Ot entre com o seu nome	Qual Track (nível) você escolheu fazer nessa quest?	Falando sobre o Led Raider 2D, me explique como você conduziu sua analise que culminou na música composta (como ela começou, como você desenvolveu e como chegou no resultado final)	Me explique como você fez a música casar com o clima das referências e como ela atende as necessidades da Quest do ponto de vista de: Melodia marcante, variedade no arranjo, contra canto/contraponto?	Insira aqui o link da sua música no Soundcloud (verifique se ele está acessível antes)	Insira aqui o link do seu post no Instagram (esse link é usado para a sidequest, lembre-se que seu perfil não pode estar privado)	Explique algo extra da sua música, como ela atenderia o jogo Led Raider 2D e como ela conversa com a referência proposta.	Conte um pouco (se você fez) quais os resultados de você começar a postar seu processo de estudos nas redes sociais, quais ganhos e quais as descobertas (se existirem)?	Obrigado! você tem mais alguma coisas para adicionar (se quiser enviar algum material extra pode enviar por aqui)?	Feedbacks	Nota	SideQuest	Total
Pedro Daim	Avançada	Comecei ela no Hookpad, compus como uma soundtrack bem inspirada pelo Mega Man. Se quiser escutar, o projeto esta aqui: https://www.hooktheory.com/hookpad/view/WegNvYaorY A versao final ficou bem diferente. Por tempo, fiz no ableton com o bagic 8 bit plugin.	Eu compus a musica primeiro como um tema, com uma melodia marcante e depois uma evolução dessa ideia com uma parte B. Acabou que a parte B ficou de fora da producao. Eu adicionei o contraponto ja no Ableton.	https://soundcloud.com/phdgamecomposer/led-raider-v2?si=2fb6511c58c541d7b87677f4ded079674&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	Vou mandar dps.	Explico melhor na mentoria. Time is running out.	Ainda no comeco dessa caminhada. O plano e botar o Instagram pra jogo no final da semana.	Desculpa, enviei ja em uma resposta, mas aqui de novo o projeto do hookpad: https://www.hooktheory.com/hookpad/view/WegNvYaorY	**Feedback:** A melodia ficou bem interessante, trabalhou bem os sons do chiptune, porém você utilizou muitos efeitos, confundria o jogador, e por ser muito repetitivo, parece o timbre de ringtone antigo, e já começa com esse som, ele causa estafa auditiva. A música está legal, é uma composição interessante, mas ela não casa muito bem com a imagem, verifique, cores escuras, densas, um boss grande e o led raider prestes a enfrentar uma batalha, a música não passa essa ação/tensão. **Correção:** Seria interessante guardar essa ideia musical para outro projeto, e compor algo mais de acordo com a imagem do led raider, tirando o som intermitente do "ringtone" e efeitos sonoros, você demonstrou escolhas sábias nos timbres, trabalhe mais essas outras sonoridades buscando tensão	15	0	15
Rodolpho	Avançada	Comecei a lendo o briefing e imaginando como seria o jogo. Depois de escutar as referencias tentei imaginar como seria a trilha e usei o hookpad para começar a construir a melodia. Tendo a ideia inicial pronta eu passei para a DAW a produção, sempre voltando pras referencias e tentando imaginar como soaria junto do jogo.	Tentei imaginar como ela soaria dentro do jogo, usando como referencia principal a trilha do primeiro Megaman. Criei uma melodia principal e tentei evidenciar ela no que seria o primeiro verso da música, depois para trazer um contraste, trouxe um ostinato como contracanto. Em outro momento da musica, a melodia principal sai e o timbre que fazia ela começa um arpeggio bem movimentado. Na proxima parte o tema principal volta em outro timbre e em outra oitava.	https://soundcloud.com/rodolpho-luis-996333517/led-raider-2d-opeg?utm_campaign=social_sharing&utm_medium=text&utm_source=clipboard	https://www.instagram.com/reel/C4OXBCFAEVj/?igsh=MWkwbWJ0N2RraDcyMg%3D%3D	Imaginei o Led Raider 2D como um jogo com uma jogabilidade rápida, como o Mega Man, pensando nisso tentei trazer essa atmosfera pra música, tentando fazer ela crescer e influenciando tomadas de decisões rápidas durante a gameplay.	Comecei a postar a pouco tempo, mas nessa primeira postagem, algumas pessoas já começaram a interagir e querer saber mais sobre.		**Feedback:** Excelente, ótima melodia, contracanto excelente, e passa uma sensação de aventura, só senti falta de um trecho com mais tensão, pra demonstrar o perigo do boss **Correção:** Compor uma trecho/parte, com notas longas e tensão, daria um contraste interessante para a composição e atenderia 100% o que a imagem pede, aventura e tensão. **SideQuest:** Ótimo post, só faltou deixar alguma pergunta pra gerar engajamento.	15	15	30
