



RESIDENT EVIL 4
OFERTA

PLAYSTATION 2

XBOX

GAME CUBE

GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS

PC

PSP

XBOX 360 REVOLUTION

PLAYSTATION 3

RETROGAMING

ZONA NACIONAL

DESDE JAPÓN

N-GAGE

MÓVILES

¡OPINA Y GANA!

TIENDA

Buscar

PORTADA

NOTICIAS

ANÁLISIS

AVANCES

ARTÍCULOS

TRUCOS

OPINIÓN

DESCARGAS

Entrevista con Mateo Pascual

16-02-2006 18:54

Por: Codef

PSP X PC

Hablamos con el máximo responsable de sonido en Pyro Studios.



A falta de poco menos de un mes para la salida del juego español "Commandos Strike Force", y con una gran cantidad de material que últimamente circula por la red, hemos decidido prestar atención a un tema que para muchos no tiene importancia pero que nunca deberíamos pasar por alto. Este no es otro que la música, y desde aquí, nos hemos puesto en contacto con el máximo responsable de Pyro Studios en el

departamento de sonido, Mateo Pascual. Quizás muchos de vosotros no le conozcáis, pero su trabajo tan sobresaliente siempre es digno de mención y elogio.

No sólo es uno de los mejores compositores del panorama nacional, sino que puede codearse sin ningún problema con el resto de compositores de elite que están al mando de otras superproducciones a nivel mundial. Entre su currículum destacan todas las obras basadas en el universo "Commandos", "Preatorians" o el último juego del estudio: "Imperial Glory". Superándose día a día con cada una de sus representaciones sonoras, esta vez nos propone algo totalmente nuevo, y para ello se ha puesto al mando de la orquesta sinfónica de Bratislava. ¿El resultado? Dentro de poco lo sabremos, pero podemos garantizar que su excepcional toque y su buen hacer estarán presentes en todo momento.

Para concluir, damos las gracias de nuevo al protagonista de la entrevista, por su amabilidad y su genial recibimiento hacia nosotros. Que comience el juego...

Para todos aquellos que no sepan de ti, cuéntanos un poco acerca de tu labor principal dentro de los estudios de Pyro. ¿Cómo es un día en la vida de Mateo Pascual?

Bueno, mi labor en Pyro Studios es la de compositor y jefe del departamento de sonido. Es decir, básicamente por un lado me encargo de componer la música de los proyectos que desarrolla Pyro Studios en la actualidad y por otro de dirigir el trabajo de creación de efectos de sonido. En cuanto al día a día, pues la verdad es que depende de la época en la que me lo preguntes, hay momentos a lo largo del proyecto en los que estoy mucho más centrado en la música que en los efectos de sonido y viceversa, en general dependiendo de las exigencias de cada proyecto. Por otro lado, como ya sabrás, a lo largo del desarrollo de un videojuego inevitablemente existen momentos más tranquilos y situaciones muy estresantes, con lo que realmente el día a día varía bastante.

Según nos cuenta un pajarito, tu primer juego profesional fue CyberPolice, en el año 1996, distribuido de la mano de Dinamic Multimedia, ¿ha cambiado mucho la producción desde aquel entonces?

Efectivamente, fue la primera banda sonora que realicé para un videojuego. Sin duda alguna la producción ha cambiado mucho en los últimos años. En general, en mi opinión el mercado se ha vuelto mucho más exigente y resulta muy complicado realizar un videojuego con un equipo pequeño de personas como era habitual hace varios años. Actualmente los presupuestos son mucho más altos, y del mismo modo los estudios de desarrollo son mucho más ambiciosos y apuestan por producciones mucho más cinematográficas y elaboradas. Esto lógicamente afecta a todos los aspectos del videojuego, y entre ellos la música y el sonido, por lo que cada vez es más habitual encontrar bandas sonoras en los videojuegos que cuentan con una producción similar a la que podemos encontrar en bandas sonoras de cine.

Después de hacer unos trabajos espléndidos, tanto en la saga Comandos, como en Imperial Glory y Preatorians, el próximo juego en la parrilla de salida es Comandos Strike Force, ¿cuesta mantener la línea de trabajo? ¿Tiene Mateo Pascual alguna metodología a la hora de componer la música?



