

Ol entre com o seu nome	Qual Track (nível) você escolheu fazer nessa quest?	Instra aqui o link da(s) sua(s) música no SoundCloud (verifique se ele está acessível antes, se não estiver acessível, lembre-se que seu perfil não pode estar privado)	Instra aqui o link do seu post nos redes sociais (esse link é usado para a sidequest, lembre-se que seu perfil não pode estar privado)	Explique algo extra da sua trilha, conceito e qualquer coisa extra que você ache que vai nos ajudar a avaliar o seu trabalho	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 coisa para adicionar?	Feedback	Nota	Sidequest	Total
Daniel Fabiano Franco de Oliveira	Fundamental - Rocket Fiat	https://soundcloud.com/94-daniel-fabiano-franco-de-oliveira/sets/quest-2-rock-fiat	https://www.instagram.com/daniel_fabiano_francodf/	Expliquei bastante no reels do Instagram. Só queria ressaltar que busquei deixar um pouco de cronograma no tema de gameplay, buscando um clima mais divertido e de tiro, e no tema principal uma lead com o som um pouco robótico, pra representar os personagens do jogo. Além disso, busquei deixar bastante variedade rítmica nas duas partes.	Acabei de postar, então ainda não sei	Nada, obrigado!	Menu: A música ficou interessante, mas passa mais um ar de mistério do que ação e diverso que o jogo pede. Correção: Criar uma música com a estética da música de gameplay (os 15 segundos iniciais)			
Gabriel do Amaral Ruz	Avançada - Led Raider	https://soundcloud.com/gabriel-ruz/sets/quest-2-rock-fiat	https://www.instagram.com/gabrielruz/	<p>- Fanfarras: por trabalhar no mesmo projeto e acreditar ser uma maneira de consistência mínima para eventos que apesar de opostos, constituem uma mesma categoria de conferências, mantive a mesma instrumentação nas duas fanfarras. Segui o básico comentado pelo professor no vídeo de fanfarras do PFG, especialmente em termos de condução melódica (subida na vitória, descida na derrota). Ademais, utilizei dissonância propositalmente na fanfarras de derrota para complementar o clima.</p> <p>- Theme Song: honestamente, fiquei em dúvida entre essa música e a de gameplay (tension 1) como música tema, mas optei por essa pois achei a outra mais eletrônica para um gameplay. Esse comentário é importante pra salientar que essa música em si não nasceu sendo pensada para o tema, mas ela tem os elementos de Midtempo que acredito representarem bem o todo da trilha, sobretudo a predominância do baixo como condutor do restante da track, algo que na próxima música, é parcialmente segmentado com trechos melódicos mais agudos.</p> <p>- Gameplay (Tension 1): havia planejado que os drops da segunda música poderiam ser duas sessões de tensão diferentes, ao passo que pudéssemos reconectar a música tanto a partir do vídeo do primeiro drop como do segundo. Contudo, não tinha entendido igualmente que seriam 3 músicas distintas, então adaptei para que ela pudesse funcionar inteira como um loop só. É, na verdade, até mais sensato assim, pois há maior variação e contrastes de sensações ao longo de seu tempo de duração. Essa trilha teve uma respiração maior em algumas faixas de System Shock 2, em especial nas precedências de elementos rítmicos. No caso do jogo supracitado, temos vídeos DnTB, o que difere do Midtempo pela velocidade, mas compartilha algumas nuances presentes em muitos estilos com foco no baixo. Tanto o limite como a melodia, porém, tiveram mais inspiração nas faixas apresentadas do Rocket Fiat.</p> <p>- Gameplay (Tension 2): Boss Battle: essa música tem mais influência da trilha do Deus Ex de 2000 e de Blade Runner (1987, um especial pela trilha trancada em timbres próximos aos meus (no low-end) e no seu uso como ambientação. As trilhas "Toxicité club 1" e "Tally's club", de Blade Runner, são um destaque importante.</p> <p>A música de Boss Battle que fez tem 3 trechos de tensão, que podem ser conectados ou ao início da música como um todo, ou então ao início do drop respectivo. Pensando que muitos dos chifres costumam ter 3 altos, essa foi uma divisão que acredito fazer algum nível de sentido. Porém, caso fosse um único chifre, também não me encaixaria como um loop por inteiro.</p> <p>Comentários gerais: eu não conhecia o gênero de Midtempo/Dark Techno antes, o que me levou a procurar as principais referências musicais do gênero - o que acredito ter feito a balança pender pro lado um pouco "errado" do coisa. Ao ouvir mais músicas comerciais, de Rezze e 1788-L, fiquei mais propenso a compor numa trilha similar, que por vezes se afastou do que fazia sentido para um jogo. Entretanto, acho que talvez alguns desses problemas, e até que fique feito com o encaixe no jogo, sobretudo da boss fight.