Flávio Torres	Fundamental	Na verdade, inspirei-me mais pelo lado da linguagem espacial numa aventura em outro planeta. Quis algo energético e melódico mas com algo frenético na melodia. A melodia que tinha na cabeça tentei desenvolver para as 4 ondas e deixei-me levar.	A melodia já tinha na cabeça e desenvolvi um arpejo com alguma tensão mas em tons sonantes. A variedade foi feita com alterações da bateria e melodia, neste caso fiz dois contracantos em resposta ao arpejo onde também inclui linguagens melódicas com vibrato e blend	https://soundcloud.com/torresaudio/led-raider-chiptune-8-bits?si=8e86374b2b1a665:1a1ee2f573bb9f6e9&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	https://www.instagram.com/reel/C4gLt50aA0Z/?igsh=Y2Z4MXh0dGZjYnBn	Ainda em estudo	Abraços e estamos juntos nesta aventura. Obrigado		**Feedback:** Gostei, a melodia trás um mistério no ar, e a partir dos 30 segundos tem uma sensação de perigo, só senti um pouco de falta de ação; **Correção:** Compor um trecho/parte com a bateria mais ritmada, pra dar mais sensação de ação, e com notas longas mais dissonantes, pra ter um contraste com a melodia que tem um ar mais "alegre". **SideQuest:** Excelente Post	15	15	30
Leonardo Bastos	Fundamental	Começando pelo básico, fui tomar conhecimento das referencias indicadas na quest 1. Vendo a imagem do LED RAIDER já me veio a cabeça algum contexto por trás de alguma civilização mais avançada como um "cyberpunk" mas com um ambiente mais pós-apocalíptico e isso foi bom pelo fato do MegaMan ser em um ambiente futurista. Junto a essa ideia logo depois fui dar uma olhada no MegaMan 1 para ter uma ideia de como ter uma harmonia e melodia. Montei a ideia no hookpad com uma progressão entre E, G, A e B. Com a ideia no hookpad de harmonia e melodia comecei a montar a trilha no PixTracker.	Enquanto eu fui fazendo uma base que se encaixava, durante todo o tempo eu olhava para uma gameplay/imagem do LedRaider escutando o arranjo e completava com instrumentos que se encaixavam. Fazendo assim em cada parte eu buscava variedade mas ao mesmo tempo ritmo.	https://soundcloud.com/labala-bms/demoledraider	https://www.instagram.com/reel/C4eRkBzRISh/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	O jogo por se tratar de um ambiente mais futurista e que acontecem varias batalhas pensei em fazer uma musica digamos de "SafeZone" onde, neste ambiente não é pra ser uma musica que te acalme muito, também que não te acelere muito, que seja algo que de para apreciar por horas quando for uma musica ambiente onde não tenha preocupações com o tempo.	Mostrar minha capacidade para possíveis interessados, usando as hashtags, para que nosso trabalho seja reconhecido pelas pessoas cada vez mais. Ganhos de clientes indo até você procurando você por ter se interessado no seu estilo. Descobertas de novos amigos que gostam da mesma coisa que gostaram da sua musica, possíveis colaboradores para o crescimento de ambos, criação de comunidades que onde podemos postar cada vez mais conteúdo para que, os clientes em potencial, possam nos achar mais facilmente.		**Feedback:** Melodia interessante, pergunta e resposta, contracantos, fez o que foi solicitado composicionalmente, só tem que ter um pouco de atenção a imagem, ela é escura, cores densas, o boss é gigante perto do led raider, a música ficou muito "alegre" ela não passa a tensão e o perigo que o boss representa e não demonstra um "ar de aventura". **Correção:** Compor uma nova composição buscando gerar tensão, uma parte com notas longas e dissonantes e outra mais ritmada, a primeira demonstrando a tensão do boss e a segunda a aventura em enfrentar o boss e os mistérios que aguardam o Led Raider. **SideQuest:** Post bem interessante, só que direto, é bom explicar o que se trata, falar um ouco da produção, descobertas, desafios, e deixar uma pergunta pra gerar engajamento.	15	15	30