Muchas gracias por tus comentarios. En general cada proyecto es un nuevo reto para mí. Lo bueno de hacer bandas sonoras, entre otras cosas, es que puedes trabajar distintos estilos de música, ya que debes adaptarte a los requisitos de cada proyecto que pueden ser de géneros y épocas muy diferentes entre sí, y eso siempre ayuda a no estancarse excesivamente en una misma

NOTICIAS

Miércoles 01 de Marzo

- ▶ Black y Psychonauts en Montcada en Juego 3
- ▶ Detalles e Imágenes de Yakuza
- ▶ Rise of Legends : Nuevo video
- ▶ EA anuncia Copa Mundial de la FIFA : Primeras imágenes
- ▶ Tourist Trophy llegará en mayo
- ▶ Tycoon City New York a la venta
- ▶ Nuevos detalles de New Super Mario Bros
- ▶ Edición Coleccionista de Commandos Strike Force
- ▶ Tales of the Tempest se retrasa a junio
- ▶ Los Sims 2 Abren Negocios ya en tiendas
- ▶ Final Fight: Streetwise en imágenes
- ▶ Black ya está a la venta
- ▶ Carátula de Prey en PC y Xbox 360
- ▶ Sector97 llega a su tercer capítulo en tu PSP
- ▶ Armored Core Nexus ya disponible
- ▶ Game with Fame con Miguel Ángel de Castro
- ▶ Más noticias de Artículos

POBLADOR

Poblador: Clave: Date de alta
Recordar clave

TOP LOGOS



más logos

CANALES

PLAYSTATION

XBOX

GAME CUBE

GAMEBOY

NINTENDO DS

PC

PSP

XBOX 360

REVOLUTION

PLAYSTATION 3

RETROGAMING

NACIONAL

DESDE JAPÓN

NGAGE

MÓVILES

Editorial [...]

Opina y Gana Dinero

Cursos y Formación

Tele bromas

Foto Personal

Logos y Melodías

Concursos

Encuestas

Directorio webs

Servicios webmasters

Chat OcioJoven

RSS

Servicios para

empresas

COMUNIDAD

Date de alta

Escribe en OcioJoven

Autores OcioJoven

Búsqueda pobladores

Tus autores favoritos

Webs afiliadas

Todos

General

PC

PlayStation

GameCube

X-Box

X-Box360

Nintendo DS

PSP

GameBoy

RetroGaming

RECOMIENDA ESTE ARTÍCULO

E-mails separados por comas

Enviar

LOS LECTORES OPINAN

No hay comentarios

Opina



línea. Por otro lado, en el caso concreto de la saga Commandos la acción se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial, con lo que inicialmente sí que hay una complicación mayor a la hora de presentar algo nuevo en la siguiente entrega.

Aunque la verdad es que hay una gran diferencia entre el disco de misiones de la primera entrega que fue mi primera aportación a la saga, la segunda parte que presentaba un aspecto mucho más exótico con escenarios en la jungla, el Ártico, Tailandia, India, etc. y la tercera entrega, que sin duda alguna es la más oscura de las tres. Esas diferencias me ayudaron mucho a la hora de buscar una línea distinta para cada proyecto. Luego nos encontramos con Commandos: Strike Force, que es un concepto completamente distinto, presentando la acción en primera persona y con un aspecto mucho más cinematográfico. Es sin duda la más ambiciosa de las entregas hasta el momento y en esta ocasión para la banda sonora hemos tenido la suerte de contar con la Orquesta Sinfónica de Bratislava y el Coro de la Ciudad de Bratislava para la grabación.

¿Cómo ha sido la experiencia de contar con una orquesta compuesta por un total de 105 músicos para recrear el ambiente de Commandos?

Sin duda, ha sido una experiencia muy positiva tanto personal como para el desarrollo del proyecto. Hace algunos años empezamos a plantear la posibilidad de grabar con una orquesta, pero hasta el momento no había sido posible. Cuando empezamos la producción de Commandos: Strike Force desde el primer momento planteábamos una ambientación completamente diferente a la de las anteriores entregas y en general algo más clásica, así que sin duda era el momento de dar el salto y grabar la banda sonora con orquesta. La forma de trabajar es muy distinta, y coordinar a un montón de gente no es algo que uno haga habitualmente, y desde luego es muy distinto a la manera en la que hemos abordado anteriores proyectos, pero ha sido una gran experiencia que esperamos repetir en el futuro.



¿Cuáles son las herramientas de trabajo más comunes que utilizas para la creación de los distintos temas?

Trabajo principalmente con ordenadores, sintetizadores y samplers. Diría que tengo un estudio bastante estándar, uso un sintetizador como teclado maestro, toda la música la creo en el ordenador con un secuenciador y para los sonidos utilizo principalmente samplers virtuales y algunos sintetizadores externos.