</p> <p>Outro comentário importante é a clara atmosfera espacial do que compus, algo que também bebe muito de Blade Runner (não só do jogo). Era algo mais que cito por mim ao ver um mundo tão aberto na gameplay do Led Raider.</p>	Anda não é fz, sinceramente sempre foi uma questão de bloqueio (até mesmo de assuntos pessoais como viagens ou mesmo outras coisas quaisquer) mas que estou mais do que disposto a tentar quebrar - só não de prioridade em detrimento das tarefas em si. Mas é algo importante para mim e uma meta pessoal poder fazer isso sem receios, afinal, tanto para game audio como para produção fotográfica, é algo relevante se eu quiser poder sobreviver de ambos.	Gostaria de agradecer aos atendimentos nas mentorias e dizer que foi feliz com o que tenho feito, e mais ainda por poder ter um feedback honesto	Menu: Muito bom, o clima ficou adequado, consegui bons timbres, só cuidado com os breaks, eles podem entrar o loop, e a introdução ficou bem longa. Correção: Ajuste 32 segundos e o loop e para a introdução que se tornaria uma parca C. Gameplay/Tension 1: Fugiu do overpump e midtempo, que era o solicitado pelo briefing, a música ficou boa, mas fugiu do estilo solicitado. Correção: Diminuir o andamento e transformar a música em um dos estilos solicitados, ou guardar essa música para portfólio, e criar uma nova dentro do estilo.	15	0	15
Pedras	Fundamental - Rocket Fiat	https://soundcloud.com/pedras/sets/quest-2-rock-fiat	https://www.instagram.com/pedras_oficial/	Justo elementos da música eletrônica, edm e eurodance pra criar uma trilha animada, pra cima, dançante e que ficasse na memória, nessa busca trabalhei bastante nos timbres e ambientações pra criar o clima perfeito, tentei focar nesse conceito de criar uma música empolgante mas que também tivesse trilhas inesquecíveis, me inspirei nas trilhas do Rocket Fiat - Robots, Jukebox (inclusive gostei muito das trilhas em especial Dubstep, Let's Rocket, many fun poses mas minha preferida foi Vapor Trax) achei esse álbum uma ótima referência pra gameaudio), e nas melodias marcantes dos grandes discos. Fiz uma trilha Eletrônica, bem Dançante e com uma melodia cativante, demorei um pouco pra chegar na melodia mas gostei muito do resultado, aconteceu loop me tomou um tempo mas deu certo.	estou gostando muito do curso, formato e da atenção nas dúvidas, ainda não tive muito tempo pra interagir mais e me apresentar nos grupos, tanta de mudança e com muitos viagens no meio do caminho, agora de casa novo e com mais tempo vou poder interagir mais e agradecer de novo nas aulas ao vivo, muito grato por participar dessa formação, sinto que isso vai mudar o rumo da minha vida pra sempre e que realmente encontrei o universo que gosto de criar em 52		Menu: Muito bom, gostei do clima que você criou. A melodia ficou bem discreta, talvez se ja interessante destacar ela mais. Correção: Destacar mais a melodia.	15	15	30
Rodolpho	Fundamental - Rocket Fiat	https://soundcloud.com/rodolpho/sets/quest-2-rock-fiat	https://www.instagram.com/rodolpho_oficial/	Essa quest foi um dos primeiros contatos fazendo música eletrônica, então foi um desafio também a pesquisa por influências. Por não serem gêneros que tenho muito contato, tentei pensar a semana ouvindo várias coisas diferentes, além da trilha sonora do jogo. Fui mais melódico, tentei focar em notas rápidas e bem movimentadas que casasse com a game play.	Anda sou bem tímido nas redes sociais, mas essa semana tentei fazer alguns stories do processo e tive algumas interações. Algumas pessoas vieram comentar bastante para elogiar ou perguntar o que era mais ainda tenho que melhorar muito a interação e postagens.	Por enquanto não	Menu: Gostei da melodia, o clima inicial ficou bem interessante, só que você utilizou mais bateria acústica, seria interessante usar uma eletrônica pra combinar mais com o estilo visual do jogo. Correção: Trocar a bateria acústica por uma bateria eletrônica, e pensar no loop. Gameplay: Muito bom, dá o clima de algo interessante, melodia boa, contrarritmos interessantes, só a questão da bateria mesmo, é interessante tentar deixar os timbres mais eletrônicos. Correção: Trocar a bateria acústica por uma bateria eletrônica, e pensar no loop.	15	15	30