Natan Rebouças Almeida	Fundamental	Escutei as referencia que foram expostas e entendi que precisava caminhar a um tema que desse a aludão a um ambiente tecnológico digital mas que ainda mantasse algum traço humano, comecei elaborando por etapas através primeiro pelo meu sintetizador e depois passei o formato da ideia ao Hookpad, para enfim chegar no Pixtracker la acabei adotando outras ideias diferente da primeira proposta pelo formato de não sustentar o som, então repetir de acordo como entendi na aula qual assistir	Usei a tática de tirar o som da gameplay e colocar o som qual estava produzindo e assistí e fui ajustando de acordo o que entendia que fazia sentido, usei ritmos diferente para fazer a melodia a voz principal e outros para fazer contra ponto assim como também ajustei o velocity a intensidade da nota, também usei de notas mais graves para fazer o baixo e complementar os acordes	https://soundcloud.com/natan-rebocas-de-almeida/led-raider-pixtracker-ctrp-gameaudioacademy-tarefa1?si=20328f5ea16c441d0654439415f64a911d&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	https://www.instagram.com/reel/C4eEcepOTCV/?igsh=MWgwcGSxbzkKNjBxoA==	Acredito que consigo ainda aprimorar melhor as ideias mas mesmo com o pouco tempo em que estive trabalhando nela enxergo o contra tempo como algo que encaixou muito bem a ideia de enredo do jogo	Postei recentemente, ainda não posso opinar	No momento não, obrigado		**Feedback:** Boa melodia, comecou passando um ar de mistério, dá pra sentir que vai rola uma aventura, porém faltou um trecho com notas mais longas, pra demonstra a tensão que o boss representa. **Correção:** Compor uma parte buscando gerar tensão, uma parte com notas longas e dissonantes demonstrando a tensão do boss **SideQuest:** Post direto, mas bem interessante, parabéns	15	15	30
Gustavo Corona	Avançada	Comecei com a batida, depois fui pra progressão de acordes e depois para a melodia. Depois disso, fui adequando conforme ficasse bom.	Analisei questões de batidas, progressões de acordes muito utilizadas, e escutei bastante as referências.	https://soundcloud.com/gustavo-corona-539519774/led-raider-battleing	https://www.instagram.com/reel/C4YV87PQXgU/?igsh=bHRuM2d1NGRucTVp https://www.instagram.com/reel/C4YaSy6OjRb/?igsh=YzhjMGRwc3hmNnRq	Ela continha todos os elementos de um chiptune, e tem aquele "feeling" de energia e ação, casando com o que o cliente pediu.	Percebi algumas pessoas da área de música me seguindo.	Por enquanto tudo tranquilo.	**Feedback:** Muito bom, ótima melodia, contracantos interessantes, dá pra imaginar um jogo de ação, e o Break ficou interessante seria legal depois desse break um momento com mais tensão. **Correção:** Compor uma parte buscando gerar tensão, notas longas e dissonantes, essa parte entraria bem após o break que acontece entre 30s e 37s, a partir dai vem a parte mais tensa (compor) e você cria a preparação para voltar a ideia inicial (já pensando no loop) **SideQuest:** Ótimo post	15	15	30
Gabriel Ruas	Avançada	Honestamente, eu não tive um aprego tão grande por referências neste momento pois estive no meio de uma mudança durante a semana de foco. Não consegui assistir tantas aulas como gostaria, mas nessa semana estarei fazendo isso, já pensando em melhorias antes do feedback para entregar uma música mais redonda e interessante. No entanto, acabei ouvindo bastante das trilhas do primeiro Mega-Man, o que me trouxe as ideias de duas melodias contrastantes, e do uso de rápidas descidas/subidas de escala para transicionar entre as sessões das músicas. Como na adolescência ouvi bastante de EDM, a caixa ao final do loop remonta a um padrão de build up clássico do gênero. Também utilizar arpejos quase como um ostinato, sem muita variação de oitava. Por último, fiz um contraponto utilizando a onda senoidal para distinguir melhor o timbre (esse foi um desafio, já que não estou muito acostumado com isso e de fato está muito presente em chiptunes).	Uma melodia central, que dá lugar a outra rítmicamente contrastante. A variedade no arranjo se dá na bateria, nos timbres de cada parte (tocando uma mesma melodia), na aplicação de um contraponto na segunda repetição da melodia principal, e nas sutis variações de baixo ao longo de toda a track.	https://on.soundcloud.com/inTY3u	Farei isso no formulário de atraso..	Acredito que a estrutura geral de loop foi a principal influência.	explico na próxima, senão não consigo enviar o form		**Feedback:** Gostei da ideia inicial, ela dá o ar de aventura que o jogo pede, principalmente pelas ideia rítmicas, gostei do desenvolvimento da melodia, só senti falta de um trecho com uma maior tensão pra gerar mais contraste, pois a melodia é bem "alegre" e até "heroica" faltou um contraste mais tenso, pra representar o boss **Correção:** Compor uma parte buscando gerar tensão, notas longas e dissonantes, e ver onde ela se encaixa melhor na composição, de modo que após volte esse trecho mais "heroico" digamos assim	15	0	15
