-184, F#-184, E-184, D-184, C-184, B-185, A-185, G-185, F#-185, E-185, D-185, C-185, B-186, A-186, G-186, F#-186, E-186, D-186, C-186, B-187, A-187, G-187, F#-187, E-187, D-187, C-187, B-188, A-188, G-188, F#-188, E-188, D-188, C-188, B-189, A-189, G-189, F#-189, E-189, D-189, C-189, B-190, A-190, G-190, F#-190, E-190, D-190, C-190, B-191, A-191, G-191, F#-191, E-191, D-191, C-191, B-192, A-192, G-192, F#-192, E-192, D-192, C-192, B-193, A-193, G-193, F#-193, E-193, D-193, C-193, B-194, A-194, G-194, F#-194, E-194, D-194, C-194, B-195, A-195, G-195, F#-195, E-195, D-195, C-195, B-196, A-196, G-196, F#-196, E-196, D-196, C-196, B-197, A-197, G-197, F#-197, E-197, D-197, C-197, B-198, A-198, G-198, F#-198, E-198, D-198, C-198, B-199, A-199, G-199, F#-199, E-199, D-199, C-199, B-200, A-200, G-200, F#-200, E-200, D-200, C-200, B-201, A-201, G-201, F#-201, E-201, D-201, C-201, B-202, A-202, G-202, F#-202, E-202, D-202, C-202, B-203, A-203, G-203, F#-203, E-203, D-203, C-203, B-204, A-204, G-204, F#-204, E-204, D-204, C-204, B-205, A-205, G-205, F#-205, E-205, D-205, C-205, B-206, A-206, G-206, F#-206, E-206, D-206, C-206, B-207, A-207, G-207, F#-207, E-207, D-207, C-207, B-208, A-208, G-208, F#-208, E-208, D-208, C-208, B-209, A-209, G-209, F#-209, E-209, D-209, C-209, B-210, A-210, G-210, F#-210, E-210, D-210, C-210, B-211, A-211, G-211, F#-211, E-211, D-211, C-211, B-212, A-212, G-212, F#-212, E-212, D-212, C-212, B-213, A-213, G-213, F#-213, E-213, D-213, C-213, B-214, A-214, G-214, F#-214, E-214, D-214, C-214, B-215, A-215, G-215, F#-215, E-215, D-215, C-215, B-216, A-216, G-216, F#-216, E-216, D-216, C-216, B-217, A-217, G-217, F#-217, E-217, D-217, C-217, B-218, A-218, G-218, F#-218, E-218, D-218, C-218, B-219, A-219, G-219, F#-219, E-219, D-219, C-219, B-220, A-220, G-220, F#-220, E-220, D-220, C-220, B-221, A-221, G-221, F#-221, E-221, D-221, C-221, B-222, A-222, G-222, F#-222, E-222, D-222, C-222, B-223, A-223, G-223, F#-223, E-223, D-223, C-223, B-224, A-224, G-224, F#-224, E-224, D-224, C-224, B-225, A-225, G-225, F#-225, E-225, D-225, C-225, B-226, A-226, G-226, F#-226, E-226, D-226, C-226, B-227, A-227, G-227, F#-227, E-227, D-227, C-227, B-228, A-228, G-228, F#-228, E-228, D-228, C-228, B-229, A-229, G-229, F#-229, E-229, D-229, C-229, B-230, A-230, G-230, F#-230, E-230, D-230, C-230, B-231, A-231, G-231, F#-231, E-231, D-231, C-231, B-232, A-232, G-232, F#-232, E-232, D-232, C-232, B-233, A-233, G-233, F#-233, E-233, D-233, C-233, B-234, A-234, G-234, F#-234, E-234, D-234, C-234, B-235, A-235, G-235, F#-235, E-235, D-235, C-235, B-236, A-236, G-236, F#-236, E-236, D-236, C-236, B-237, A-237, G-237, F#-237, E-237, D-237, C-237, B-238, A-238, G-238, F#-238, E-238, D-238, C-238, B-239, A-239, G-239, F#-239, E-239, D-239, C-239, B-240, A-240, G-240, F#-240, E-240, D-240, C-240, B-241, A-241, G-241, F#-241, E-241, D-241, C-241, B-242, A-242, G-242, F#-242, E-242, D-242, C-242, B-243, A-243, G-243, F#-243, E-243, D-243, C-243, B-244, A-244, G-244, F#-244, E-244, D-244, C-244, B-245, A-245, G-245, F#-245, E-245, D-245, C-245, B-246, A-246, G-246, F#-246, E-246, D-246, C-246, B-247, A-247, G-247, F#-247, E-247, D-247, C-247, B-248, A-248, G-248, F#-248, E-248, D-248, C-248, B-249, A-249, G-249, F#-249, E-249, D-249, C-249, B-250, A-250, G-250, F#-250, E-250, D-250, C-250, B-251, A-251, G-251, F#-251, E-251, D-251, C-251, B-252, A-252, G-252, F#-252, E-252, D-252, C-252, B-253, A-253, G-253, F#-253, E-253, D-253, C-253, B-254, A-254, G-254, F#-254, E-254, D-254, C-254, B-255, A-255, G-255, F#-255, E-255, D-255, C-255, B-256, A-256, G-256, F#-256, E-256, D-256, C-256, B-257, A-257, G-257, F#-257, E-257, D-257, C-257, B-258, A-258, G-258, F#-258, E-258, D-258, C-258, B-259, A-259, G-259, F#-259, E-259, D-259, C-259, B-260, A-260, G-260, F#-260, E-260, D-260, C-260, B-261, A-261, G-261, F#-261, E-261, D-261, C-261, B-262, A-262, G-262, F#-262, E-262, D-262, C-262, B-263, A-263, G-263, F#-263, E-263, D-263, C-263, B-264, A-264, G-264, F#-264, E-264, D-264, C-264, B-265, A-265, G-265, F#-265, E-265, D-265, C-265, B-266, A-266, G-266, F#-266, E-266, D-266, C-266, B-267, A-267, G-267, F#-267, E-267, D-267, C-267, B-268, A-268, G-268, F#-268, E-268, D-268, C-268, B-269, A-269, G-269, F#-269, E-269, D-269, C-269, B-270, A-270, G-270, F#-270, E-270, D-270, C-270, B-271, A-271, G-271, F#-271, E-271, D-271, C-271, B-272, A-272, G-272, F#-272, E-272, D-272, C-272, B-273, A-273, G-273, F#-273, E-273, D-273, C-273, B-274, A-274, G-274, F#-274, E-274, D-274, C-274, B-275, A-275, G-275, F#-275, E-275, D-275, C-275, B-276, A-276, G-276, F#-276, E-276, D-276, C-276, B-277, A-277, G-277, F#-277, E-277, D-277, C-277, B-278, A-278, G-278, F#-278, E-278, D-278, C-278, B-279, A-279, G-279, F#-279, E-279, D-279, C-279, B-280, A-280, G-280, F#-280, E-280, D-280, C-280, B-281, A-281, G-281, F#-281, E-281, D-281, C-281, B-282, A-282, G-282, F#-282, E-282, D-282, C-282, B-283, A-283, G-283, F#-283, E-283, D-283, C-283, B-284, A