Luiz	Avançada - Led Raider	https://youtu.be/EFQYVNBsSU	https://www.instagram.com/luizoficial/	Sem muito a comentar, apenas a decima quinta tentativa de seguir o briefing UHAUHAUHAUHAU	Esse tipo de conteúdo tem ajudado a trazer mais consistência no meu trabalho e gerenciar o não ajuda a ter um maior contato com o público (o que é extremamente importante pra mim)		Menu: Excelente! Menu: O tema ficou interessante, a ideia em si, mas o ritmo está acelerado para Midtempo ou cyber punk Correção: Diminuir o andamento para caber mais em midtempo ou cyber punk Gameplay/Tension 1: O clima ficou excelente, pra der de fato um tensão, mas caiu muito no dark/techno Correção: Diminuir o andamento e transformar a música em um dos estilos solicitados. Boss/Tension 2: Tudo está no lugar, excelente, mas saiu bem do estilo, ficando no dancho/techno Correção: diminuir o andamento e trabalhar as nuances e detalhes do darkwave, midtempo e cyber punk, vai atender demais o briefing	15	15	30
Jerson Jarvie	Fundamental - Rocket Fiat	https://soundcloud.com/jerson-jarvie/sets/quest-2-rock-fiat-astro?si=138648d09a3ba36f5d50e13629020a&utm_source=clipboard&utm_medium=social&utm_campaign=social_sharing	https://www.instagram.com/j4_4p3886/	Tive que ouvir um pouco de música eletrônica porque não tenho nenhum conhecimento do estilo e também não costumo ouvi-lo no meu dia-a-dia. Entender os elementos e dinâmicas foi bem desafiador. Escolhi a trilha fundamental porque precise aprender a usar melhor a DAW, instalar diversos plugins VST, entre outras coisas, que nunca havia feito até então.	Fiz minha primeira postagem agora, ainda não tenho resultados.		Menu: O clima ficou bem legal, esse início, pra o menu ficou interessante, só senti a falta de uma melodia mais marcante, pense como uma música mesmo e não uma introdução, pois ela vai soar, e o jogador pode ficar muito tempo no menu. Correção: Compor uma melodia marcante e testar algum pad pra harmonia (esse é mais um teste, acredito que a melodia marcante já resolve)	15	15	30
Kenny Fonseca	Fundamental - Rocket Fiat	https://soundcloud.com/kennyfonseca/sets/quest-2-rock-fiat	https://www.instagram.com/kennyfonseca/	Tentei usar os mesmos instrumentos para ambas as tracks, para mostrar que ambas fazem parte da mesma energia, do mesmo jogo. Pensei em um toque bem futurístico, que foi o que utilizei pra Synth, o baixo eu me inspirei em trilhas de filmes de Cyberpunk. A caixa da bateria eu tentei deixar bem sólida e meio agressiva pra parecer mais "robótica", que também combinava na vibe do jogo pra mim.			Menu: Muito bom, mas a música poderia começar já com a melodia que aparece aos 30 segundos, pra já acrescentar o tema logo de cara, e parábata pela tema, ficou excelente, gruda na mente. Gameplay: Ótimo groove de baixo e timbre de bateria, a melodia ficou bem interessante, passa o clima de aventura e ação.	20	20	40
Gustavo Corona	Avançada - Led Raider	https://soundcloud.com/gustavo-corona/sets/quest-2-rock-fiat	https://www.instagram.com/gustavocorona/	Acho que algo muito comum é a bateria e o baixo que contém essas músicas, então tentei utilizar isso em todas, mas sem deixar elas muito parecidas.	Até agora nada de novo.	Por enquanto tudo tranquilo.	Menu: O clima ficou bem legal, esse início, pra o menu ficou interessante, só senti a falta de uma melodia mais marcante, pense como uma música mesmo e não uma introdução, pois ela vai soar, e o jogador pode ficar muito tempo no menu. Correção: Compor uma melodia marcante e testar algum pad pra harmonia (esse é mais um teste, acredito que a melodia marcante já resolve) Gameplay: Excelente, só faltou criar o loop. Correção: Criar o loop, fazer com que o final se encaixe com o início, e entrar a "voz", ela aparece uma única vez e entregaria o loop Boss/Tension 2: Aumentou um pouco a tensão, senti falta de um baixo mais grooveado, com distorção, faltou um pouco de peso por que a trilha de Boss/Tension 2, e tem muitos breaks, esses breaks podem entrar o loop usado Correção: Encapar um baixo grooveado com distorção, e retirar os breaks, pensando em como a música vai soar.	15	15	30
Fábio Torres	Avançada - Led Raider	https://soundcloud.com/fabio_torres/sets/quest-2-rock-fiat	https://www.instagram.com/fabio_torres_oficial/	Segui linguagem ml tempo cyberpunk, e segui a minha forma de compor	Anda sem análise	Para já não. Obrigado	Menu: Excelente, só faltou criar o loop. Correção: Criar o loop, fazer com que o final se encaixe com o início, e entrar a "voz", ela aparece uma única vez e entregaria o loop Gameplay/Tension 1: Muito bom, só faltou loopar Correção: Criar o loop, fazer com que o final se encaixe com o início Boss/Tension 2: Muito bom, manteve a estética e criou mais tensão, o apropriado para o boss. Fanfarras Vitória: Muito bom. Fanfarras Derrota: Excelente.	15	0	15