Luiz	Avançada	Pensei bem na proposta do jogo, assim como a imagem de capa, já tendo uma noção do caminho que iria seguir, fui por um caminho de tentar trazer uma sensação de estar explorando algo novo e futurista. Nos primeiros dias tive muita dificuldade em transcrever a ideia pro software, mas depois que consegui desenvolver algo, consegui fazer um loop, ainda sem muita dinâmica no famitracker(por incrível que pareça achei ele mais prático que o pixtracker). Foi através da imaginação do cenário e das dicas obtidas no texto que consegui chegar no resultado	As referências achei importante pra ter noção da estética do jogo, mas pendi mais ao texto, pois acredito que faz uma conexão maior do que acontece. A melodia tentei deixar simples e digerível, de certa forma consegui, mas confesso que não está algo tão marcante assim. Quanto a variedade no arranjo e o contraponto não fui muito bem	https://on.soundcloud.com/V9Grm	-	Acredito que ela funcionaria melhor em um momento de mais calma, tipo uma conversa, uma sidequest de encontrar algo, de repente no menu. Acredito que ela reforça a sensação de explorar, que é algo que tem no jogo	-	-	**Feedback:** Já começa com uma pegada de aventura, porém a melodia tem muitas notas, ela não grruda, seria interessante propor uma momento com fôlego, notas mais longas, pra ter um respiro **Correção:** Compor uma parte com notas mais longa, pra gerar tensão, por exemplo até os 13 segundos você apresenta a melodia, depois é repetição/desenvolvimento, porém com a mesma rítmica, satura a audição, seria interessante mudar a partir desse momento para algo mais contrastante, e depois retornar para essa ideia inicial que ficou boa, apenas está muito repetitiva.	15	0	15
Leon Artmann	Avançada	Eu ouvi a referência do Megaman e decidi fazer 2 coisas iguais: uma musica rápida e também uma melodia que soa heroica, em escala maior. Sinceramente, eu mantive essas duas coisas em mente e o resto saiu o que consegui - linha de baixo super simples, apenas oitavando, e depois fiz um arpejo para tentar criar um clima mais eletrônico, já que o Led Raider seria um jogo em um mundo "entre o digital e o orgânico." Trabalhar com o Famitracker foi um desafio dificil mas também muito legal (eu escolhi a Trilha Avançada simplesmente porque me familarizei mais rapidamente com o Famitracker). Eu não tive tempo para trabalhar tanto quanto gostaria nessa música, mas ainda deu tempo de mudar um pouco a estrutura dela para mudar um pouco a estrutura dela - coloquei as partes em que a progressão muda separando as partes que eu achava muito repetitivas, o que acho que foi uma boa ideia.	A melodia foi a primeira coisa que saiu, e achei que ela ficou bem fácil de cantar e lembrar, a ponto de que até virou uma preocupação se a musica nao ficou repetitiva e chata demais. A variedade no arranjo acredito ser o ponto fraco. Eu fiz variações no arpejo (mas o ritmo continua o mesmo) e uma pouca variação no ritmo do baixo, mas em geral todas as partes são bastante parecidas. Sobre o contracanto: eu não tenho certeza, mas acredito que o final da linha melódica que escrevi serve como contracanto. Por coincidência, eu escrevi a linha assim. Até tentei criar outra, usando outro instrumento, mas achei que ficava melhor como estava.	https://soundcloud.com/leon-artmann/led-raider-quest-1-sound-audio-academy	nao deu tempo :(	Acho que é uma musica bem animada e feliz, então ela provavelmente funcionaria melhor como a musica de fundo para um level mais fácil, mas provavelmente não seria tão interessante em um boss ou em um momento mais tenso.	DESTA vez não deu tempo, mas pretendo muito fazer isso! Eu já postei algumas coisas antes sobre o meu aprendizado com musica e sound design, e em geral é muito bom mostrar para conhecidos o que tenho feito, e receber feedback também.	Não, obrigado!	**Feedback:** Gostei do clima que você criou, um trabalho interessante no Famietracker, tem uma tensão inicial, e depois um momento que demonstra uma certa ação/aventura, com uma melodia cantarolável, muito bom. **Sugestão:** Repetir essa parte contrastante desenvolvendo ela um pouco mais.	20	0	20