The image shows a musical score for a piece titled "Battle". It consists of three staves. The top staff is a single melodic line in treble clef, starting at measure 14. The middle and bottom staves are a piano accompaniment in treble and bass clefs respectively, also starting at measure 14. The key signature has two sharps (F# and C#). The piano part features a rhythmic pattern of eighth notes with accents (>) and a descending chromatic line in the bass.

Figura 19. Melodía "Battle". Fuente: Propia.

### 3.1.8 Game Over

Más que un tema, se pudiera decir que es un *jingle* o un motivo. Suena cada vez que el jugador se queda sin corazones de vida y "muere" y la pantalla se vuelve negra. Es decir, cuando pierde. Es Increíblemente simple y directo ya que con cuatro compases, cumple la función de dar una sensación de caída o derrota al jugador. Una simple bajada cromática, representando el descenso de los corazones de Link, hasta su muerte (Ver Figura 20).

The image shows a musical score for a piece titled "Game Over". It consists of two staves, treble and bass clef, in 4/4 time. The key signature has two flats (Bb and Eb). The melody is a simple descending chromatic line: G4, F4, E4, D4. The piano accompaniment consists of a steady eighth-note bass line in the bass clef and a simple harmonic accompaniment in the treble clef.

Figura 20. Tema "Game Over". Fuente: Propia.

## 4 Conclusiones y Recomendaciones

### 4.1 Conclusiones:

Para concluir este trabajo, hay que recordar su objetivo que consiste en analizar las condiciones adaptativas de la música de Koji Kondo en “*The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*”, mediante el estudio de sus temas. Es de suma importancia recalcar que este aspecto del ámbito musical de los videojuegos ha sido poco explorado y estudiado en términos generales, por lo que he considerado crítico rescatar las cualidades compositivas de la música para videojuegos. Se ha de decir que el objetivo fue cumplido, ya que el plan de trabajo, el análisis musical y los arreglos de los temas fueron realizados con éxito dentro del tiempo estipulado dando lugar a resultados positivos.

Hay que tomar en cuenta las dificultades que puede presentar un trabajo como este, desde la cantidad de temas musicales en el soundtrack de un videojuego, hasta el reto que presenta la emulación e interpretación de sus cualidades adaptativas para una banda en vivo con *gameplay* en tiempo real. Por otro lado, para conseguir mejores resultados en la presentación en vivo, es necesario remover la música de fondo original del juego, pero manteniendo los efectos de sonido del mismo, aspecto que solo puede ser logrado a través de métodos de *hackeo* en el sistema del juego.

El aspecto investigativo del presente trabajo también presentó ciertas dificultades debido a la escasez de trabajos y estudios sobre el tema en cuestión. Tomando en cuenta que los videojuegos están recibiendo un enfoque académico como un medio de comunicación desde hace relativamente poco tiempo, sigue siendo un campo poco explorado, por lo que no existen varias fuentes de las cuales tomar información, sobre todo, en un idioma que no sea inglés.

## 4.2 Recomendaciones:

Personalmente, creo que la música para videojuegos merece más crédito y reconocimiento del que recibe, por su calidad compositiva, musical, instrumental y sobre todo porque contiene las cualidades adaptativas antes mencionadas, aspecto que la mayoría de estilos o formatos musicales no poseen. Por estas razones, he decidido realizar este trabajo en base a la música de uno de los mejores videojuegos jamás creados, como un medio para exponer y hacer llegar a más gente a esta forma de música y así, darle la apreciación que merece y que, injustamente, no ha recibido.

La música para videojuegos es emocionante, es narrativa, expresiva, cambiante, impredecible, sensitiva y sentimental. Un buen score puede cambiar y mejorar por completo la experiencia de cómo se juega un videojuego, de cómo se entiende y la percepción que tiene el jugador sobre el mismo. Su objetivo es trabajar a favor del *gameplay*, cumpliendo la función de acompañar la narrativa, tal como un score de cine, pero ahora siendo dinámico, interactivo y adaptativo.

Recomiendo tomarse el tiempo de prestarle más atención a la música la próxima vez que alguien juegue un videojuego, y para contrastar, jugar por unos minutos silenciando por completo la música, algo así como un ejercicio sensorial para ver cuánto cambia la experiencia del *gameplay* con y sin música. Por otro lado, si una persona no disfruta o no desea adentrarse al mundo de los videojuegos como tal, es igualmente interesante escuchar estas obras por sí solas, y tratar de imaginar el contexto bajo el que suenan dentro del juego, así como los escenarios, la historia, los personajes, etc. Espero que de esta forma, más personas cambien su percepción de los juegos y los empiecen a ver como una forma de arte, que a su vez, incluye intrínsecamente, un sinfín de formas de arte en su interior.

## REFERENCIAS

Chris. (2008). *Koji Kondo: Biography*. Consultado el 06/06/2019. Disponible en: <https://www.squareenixmusic.com/composers/kondo/biography.shtml>.

Collins. (2008a). *An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games*. Consultado el 06/06/2019. Disponible en: <https://pdfs.semanticscholar.org/b6df/39d9d90f82f25c1ce8a78cdbe52dfbdcdf34.pdf>.