¿Alguna anécdota que contar durante el desarrollo de algún título?



Ahora mismo no se me ocurre ninguna anécdota, pero sí me gustaría comentar que si para la música de Commandos Strike Force he podido contar con la Orquesta Sinfónica de Bratislava, para las voces hemos tenido la suerte de poder contar con Ramón Langa, que además de ser un actor muy reconocido es la voz habitual de Bruce Willis entre otros, Jordi Brau voz habitual de Tom Cruise, Tom Hanks, Robin Williams etc..., Camilo García voz habitual de Harrison Ford y Gérard Depardieu por ejemplo entre muchos otros actores de doblaje muy reconocidos, lo cual

ha resultado ser una experiencia muy positiva.

Cambiando un poco de tercio... ¿has pensado alguna vez dedicarte al mismo tiempo a la producción cinematográfica? ¿Qué opinión tienes acerca de la misma? ¿Alguna fuente de inspiración?

Pues la verdad es que me han hecho esta pregunta en varias ocasiones últimamente. Actualmente la verdad es que no me lo planteo, principalmente porque trabajo vinculado a Pyro Studios y eso me ocupa prácticamente todo mi tiempo disponible, por lo que de momento lo veo un poco complicado. De todos modos la verdad es que es un campo muy interesante, y creo que podría ser una experiencia personal muy gratificante, así que si en un futuro pudiera compaginar las dos cosas la verdad es que sí me lo plantearía.

En cuanto a fuentes de inspiración... muchas!. Lo cierto es que me gustan las bandas sonoras en general y de casi todos los estilos. Yo creo que toda la música que escuchas te va influyendo de un modo u otro, aunque no tengo un referente concreto.

Rizando un poco más el rizo... ¿afecta a los músicos la llegada de consolas de próxima generación como Xbox 360, PS3 y Revolution?

Yo creo que de algún modo sí. De momento las producciones para las consolas de nueva generación no dejan de ser más o menos similares a nivel de producción a lo que ya estamos acostumbrados, aunque lógicamente la calidad en general va en aumento. Eso conlleva que la exigencia en cada departamento ya sea la tecnología, los gráficos o la música y efectos de sonido por ejemplo también sea mayor y por lo tanto el objetivo final es mucho más ambicioso.



Del mismo modo, ¿qué opinas sobre las nuevas portátiles del mercado? ¿te parecen una buena plataforma en donde explotar el terreno sonoro, como ya lo han hecho juegos como Lumines?

Hay que ver lo que han cambiado las portátiles en los últimos años... Sin duda es un campo muy bueno donde explotar el terreno sonoro. A mí personalmente me gusta más la producción para las consolas de sobremesa o los ordenadores que para las portátiles, ya que en general se dedica una mayor atención en el apartado sonoro que en estas últimas. En cuanto a Lumines, aún no he tenido oportunidad de jugar, pero la verdad es que tengo muchas ganas de verlo, puesto que me parece un concepto muy interesante y por lo que he leído está recibiendo muy buenas críticas.

Para finalizar, ¿cómo ves a la industria del videojuego en territorio patrio?



Bueno, algo mejor que hace unos años, ya que parece que varias compañías españolas están desarrollando videojuegos que con un poco de suerte iremos viendo poco a poco en el mercado. Espero que tengan muy buena acogida y que cada vez haya más compañías españolas que desarrollen videojuegos.

Pues esto ha sido todo, muchas gracias por tu amabilidad. Ha sido un verdadero placer

Muchas gracias a vosotros.

LOS LECTORES OPINAN

[Ver todas las opiniones](#) [Enviar opinión](#)

Revistas Online: Portal de Ocio | Portal de Videojuegos

Tiendas Online: Tienda de Ocio | OJshop.com | Tienda para Adultos | Tienda Star Wars

Webs asociadas: Trucos de juegos Gratis | Franquicias | Videojuegos en la radio | Otras webs

Servicios: Desarrollos Web | Tele bromas | Cursos y Formación | Recursos para móviles

Publicidad: Cheap Auto Insurance - Znajdz Hotel - Modded Xbox - Bad Credit Personal Loans - Green Tea Health
Mortgage-18409-55539-65694.gif" width="1" height="1" />

[RSS FEED](#)



[COPYRIGHT OCIOJOVEN](#)

[AVISO LEGAL](#)

[CONTACTANOS](#)

[TRABAJA CON NOSOTROS](#)