Júlio Guatimosim	Fundamental	Escutei repetidamente o tiné de ouvido algumas trilhas do Led Raider e do Mega Man, que foi passado como referência, de forma a internalizar a estética proposta.	Pensei em fazer uma melodia que transitasse entre modos e escalas distintas para criar movimentos que criassem tensão e refletissem a estética futurista (levemente steam punk ao meu ver) do Led Raider. O contracanto pensei em função da melodia principal, procurando ocupar lacunas e não deixar o ritmo melódico se perder muito. O arranjo foi pensado de acordo com o clima de cada melodia, de forma bem livre. O ritmo percussivo procurei fazer um pouco mais animado, baseando-me em algumas trilhas que ouvi do Mega Man.	https://soundcloud.com/julio-803410563/quest-1-led-raider?si=d29660bd2e2432f6ff67929688b1d78a&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	Não fiz a sidequest	É uma música levemente animada, que procura prender a atenção do jogador, e possui momentos de clara tensão que refletem momentos de batalha e conflito do jogo. O estilo da melodia reflete muito as melodias do Mega Man, que foi passado como referência.	Não fiz ainda. Pretendo começar logo.	Não	**Feedback:** Boa melodia, dá a sensação de aventura que o jogo pede, ótimo trabalho com os timbres, tem momentos de tensão, bem interessante a sua composição.	20	0	20
Kenny Fonseca	Fundamental	Comecei pela imagem, me lembrou um pouco de alguns jogos indies que gosto muito. Como gosto muito de música rápida, não demorou pra eu definir o ritmo e a percussão, os quais eu tentei deixar bem criativos. Fiz os arranjos iniciais na minha DAW (que eu posso mais facilidade) e logo depois transporte as ideias para o PixTracker	A batida rápida e dinâmica foi o principal que tentei fazer, deixar ela cativante. Fiz alguns arpeggios que me lembravam um pouco do que eu gosto de fazer em guitarra, tentei usar acordes que mais me deram a impressão que vi na capa. Fiz um baixo que marca alguns tempos. A melodia veio na minha cabeça imaginando como seria uma música de fase inicial ou até mesmo uma música que tocaria em um mapa de seleção de fases.	https://soundcloud.com/skullturalgaa-quest-1?si=1eb875158334a4a183388b4697aecdc5&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	-	Eu acho que encaixaria bem em uma fase tutorial, ou um menu paralelo como um mapa de seleção de fases	-	Eu acho que não ficou tão bom, pois tive dificuldade com o Pixtracker, as limitações dele me incomodaram um pouco, e certamente se eu puder refazer a música com a minha DAW costumeira (como planejo fazer) acho que o resultado ficará bem mais satisfatório.	**Feedback:** Gostei da ideia rítmica, e a melodia entrega uma aventura/ação, só faltou uma variação rítmica maior na segunda parte, com notas longas e tensão pra representar o boss **Correção:** Compor uma parte com notas mais longa, pra gerar tensão, encaixando ela na composição ela atenderá bem o solicitado no briefing.	15	0	15
Fê Ribas	Fundamental	Comecei lendo o briefing, claro, e pegando as duas principais fontes de referência: o jogo do Mega Man e a arte da capa do jogo, além das descrições do briefing em si. Meu primeiro passo foi ouvir a trilha de algumas fases do Mega Man e logo depois, para ampliar a variedade, abri a Steam, filtrei os jogos de acordo com a categoria do Mega Man e peguei exemplos bem avaliados e ativais. Ouvi trilhas dos jogos: Gravity Circuit, Mighty No.9 e Azure Striker (exemplos bons para os elementos digitais da trilha) e Celeste e Forest of Strays (exemplos para elementos orgânicos). Eu misturei o caráter enérgico das trilhas de elementos digitais (bateria com muitos elementos, baixo marcado) com dois temas melódicos: - A melodia dos elementos orgânicos, com som de piano, mais misteriosa; - A melodia principal, que tem timbre tipicamente eletrônico e é mais marcante e enérgica. Como o briefing entregava essa coisa dual entre "digital e orgânico" optei mesmo por assumir dois momentos nessa trilha, que conversam, mas que são bem diferentes entre si. Para uma fase completa de jogo, dependendo da duração média da fase, eu desenvolveria mais as ideias musicais de cada momento para não ficarem tão próximos como estão na faixa atual.	