Collins. (2008b). *Game Sound: An Introduction To The History, Theory And Practice Of Video Game Music And Sound Design*. Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.

Gallego. (2017). *Koji Kondo, el humilde creador de himnos*. Consultado el 06/06/2019. Disponible en: <https://www.vidaextra.com/industria/koji-kondo-el-humilde-creador-de-himnos>.

Greening, C. (2014). *Koji Kondo Profile*. Consultado el 06/06/2019. Disponible en <http://www.vgmonline.net/kojikondo/>.

Hernandez, R. (1997/2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). México: McGraw Hill Education.

Kondo, K. (2007). *Game Developers Conference*. Consultado el. 06/06/2019. Disponible en: <http://www.1up.com/>.

Muñoz, C. (1998/2011). *Cómo elaborar y asesorar un plan de tesis* (2ª ed.). México: Pearson Educación.

Parish, J. (2007). *GDC 2007: Mario Maestro Shares His Secrets*. Consultado el 06/06/2019. Disponible en: <https://web.archive.org/web/20120710232628/http://www.1up.com/news/gdc-2007-mario-maestro-shares>.

Sexton, J. (2007). *Music, Sound and Multimedia*. Inglaterra: Edinburgh University Press.

Whalen, Z. (2004). *Play Along – An Approach to Videogame Music*. Consultado el 06/06/2019. Disponible en: <http://gamestudies.org/0401/whalen/?ref=SeksDE.com>.

Zelda Capital. (2009). *Map from Ocarina Of Time*. Consultado el 06/01/2020. Disponible en: <http://www.zeldacapital.com/hyrule.php>.

## **ANEXOS**

<https://drive.google.com/drive/folders/13S2-2GusjLF1VuphQMOR6imzxOml0GNn?usp=sharing>



# Song Of Storms

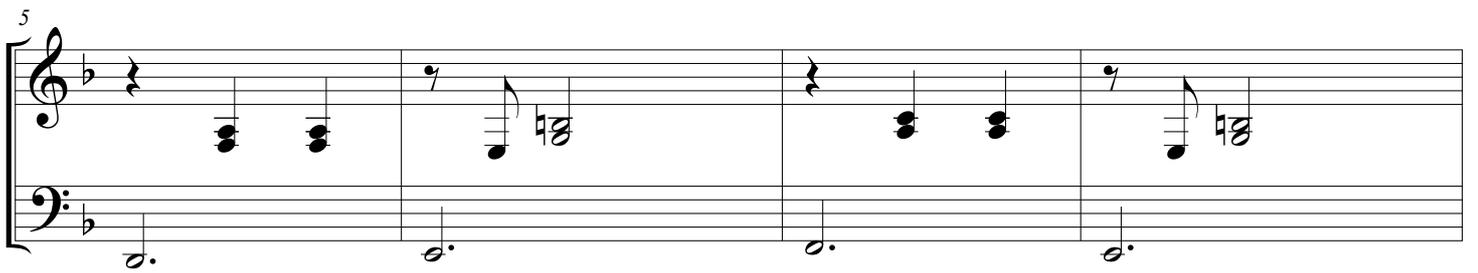
Grand Piano

Grand Piano

Dmin Emin F Emin

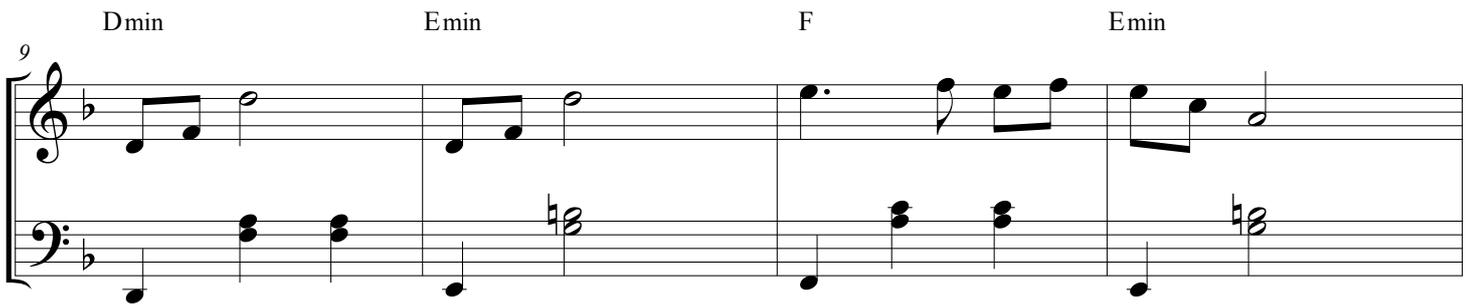


5



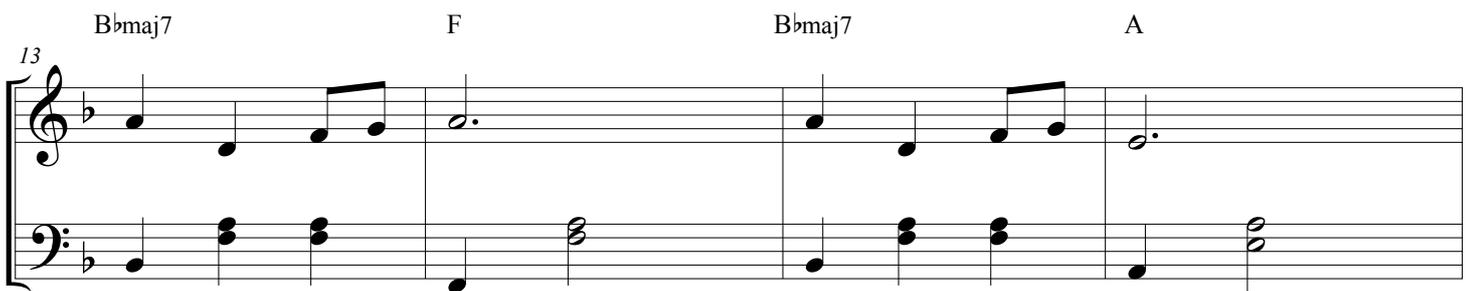
9

Dmin Emin F Emin



13

Bbmaj7 F Bbmaj7 A



17 Dmin Emin F Emin

Musical notation for measures 17-20. Measure 17: Treble clef has a quarter note D4, quarter note E4, and a half note F4. Bass clef has a quarter note D3, a pair of quarter notes E3 and F3, and a half note G3. Measure 18: Treble clef has a quarter note D4, quarter note E4, and a half note F4. Bass clef has a quarter note D3, a pair of quarter notes E3 and F3, and a half note G3. Measure 19: Treble clef has a quarter note D4, quarter note E4, and a half note F4. Bass clef has a quarter note D3, a pair of quarter notes E3 and F3, and a half note G3. Measure 20: Treble clef has a quarter note D4, quarter note E4, and a half note F4. Bass clef has a quarter note D3, a pair of quarter notes E3 and F3, and a half note G3.