A melodia marcante se destaca do instrumental e começa a ser apresentada em cenas iniciais do programa, somente com 3 notas indicando que "algo vem aí". A melodia em si é curta com três partes: (1) primeiro sobe, (2) depois desde para repousar e, por fim, (3) tem uma resolução não muito bem resolvida, porque já faz parte da conversa do segundo tema (no piano). A variedade do arranjo conta com duas baterias principais de bateria, uma para cada momento. Como apoio a isso, o baixo, às vezes marcado, às vezes melódico, "puxa para frente" a música e traz a intensidade de um jogo como Mega Man. E em cima de tudo isso, foi adicionar um elemento novo ao segundo momento da música, bem sutil, mas que traz mais contraste entre os momentos. Como arranjo, é um elemento adicional para trazer o toque mais orgânico, naturalista (uma referência às goteiras de dentro de cavernas). Em termos de contracanto, deixei esse recurso presente no segundo momento da trilha (o momento mais orgânico), em que o piano segura um padrão melódico enquanto temos as intervenções melódicas das "gotas da caverna".	https://soundcloud.com/ribas/led-raider-2d-demo-theme	não tive tempo de fazer o post, mas pretendo fazer um reels sobre o processo	Essa música traz um ar de mistério, de energia, de "tenho um dever a ser cumprido". Como o jogo Led Raider 2D é um jogo de dualidades, possivelmente de contradições e conflitos, essa música traz também essa carga. Ela não tem muita informação sonora porque possivelmente o cenário também vai competir por essa atenção de quem joga as detalhe. A m=usica complementaria musicalmente as suíticas do cenário visual.	ainda não comecei	Tudo certinho! Foi um baita processo de aprendizado já :)	**Feedback:** A música ficou bem curta, apeans 35 segundos, você criou climas interessantes, tem aventura, tem tensão, mas daria pra desenvolver um pouco mais, principalmente o trecho a partir dos 22 segundos, criar uma parte C e depois retornar para o loop, daria mais tempo pra música e faria o loop ter mais força **Correção:** Compor uma parte C a partir dos 22 segundos, criar e desenolver essa parte C e depois retornar para o loop	15	0	15
João Christiano Cartolano	Fundamental	Após ouvir as músicas sugeridas, mesmo já conhecendo bastante as de Megaman, por exemplo, optei por algo mais eletrônico, que a imagem e briefing sugeriam. As músicas tem mais energia e velocidade, dando a impressão de ser um jogo com mais ação.	A princípio foi mais experimental, por não ter muito tempo para me familiarizar com o programa, mas tentei aplicar a teoria e referências.	https://soundcloud.com/joao-cartolano/led-raider-2d-leds-go-pixtracker-gameaudioacademy-quest01?si=8897e1833f2f4c8df4e5049ad7c657bf&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	não fiz ainda..	Talvez a dinâmica e instrumentos escolhidos podem dar um clima melhor ao jogo.	Ainda pretendo fazê-lo, mas não estou seguro por hora.	Por hora nada, obrigado	**Feedback:** A música ficou bem curta, apeans 34 segundos, entendi que foi uma experimentação, mesmo assim você criou uma "urgência" incrível com a música, ficou excelente para o boss. **Correção:** Desenvolver mais o trecho final e criar uma parte contrastante, uma melodia cantarolável pra representar mais a aventura e depois uma transição para essa "urgência" toda que você criou.	15	0	15

Oi entre com o seu nome	Qual Track (nível) você escolheu fazer nessa quest?	Falando sobre o Led Raider 2D, me explique como você conduziu sua analise que culminou na música composta (como ela começou, como você desenvolveu e como chegou no resultado final)	Me explique como você fez a música casar com o clima das referências e como ela atende as necessidades da Quest do ponto de vista de: Melodia marcante, variedade no arranjo, contra canto/contraponto?	Insira aqui o link da sua música no Soundcloud (verifique se ele está acessível antes)	Insira aqui o link do seu post no Instagram (esse link é usado para a sidequest, lembre-se que seu perfil não pode estar privado)	Explique algo extra da sua música, como ela atenderia o jogo Led Raider 2D e como ela conversa com a referência proposta.	Conte um pouco (se você fez) quais os resultados de você começar a postar seu processo de estudos nas redes sociais, quais ganhos e quais as descobertas (se existirem)?	Obrigado! você tem mais alguma coisas para adicionar (se quiser enviar algum material extra pode enviar por aqui)?	Feedbacks	Nota	SideQuest	Total
Marcos Siqueira	Fundamental	comecei analisando a capa do jogo, uma figura estática mas que me mostra uma textura . escutei a referencias (mega man), fiz uma primeira versão da música, levando em conta minhas dificuldades pra isso. não gostei. apesar de ter uma melodia mais dinâmica, a música ficou muito "pista", continuei vendo outros videos de outras trilhas e mais umas aulas , tentei fazer algo no Famitracker, o que me tomou muito tempo e apesar de não ter chegado a lugar nenhum, valeu a pena o contato com o software. voltei pro pixletraker, fiz uma trilha bem mais simples que a anterior mas que , na minha opinião, dizia mais sobre o jogo do que a anterior que eu fiz.	sobre as referencias, usei mais a referencia visual do jogo do que a trilha sugerida(mega man). tudo ficou mais simples nessa versão final. usando elementos orgânicos e industriais ao mesmo tempo criei o clima adequado para cena.	https://soundcloud.com/marcos-s-920233753/quest-1-gaa?si=8e363aaa881c543b49e1675009115c1d34&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	*	a música leva elementos orgânicos e tecnológicos. apesar de repetitiva, ela harmoniza bem com a estética visual do jogo.	ainda não comecei a fazer.	vou enviar aqui a primeira tentativa do exercício. Ela esta mais presa ao briefing mas , na minha opinião, mais longe da estética do jogo. https://soundcloud.com/marcos-s-920233753/quest-1-gaa-1?si=9d403cc3b6594ba3b33417179eb8e550&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing se acharem que ficou mais dentro do exercício, posso continuar as correções por ela.	**Feedback:**Muito bom, adorei o clima da introdução, passa exatamente o que a capa transmite, uma ação com tensão e perigo. Só senti falta de uma parte contrastante para "descansar" esse baixo frequente, pois 1 minuto direto gera uma estafa auditiva. **Correção:** Mudar o baixo em algum trecho, e propor uma rítmica diferente, um trecho novo, com baixo com notas longas, com outra rítmica e talvez com uma melodia diferente, vai dar mais fôlego para sua música e o loop vai durar mais. PS. a outra composição fugiu um pouco, mas se quiser leva ela em uma mentoria para ter feedbacks sobre ela	15	0	15
Pedras	Fundamental	eu li o pdf, pesquisei as referências ouvi o tema do ninja gaiden e olhei a capa disponível, fiz um tema com melodias que criem uma tensão e um beat que deixe o ritmo do jogo em cima, como é um jogo de plataforma quis dar uma dinâmica legal pras partes pra o loop poder focar várias vezes ao longo do gameplay, no documento não fala nada de clima tenso, mas eu já tive esse feedback em outra aula e realmente vi que faz todo o sentido	Fiz uma Tilha com 4 partes sem estrutura de canção a parte 4 fiz pra ja conectar com a parte 1 sem problema, como é um jogo de plataforma quis dar uma dinâmica legal pras partes pra o loop poder tocar várias vezes ao longo do gameplay e fiz um tema com melodias que criem uma tensão e um beat que deixe o ritmo do jogo pra cima, pensei numa melodia simples com menos notas mas que fosse marcante, fiz contrapontos e contra cantos no lugar de usar uma harmonia pra contextualizar a melodia, todos os patterns eu mudei algo mas também quis deixar tudo coeso dentro do tema da música, tentei seguir as necessidades da Quest	https://soundcloud.com/ped-4s/led2live	https://www.instagram.com/reel/C4MTQMWr7zi/?igsh=MXB1M2N1cGVlNDcwQQ==	eu tô buscando fazer uma música que mantenha um ritmo de jogo legal pro gameplay por que é um jogo de plataforma 2D, que tivesse uma atmosfera tensa mas que tivesse um bpm e uma levada que mantivesse um com ritmo de jogo, busquei dessa vez fazer uma melodia simples mais lenta mas que fosse bem marcante e criasse algum tom de curiosidade dentro do clima do tema, gostei dos timbres do pixltracker só achei que tem poucas opções, mas desafia a tentar fazer algo de diferente com os mesmos timbres, acho que a música tem haver com o clima que entendi do jogo e com os apontamentos da quest, acho que ficou um loop bem consistente também tudo isso em 1 minuto :)	sempre que eu posto tem várias interações, e pessoas desse meio já vieram falar comigo, é muito bom ver como até compartilhar um processo de estudo pode ajudar a mostrar o meu trabalho e além disso mostrar também meus interesses de estudo e com o que quero trabalhar e com qual publico estou querendo me conectar	eu estou gostando muito do curso, das aulas, o flow tranquilo e elucidativo, cheio de comentários e dicas, aulas boas de assistir, e ter a oportunidade de fazer as quests é muito bom pra mim, estou gostando muito desse universo e espero depois do curso somar muito com a game audio academy	**Feedback:** Gostei do baixo e do clima criado no acompanhamento, gera a tensão que a imagem passa, a melodia ficou bem legal, mas seria interessante começar por ela, inverter as partes, e finalizar com esse clima inicial. É parabéns pelo trabalho timbristo no Pixletracker **Sugestão:** Mudar a ordem das partes, é legal já apresentar a melodia logo de cara nesse estilo de composição **SideQuest:** Ótimo post, simples e direto.	20	15	35