21 Bbmaj7 A Dmin Emin F Emin

Musical notation for measures 21-26. Measure 21: Treble clef has a quarter note D4, quarter note E4, and a half note F4. Bass clef has a quarter note D3, a pair of quarter notes E3 and F3, and a half note G3. Measure 22: Treble clef has a quarter note D4, quarter note E4, and a half note F4. Bass clef has a quarter note D3, a pair of quarter notes E3 and F3, and a half note G3. Measure 23: Treble clef has a quarter note D4, quarter note E4, and a half note F4. Bass clef has a quarter note D3, a pair of quarter notes E3 and F3, and a half note G3. Measure 24: Treble clef has a quarter note D4, quarter note E4, and a half note F4. Bass clef has a quarter note D3, a pair of quarter notes E3 and F3, and a half note G3. Measure 25: Treble clef has a quarter note D4, quarter note E4, and a half note F4. Bass clef has a quarter note D3, a pair of quarter notes E3 and F3, and a half note G3. Measure 26: Treble clef has a quarter note D4, quarter note E4, and a half note F4. Bass clef has a quarter note D3, a pair of quarter notes E3 and F3, and a half note G3.

# Gerudo Valley

Track 0

Track 1

C# C#

4

F#m D

6

E7 C#7sus4

8

F#m D E7 C#7sus4

12 F#m D

14 E7 C#7sus4

16 F#m D

18 E7 C#7sus4

20

22

Musical notation for measures 22-23. The key signature is three sharps (F#, C#, G#). The treble clef part begins with a quarter rest, followed by quarter notes G4, A4, and B4. The bass clef part features a steady eighth-note accompaniment starting on C3.

24

Musical notation for measures 24-25. The treble clef part continues with quarter notes C5, B4, A4, and G4. The bass clef part continues with the eighth-note accompaniment.

26

Musical notation for measures 26-27. The treble clef part continues with quarter notes F#4, E4, D4, and C4. The bass clef part continues with the eighth-note accompaniment.

28

Musical notation for measures 28-30. The treble clef part features eighth-note runs: G4-A4-B4, C5-B4-A4, and G4-F#4-E4. The bass clef part continues with the eighth-note accompaniment.

31

Musical notation for measures 31-33. The treble clef part begins with a quarter rest, followed by quarter notes G4, A4, B4, and C5. The bass clef part continues with the eighth-note accompaniment.

34

Musical notation for measures 34 and 35. The key signature is three sharps (F#, C#, G#). The melody in the treble clef consists of eighth and quarter notes, with a slur over measures 34 and 35. The bass line features a steady eighth-note accompaniment.

36

Musical notation for measures 36 and 37. The treble clef melody includes a complex sixteenth-note passage in measure 36, followed by a half-note chord in measure 37. The bass line continues with eighth-note accompaniment.

38

Musical notation for measures 38 and 39. Measure 38 features a dense sixteenth-note texture in the treble. Measure 39 shows a change in the bass line with a dotted quarter note followed by an eighth note.

41

Musical notation for measures 41, 42, 43, and 44. Measures 41 and 42 have a treble clef melody with eighth notes and rests. Measures 43 and 44 feature a treble clef melody with eighth notes and a final chord. The bass line consists of a simple half-note accompaniment.

# Kakariko Village

Grand Piano

Grand Piano

B $\flat$  Gm Cm7 F7

5

5

B $\flat$  Gm Cm7 F7

9

9

B $\flat$  Gm Cm7 F7

13

13

E $\flat$  F B $\flat$  G

Cm

F

Bb

Bb

17

Musical staff 17 (treble clef) showing notes and rests. The staff contains a half note C4, a quarter note D4, a quarter note E4, a half note F4, a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note Bb4, and a quarter note C5. A slur covers the notes from the second measure to the fourth measure.

17

Musical staff 17 (bass clef) showing a continuous eighth-note bass line. The notes are: C3, D3, E3, F3, G3, A3, Bb3, C4, D4, E4, F4, G4, A4, Bb4, C5, D5, E5, F5, G5, A5, Bb5, C6, D6, E6, F6, G6, A6, Bb6, C7, D7, E7, F7, G7, A7, Bb7, C8, D8, E8, F8, G8, A8, Bb8, C9, D9, E9, F9, G9, A9, Bb9, C10, D10, E10, F10, G10, A10, Bb10, C11, D11, E11, F11, G11, A11, Bb11, C12, D12, E12, F12, G12, A12, Bb12, C13, D13, E13, F13, G13, A13, Bb13, C14, D14, E14, F14, G14, A14, Bb14, C15, D15, E15, F15, G15, A15, Bb15, C16, D16, E16, F16, G16, A16, Bb16, C17, D17, E17, F17, G17, A17, Bb17, C18, D18, E18, F18, G18, A18, Bb18, C19, D19, E19, F19, G19, A19, Bb19, C20, D20, E20, F20, G20, A20, Bb20, C21, D21, E21, F21, G21, A21, Bb21, C22, D22, E22, F22, G22, A22, Bb22, C23, D23, E23, F23, G23, A23, Bb23, C24, D24, E24, F24, G24, A24, Bb24, C25, D25, E25, F25, G25, A25, Bb25, C26, D26, E26, F26, G26, A26, Bb26, C27, D27, E27, F27, G27, A27, Bb27, C28, D28, E28, F28, G28, A28, Bb28, C29, D29, E29, F29, G29, A29, Bb29, C30, D30, E30, F30, G30, A30, Bb30, C31, D31, E31, F31, G31, A31, Bb31, C32, D32, E32, F32, G32, A32, Bb32, C33, D33, E33, F33, G33, A33, Bb33, C34, D34, E34, F34, G34, A34, Bb34, C35, D35, E35, F35, G35, A35, Bb35, C36, D36, E36, F36, G36, A36, Bb36, C37, D37, E37, F37, G37, A37, Bb37, C38, D38, E38, F38, G38, A38, Bb38, C39, D39, E39, F39, G39, A39, Bb39, C40, D40, E40, F40, G40, A40, Bb40, C41, D41, E41, F41, G41, A41, Bb41, C42, D42, E42, F42, G42, A42, Bb42, C43, D43, E43, F43, G43, A43, Bb43, C44, D44, E44, F44, G44, A44, Bb44, C45, D45, E45, F45, G45, A45, Bb45, C46, D46, E46, F46, G46, A46, Bb46, C47, D47, E47, F47, G47, A47, Bb47, C48, D48, E48, F48, G48, A48, Bb48, C49, D49, E49, F49, G49, A49, Bb49, C50, D50, E50, F50, G50, A50, Bb50, C51, D51, E51, F51, G51, A51, Bb51, C52, D52, E52, F52, G52, A52, Bb52, C53, D53, E53, F53, G53, A53, Bb53, C54, D54, E54, F54, G54, A54, Bb54, C55, D55, E55, F55, G55, A55, Bb55, C56, D56, E56, F56, G56, A56, Bb56, C57, D57, E57, F57, G57, A57, Bb57, C58, D58, E58, F58, G58, A58, Bb58, C59, D59, E59, F59, G59, A59, Bb59, C60, D60, E60, F60, G60, A60, Bb60, C61, D61, E61, F61, G61, A61, Bb61, C62, D62, E62, F62, G62, A62, Bb62, C63, D63, E63, F63, G63, A63, Bb63, C64, D64, E64, F64, G64, A64, Bb64, C65, D65, E65, F65, G65, A65, Bb65, C66, D66, E66, F66, G66, A66, Bb66, C67, D67, E67, F67, G67, A67, Bb67, C68, D68, E68, F68, G68, A68, Bb68, C69, D69, E69, F69, G69, A69, Bb69, C70, D70, E70, F70, G70, A70, Bb70, C71, D71, E71, F71, G71, A71, Bb71, C72, D72, E72, F72, G72, A72, Bb72, C73, D73, E73, F73, G73, A73, Bb73, C74, D74, E74, F74, G74, A74, Bb74, C75, D75, E75, F75, G75, A75, Bb75, C76, D76, E76, F76, G76, A76, Bb76, C77, D77, E77, F77, G77, A77, Bb77, C78, D78, E78, F78, G78, A78, Bb78, C79, D79, E79, F79, G79, A79, Bb79, C80, D80, E80, F80, G80, A80, Bb80, C81, D81, E81, F81, G81, A81, Bb81, C82, D82, E82, F82, G82, A82, Bb82, C83, D83, E83, F83, G83, A83, Bb83, C84, D84, E84, F84, G84, A84, Bb84, C85, D85, E85, F85, G85, A85, Bb85, C86, D86, E86, F86, G86, A86, Bb86, C87, D87, E87, F87, G87, A87, Bb87, C88, D88, E88, F88, G88, A88, Bb88, C89, D89, E89, F89, G89, A89, Bb89, C90, D90, E90, F90, G90, A90, Bb90, C91, D91, E91, F91, G91, A91, Bb91, C92, D92, E92, F92, G92, A92, Bb92, C93, D93, E93, F93, G93, A93, Bb93, C94, D94, E94, F94, G94, A94, Bb94, C95, D95, E95, F95, G95, A95, Bb95, C96, D96, E96, F96, G96, A96, Bb96, C97, D97, E97, F97, G97, A97, Bb97, C98, D98, E98, F98, G98, A98, Bb98, C99, D99, E99, F99, G99, A99, Bb99, C100, D100, E100, F100, G100, A100, Bb100, C101, D101, E101, F101, G101, A101, Bb101, C102, D102, E102, F102, G102, A102, Bb102, C103, D103, E103, F103, G103, A103, Bb103, C104, D104, E104, F104, G104, A104, Bb104, C105, D105, E105, F105, G105, A105, Bb105, C106, D106, E106, F106, G106, A106, Bb106, C107, D107, E107, F107, G107, A107, Bb107, C108, D108, E108, F108, G108, A108, Bb108, C109, D109, E109, F109, G109, A109, Bb109, C110, D110, E110, F110, G110, A110, Bb110, C111, D111, E111, F111, G111, A111, Bb111, C112, D112, E112, F112, G112, A112, Bb112, C113, D113, E113, F113, G113, A113, Bb113, C114, D114, E114, F114, G114, A114, Bb114, C115, D115, E115, F115, G115, A115, Bb115, C116, D116, E116, F116, G116, A116, Bb116, C117, D117, E117, F117, G117, A117, Bb117, C118, D118, E118, F118, G118, A118, Bb118, C119, D119, E119, F119, G119, A119, Bb119, C120, D120, E120, F120, G120, A120, Bb120, C121, D121, E121, F121, G121, A121, Bb121, C122, D122, E122, F122, G122, A122, Bb122, C123, D123, E123, F123, G123, A123, Bb123, C124, D124, E124, F124, G124, A124, Bb124, C125, D125, E125, F125, G125, A125, Bb125, C126, D126, E126, F126, G126, A126, Bb126, C127, D127, E127, F127, G127, A127, Bb127, C128, D128, E128, F128, G128, A128, Bb128, C129, D129, E129, F129, G129, A129, Bb129, C130, D130, E130, F130, G130