Daniel Fabiano	Avançada	Escolhi a tonalidade de sol menor com a sétima aumentada por ser mais adequada ao ambiente do jogo que está entre o digital e o orgânico. Desenvolvi uma melodia um pouco mais "sombria" - mas não tanto - por assim dizer, para representar um mundo que, segundo julguei, poderia ser considerado pós-apocalíptico. Comecei pelos arpejos e pela parte percussiva, desenvolvendo a melodia a partir dos mesmos. A melodia foi desenvolvida pensando em criar uma primeira parte mais lenta, com notas de maior duração, para depois finalizar, em sua segunda parte, com notas de menor duração, para dar um certo contraste e movimento para a música. Após introduzir a melodia, reintroduzi a mesma desta vez com um contracanto e uma variação na bateria na segunda reintrodução.	A melodia é facilmente cantarolável e fica marcada na cabeça (pelo menos pra mim ficou, modéstia a parte, haha), devido ao fato que realizei um contraste entre duas partes da melodia (como dito na resposta anterior) e notas que não fossem rápidas de mais. O arranjo possui variedade, possuindo duas progressões harmônicas diferentes (uma na parte A e uma na parte B) e três partes percussivas diferentes, desfrutando da parte percussiva para tornar a música menos repetitiva e mais interessante. O contracanto foi realizado pensando na melodia principal, tomando cuidado para que não fossem criadas dissonâncias desnecessárias. O contracanto complementa bem a melodia principal e torna a produção mais agradável.	https://soundcloud.com/tili-daniel-775501785/exercicio-quest-1-game-audio-academy?si=7655d896035849616aad5bc8696cf73a	https://www.instagram.com/p/C4MF3Alo04W/	Como dito anteriormente, a tonalidade de sol menor contribui para o ambiente do jogo. A melodia acaba por ser um pouco mais "sombria" representando bem o mundo de Led Raider 2D.	Olha, acabei de postar, então não posso dizer muita coisa, ainda, haha	Por enquanto não!	**Feedback:** De fato a melodia ficou cantarolável e fica na cabeça, e gostei do contraponto que acaba gerando a tensão necessária que o jogo pede, ótima composição, só senti a falta de uma variação rítmica para gerar um contraste maior. **Correção:** Mudar a rítmica em alguma das partes, para gerar um contraste que dará fôlego a composição, imagine que ela vai loopar por um bom tempo. **SideQuest:** Página Indisponível, não deu para avaliar.	15	0	15
Jerson Janke	Fundamental	Primeiro segui os requisitos da quest, de variação de bateria, melodia marcante e uma contraponto. Também ouvi um pouco das músicas do Mega Man e Power Ranger que foram a sugestões sugeridas. Tentei não complicar muito.	Primeiro escolhi um BPM rápido de 120, criei a bateria principal, pensando em bumbo e caixa, depois adicionei um baixo, no baixo já defino que seria tudo em cima do acorde de Mi maior, mas em nenhum momento utilizei o acorde completo, somente as tríades dele nota a nota, separadamente, assim montando a base. Em seguida montei a melodia tentando simular um teclado em cima do acorde e Mi. Depois criei duas variações desta primeira ideia e finalizei a música.	https://soundcloud.com/jerson-janke/theme-led-raider?si=20d742637b954b8cc8acd45c1407cb29e&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	Não fiz a sidequest	Oferece uma trilha sonora concisa e envolvente, mantendo o ritmo acelerado do jogo. As variações de patrônes de bateria proporcionam uma sensação de progressão e intensidade, sincronizando-se perfeitamente com os momentos de ação do jogo. A melodia principal marcante, é baseada das trilhas sonoras de jogos clássicos como Mega Man e Power Rangers, evocando uma nostalgia familiar aos jogadores	Não fiz desta vez		**Feedback:** O baixo gerou a tensão necessária que o clima pede, mas a melodia ficou mais "improvisada", seria legal apresentar primeiro o baixo, depois propor uma melodia, e por fim criar uma parte contrastante com essa primeira. **Correção:** Começar apenas com a bateria e o baixo, depois a presentar o motivo melodico e desenvolver essa melodia, e por último criar um trecho contrastante tanto rítmicamente quanto melodicamente, melodia com notas mais longas, bateria mais reta, e uma transição para voltar a essa ideia inicial	15	0	15