, A130, Bb130, C131, D131, E131, F131, G131, A131, Bb131, C132, D132, E132, F132, G132, A132, Bb132, C133, D133, E133, F133, G133, A133, Bb133, C134, D134, E134, F134, G134, A134, Bb134, C135, D135, E135, F135, G135, A135, Bb135, C136, D136, E136, F136, G136, A136, Bb136, C137, D137, E137, F137, G137, A137, Bb137, C138, D138, E138, F138, G138, A138, Bb138, C139, D139, E139, F139, G139, A139, Bb139, C140, D140, E140, F140, G140, A140, Bb140, C141, D141, E141, F141, G141, A141, Bb141, C142, D142, E142, F142, G142, A142, Bb142, C143, D143, E143, F143, G143, A143, Bb143, C144, D144, E144, F144, G144, A144, Bb144, C145, D145, E145, F145, G145, A145, Bb145, C146, D146, E146, F146, G146, A146, Bb146, C147, D147, E147, F147, G147, A147, Bb147, C148, D148, E148, F148, G148, A148, Bb148, C149, D149, E149, F149, G149, A149, Bb149, C150, D150, E150, F150, G150, A150, Bb150, C151, D151, E151, F151, G151, A151, Bb151, C152, D152, E152, F152, G152, A152, Bb152, C153, D153, E153, F153, G153, A153, Bb153, C154, D154, E154, F154, G154, A154, Bb154, C155, D155, E155, F155, G155, A155, Bb155, C156, D156, E156, F156, G156, A156, Bb156, C157, D157, E157, F157, G157, A157, Bb157, C158, D158, E158, F158, G158, A158, Bb158, C159, D159, E159, F159, G159, A159, Bb159, C160, D160, E160, F160, G160, A160, Bb160, C161, D161, E161, F161, G161, A161, Bb161, C162, D162, E162, F162, G162, A162, Bb162, C163, D163, E163, F163, G163, A163, Bb163, C164, D164, E164, F164, G164, A164, Bb164, C165, D165, E165, F165, G165, A165, Bb165, C166, D166, E166, F166, G166, A166, Bb166, C167, D167, E167, F167, G167, A167, Bb167, C168, D168, E168, F168, G168, A168, Bb168, C169, D169, E169, F169, G169, A169, Bb169, C170, D170, E170, F170, G170, A170, Bb170, C171, D171, E171, F171, G171, A171, Bb171, C172, D172, E172, F172, G172, A172, Bb172, C173, D173, E173, F173, G173, A173, Bb173, C174, D174, E174, F174, G174, A174, Bb174, C175, D175, E175, F175, G175, A175, Bb175, C176, D176, E176, F176, G176, A176, Bb176, C177, D177, E177, F177, G177, A177, Bb177, C178, D178, E178, F178, G178, A178, Bb178, C179, D179, E179, F179, G179, A179, Bb179, C180, D180, E180, F180, G180, A180, Bb180, C181, D181, E181, F181, G181, A181, Bb181, C182, D182, E182, F182, G182, A182, Bb182, C183, D183, E183, F183, G183, A183, Bb183, C184, D184, E184, F184, G184, A184, Bb184, C185, D185, E185, F185, G185, A185, Bb185, C186, D186, E186, F186, G186, A186, Bb186, C187, D187, E187, F187, G187, A187, Bb187, C188, D188, E188, F188, G188, A188, Bb188, C189, D189, E189, F189, G189, A189, Bb189, C190, D190, E190, F190, G190, A190, Bb190, C191, D191, E191, F191, G191, A191, Bb191, C192, D192, E192, F192, G192, A192, Bb192, C193, D193, E193, F193, G193, A193, Bb193, C194, D194, E194, F194, G194, A194, Bb194, C195, D195, E195, F195, G195, A195, Bb195, C196, D196, E196, F196, G196, A196, Bb196, C197, D197, E197, F197, G197, A197, Bb197, C198, D198, E198, F198, G198, A198, Bb198, C199, D199, E199, F199, G199, A199, Bb199, C200, D200, E200, F200, G200, A200, Bb200, C201, D201, E201, F201, G201, A201, Bb201, C202, D202, E202, F202, G202, A202, Bb202, C203, D203, E203, F203, G203, A203, Bb203, C204, D204, E204, F204, G204, A204, Bb204, C205, D205, E205, F205, G205, A205, Bb205, C206, D206, E206, F206, G206, A206, Bb206, C207, D207, E207, F207, G207, A207, Bb207, C208, D208, E208, F208, G208, A208, Bb208, C209, D209, E209, F209, G209, A209, Bb209, C210, D210, E210, F210, G210, A210, Bb210, C211, D211, E211, F211, G211, A211, Bb211, C212, D212, E212, F212, G212, A212, Bb212, C213, D213, E213, F213, G213, A213, Bb213, C214, D214, E214, F214, G214, A214, Bb214, C215, D215, E215, F215, G215, A215, Bb215, C216, D216, E216, F216, G216, A216, Bb216, C217, D217, E217, F217, G217, A217, Bb217, C218, D218, E218, F218, G218, A218, Bb218, C219, D219, E219, F219, G219, A219, Bb219, C220, D220, E220, F220, G220, A220, Bb220, C221, D221, E221, F221, G221, A221, Bb221, C222, D222, E222, F222, G222, A222, Bb222, C223, D223, E223, F223, G223, A223, Bb223, C224, D224, E224, F224, G224, A224, Bb224, C225, D225, E225, F225, G225, A225, Bb225, C226, D226, E226, F226, G226, A226, Bb226, C227, D227, E227, F227, G227, A227, Bb227, C228, D228, E228, F228, G228, A228, Bb228, C229, D229, E229, F229, G229, A229, Bb229, C230, D230, E230, F230, G230, A230, Bb230, C231, D231, E231, F231, G231, A231, Bb231, C232, D232, E232, F232, G232, A232, Bb232, C233, D233, E233, F233, G233, A233, Bb233, C234, D234, E234, F234, G234, A234, Bb234, C235, D235, E235, F235, G235, A235, Bb235, C236, D236, E236, F236, G236, A236, Bb236, C237, D237, E237, F237, G237, A237, Bb237, C238, D238, E238, F238, G238, A238, Bb238, C239, D239, E239, F239, G239, A239, Bb239, C240, D240, E240, F240, G240, A240, Bb240, C241, D241, E241, F241, G241, A241, Bb241, C242, D242, E242, F242, G242, A242, Bb242, C243, D243, E243, F243, G243, A243, Bb243, C244, D244, E244, F244, G244, A244, Bb244, C245, D245, E245, F245, G245, A245, Bb245, C246, D246, E246, F246, G246, A246, Bb246, C247, D247, E247, F247, G247, A247, Bb247, C248, D248, E248, F248, G248, A248, Bb248, C249, D249, E249, F249, G249, A249, Bb249, C250, D250, E250, F250, G250, A250, Bb250, C251, D251, E251, F251, G251, A251, Bb251, C252, D252, E252, F252, G252, A252, Bb252, C253, D253, E253, F253, G253, A253, Bb253, C254, D254, E254, F254, G254, A254, Bb254, C255, D255, E255, F255, G255, A255, Bb255, C256, D256, E256, F256, G256, A256, Bb256, C257, D257, E257, F257, G257, A257, Bb257, C258, D258, E258, F258, G258, A258, Bb258, C259, D259, E259, F259, G259, A259, Bb259, C260, D260, E260, F260, G260, A260, Bb260, C261, D261, E261, F261, G261, A261, Bb261, C262, D262, E262, F262, G262, A262, Bb262, C263, D263, E263, F263, G263, A263, Bb263, C264, D264, E264, F264, G264, A264, Bb264, C265, D265, E265, F265, G265, A265, Bb265, C266, D266, E266, F266, G266, A266, Bb266, C267, D267, E267, F267, G267, A267, Bb267, C268, D268, E268, F268, G268, A268, Bb268, C269, D269, E269, F269, G269, A269, Bb269, C270, D270, E270, F270, G270, A270, Bb270, C271, D271, E271, F271, G271, A271, Bb271, C272, D272, E272, F272, G272, A272, Bb272, C273, D273, E273, F273, G273, A273, Bb273, C274, D274, E274, F274, G274, A274, Bb274, C275, D275, E275, F275, G275, A275, Bb275, C276, D276, E276, F276, G276, A276, Bb276, C277, D277, E277, F277, G277, A277, Bb277, C278, D278, E278, F278, G278, A278, Bb278, C279, D279, E279, F279, G279, A279, Bb279, C280, D280, E280, F280, G280, A280, Bb280, C281, D281, E281, F281, G281, A281, Bb281, C282, D282, E282, F282, G282, A282, Bb282, C283, D283, E283, F283, G283, A283, Bb283, C284, D284, E284, F284, G284, A284, Bb284, C285, D285, E285, F285, G285, A285, Bb285, C286, D286, E286, F286, G286, A286, Bb286, C287, D287, E287, F287, G287, A287, Bb287, C288, D288, E288, F288, G288, A288, Bb288, C289, D289, E289, F289, G289, A289, Bb289, C290, D290, E290, F290, G290, A290, Bb290, C291, D291, E291, F291, G291, A291, Bb291, C292, D292, E292, F292, G292, A292, Bb292, C293, D293, E293, F293, G293, A293, Bb293, C294, D294, E294, F294, G294, A294, Bb294, C295, D295, E295, F295, G295, A295, Bb295, C296, D296, E296, F296, G296, A296, Bb296, C297, D297, E297, F297, G297, A297, Bb297, C298, D298, E298, F298, G298, A298, Bb298, C299, D299, E299, F299, G299, A299, Bb299, C300, D300, E300, F300, G300, A300, Bb300, C301, D301, E301, F301, G301, A301, Bb301, C302, D302, E302, F302, G302, A302, Bb302, C303, D303, E303, F303, G303, A303, Bb303, C304, D304, E304, F304, G304, A304, Bb304, C305, D305, E305, F305, G305, A305, Bb305, C306, D306, E306, F306, G306, A306, Bb306, C307, D307, E307, F307, G307, A307, Bb307, C308, D308, E308, F308, G308, A308, Bb308, C309, D309, E309, F309, G309, A309, Bb309, C310, D310, E310, F310, G310, A310, Bb310, C311, D311, E311, F311, G311, A311, Bb311, C312, D312, E312, F312, G312, A312, Bb312, C313, D313, E313, F313, G313, A313, Bb313, C314, D314, E314, F314, G314, A314, Bb314, C315, D315, E315, F315, G315, A315, Bb315, C316, D316, E316, F316, G316, A316, Bb316, C317, D317, E317, F317, G317, A317, Bb317, C318, D318, E318, F318, G318, A318, Bb318, C319, D319, E319, F319, G319, A319, Bb319, C320, D320, E320, F320, G320, A320, Bb320, C321, D321, E321, F321, G321, A321, Bb321, C322, D322, E322, F322, G322, A322, Bb322, C323, D323, E323, F323, G323, A323, Bb323, C324, D324, E324, F324, G324, A324, Bb324, C325, D325, E325, F325, G325, A325, Bb325, C326, D326, E326, F326, G326, A326, Bb326, C327, D327, E327, F327, G327, A327, Bb327, C328, D328, E328, F328, G328, A328, Bb328, C329, D329, E329, F329, G329, A329, Bb329, C330, D330, E330, F330, G330, A330, Bb330, C331, D331, E331, F331, G331, A331, Bb331, C332, D332, E332, F332, G332, A332, Bb332, C333, D333, E333, F333, G333, A333, Bb333, C334, D334, E334, F334, G334, A334, Bb334, C335, D335, E335, F335, G335, A335, Bb335, C336, D336, E336, F336, G336, A336, Bb336, C337, D337, E337, F337, G337, A337, Bb337, C338, D338, E338, F338, G338, A338, Bb338, C339, D339, E339, F339, G339, A339, Bb339, C340, D340, E340, F340, G340, A340, Bb340, C341, D341, E341, F341, G341, A341, Bb341, C342, D342, E342, F342, G342, A342, Bb342, C343, D343, E343, F343, G343, A343, Bb343, C344, D344, E344, F344, G344, A344, Bb344, C345, D345, E345, F345, G345, A345, Bb345, C346, D346, E346, F346, G346, A346, Bb346, C347, D347, E347, F347, G347, A347, Bb347, C348, D348, E348, F348, G348, A348, Bb348, C349, D349, E349, F349, G349, A349, Bb349, C350, D350, E350, F350, G350, A350, Bb350, C351, D351, E351, F351, G351, A351, Bb351, C352, D352, E352, F352, G352, A352, Bb352, C353, D353, E353, F353, G353, A353, Bb353, C354, D354, E354, F354, G354, A354, Bb354, C355, D355, E355, F355, G355, A355, Bb355, C356, D35

# Kokiri Forest

Track 0

Track 1

C B $\flat$  C B $\flat$  C B $\flat$  C B $\flat$

5

C B $\flat$  C B $\flat$  C B $\flat$

8

C B $\flat$  C B $\flat$  C B $\flat$

11

F G F G F G A $\flat$  B $\flat$

15 F G F G F G A $\flat$  B $\flat$

Musical notation for measures 15-18. Treble clef with notes and rests. Bass clef with chords. Chords: F, G, F, G, F, G, A $\flat$ , B $\flat$ .

19 C B $\flat$  C B $\flat$

Musical notation for measures 19-24. Treble clef with notes and rests. Bass clef with chords. Chords: C, B $\flat$ , C, B $\flat$ .

25 C B $\flat$  C B $\flat$  C B $\flat$  C B $\flat$

Musical notation for measures 25-30. Treble clef with notes and rests. Bass clef with chords. Chords: C, B $\flat$ , C, B $\flat$ , C, B $\flat$ , C, B $\flat$ .

Track 0

Track 1

Chords: G, F, G, F

Triplet: 3

5

Chords: G, F, G, F

Triplet: 3

9 G F G F

Musical score for measures 9-12. Treble clef: G, F, G, F. Bass clef: rhythmic accompaniment. Grand staff: empty treble, active bass.

13 G F G F

Musical score for measures 13-16. Treble clef: G, F, G, F. Bass clef: rhythmic accompaniment. Grand staff: empty treble, active bass. Measure 15 has a triplet in the bass line.

17 G F G F

Musical score for measures 17-20. Treble clef: G, F, G, F. Bass clef: rhythmic accompaniment. Grand staff: empty treble, active bass. Measure 17 has a sixteenth-note triplet in the treble line.

21

21

This system contains measures 21 through 24. The treble clef staff (top) begins with a quarter note G4, followed by a quarter note A4, and then a beamed eighth-note triplet (B4, C5, D5). The bass clef staff (bottom) contains whole rests for all four measures. The key signature has one flat (Bb), and the time signature is 4/4. The system concludes with a double bar line and repeat dots.

21

21

This system contains measures 21 through 24. The treble clef staff (top) features a rhythmic pattern of quarter notes: Bb4, A4, G4, F4. The bass clef staff (bottom) features a rhythmic pattern of quarter notes: Bb4, A4, G4, F4. The key signature has one flat (Bb), and the time signature is 4/4. The system concludes with a double bar line and repeat dots.

# Battle

Trumpet in C

Guitar

Acoustic Bass

Drum Set

3

C Tpt.

Gtr.

A.B.

D. S.

3

5

C Tpt.

Gtr.

A.B.

D. S.

Detailed description: This system covers measures 2 through 5. The C Tpt. part is silent, indicated by a whole rest. The Gtr. part (guitar) plays a rhythmic pattern of eighth notes, starting with a sharp sign (#) on the first measure. The A.B. (alto saxophone) and D.S. (drum set) parts play a bass line consisting of eighth notes with accents (>) on the first, third, and fifth notes of each measure. The drum set part includes a snare drum and a bass drum.

7

C Tpt.

Gtr.

A.B.

D. S.

Detailed description: This system covers measures 6 through 9. The C Tpt. part is silent, indicated by a whole rest. The Gtr. part (guitar) plays a rhythmic pattern of eighth notes, starting with a sharp sign (#) on the first measure. The A.B. (alto saxophone) and D.S. (drum set) parts play a bass line consisting of eighth notes with accents (>) on the first, third, and fifth notes of each measure. The drum set part includes a snare drum and a bass drum.

9

C Tpt.

Gtr.

A.B.

D. S.

Detailed description: This system covers measures 9 and 10. The C Tpt. part (top staff) features a melodic line starting on G4, moving through A4, B4, and C5 in the first measure, then descending. The Gtr. part (second staff) provides a rhythmic accompaniment with eighth notes. The A.B. part (third staff) has a bass line with eighth notes and accents. The D.S. part (bottom staff) shows a drum pattern with eighth notes and rests.

11

C Tpt.

Gtr.

A.B.

D. S.

Detailed description: This system covers measures 11 and 12. The C Tpt. part (top staff) has a melodic line starting on B4, moving through A4, G4, and F4. The Gtr. part (second staff) continues the rhythmic accompaniment. The A.B. part (third staff) has a bass line with eighth notes and accents. The D.S. part (bottom staff) shows a drum pattern with eighth notes and rests.

13

C Tpt.

Gtr.

A.B.

D. S.

Musical score for measures 13-14. The C Tpt. part features a melodic line starting with a whole rest, followed by a quarter note G4, a quarter note F4, and a quarter note E4. The Gtr., A.B., and D.S. parts provide a rhythmic accompaniment of eighth notes, with accents (>) on the downbeats. The Gtr. part is in the treble clef, and the A.B. and D.S. parts are in the bass clef. The key signature is two sharps (F# and C#).

15

C Tpt.

Gtr.

A.B.

D. S.

Musical score for measures 15-16. The C Tpt. part features a melodic line starting with a quarter note D4, a quarter note C4, and a quarter note B3. The Gtr., A.B., and D.S. parts continue with the rhythmic accompaniment of eighth notes, with accents (>) on the downbeats. The Gtr. part is in the treble clef, and the A.B. and D.S. parts are in the bass clef. The key signature is two sharps (F# and C#).

Score

# Game Over

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

Koji Kondo

Dante Albarelli

The image shows a musical score for the 'Game Over' theme. It is written for piano in 4/4 time. The score consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The key signature has two flats (B-flat and E-flat). The melody in the treble staff begins with a series of eighth notes: B4, B-flat4, A4, A-flat4, G4, G-flat4, F4, F-flat4, E4, E-flat4, D4, D-flat4, C4. This is followed by a series of half notes: B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The bass staff begins with a series of eighth notes: B3, B-flat3, A3, A-flat3, G3, G-flat3, F3, F-flat3, E3, E-flat3, D3, D-flat3, C3. This is followed by a series of half notes: B3, A3, G3, F3, E3, D3, C3. The score ends with a double bar line.

