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
Leonardo Macedo	Avançada	Para ser franco, utilizei o mesmo método que utilizei na minha primeira vez a fazer a Quest 1. Joguei muitos jogos com a aparencia da capa do Led Raider 2D, quando era mais novo. E ainda os jogo ... eheh	Apenas fui-me levando a fazer a construçao musical, adicionando melodias e contra melodias , á medida que vou compondo. Digamos que é uma roleta russa quando componho	https://soundcloud.com/leo-galo-galo/led-raider-2d-main-theme-extended-version	https://www.instagram.com/reel/C6r8ykyIT4D/?igsh=OXMxd2d0bzh5OWw0	Imagino algo épico a acontecer	Tenho feito amizades com malta das turmas e malta que ja fez o curso , isso é incrivel		**Feedback:** Muito bom trouxe o clima de perigo necessário que a capa demonstra e deixa uma sensação de aventura. Parabéns! **SideQuest:** Excelente Post	20	15	35
Samuel Fraga Pereira	Fundamental	Eu imaginei um tema divertido e brasileiro. Num sentido achei que tinha espaço para isso. Compus uma trilha no pixtracker com uma pegada funk carioca.	Seguindo as dicas sugeridas, focando na ideia de ter uma melodia marcante sem muitos acordes. Pensei num baixo mais básico e numa batida divertida.	https://soundcloud.com/samstuff/led-raider-pixitracker-demo-ptg-gameaudioacademy-tarefa1?si=c77c3ebcc3374a9aa6ae00cd98faaa56&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	Me desculpe mas eu não produzi a tempo um post para o instagram	Sei que a referência é algo digital. No Mega Man por exemplo as trilhas soam para mim como rock japonês, muitas guitarras que imitam guitarras com distorçam com um tema bem marcante. Mas a minha idéia foi um pouco diferente, dentro das limitações do Pix Tracker, tentando imprimir um melodia marcante com um beat marcante também, algo parecido com o funk carioca. Pensei que para um jogo de aventura essa trilha poderia cair bem e ter um clima mais descontraído. Claro que se fosse um trabalho com referências a seguir a risca eu o faria também.	Confesso que eu não sabia dessa parte. Eu não costumo fazer esses tipos de conteúdos. Será algo a aprender.	Estou lançando um disco solo eletrônico instrumental por um selo do reino unido que se interessou pelo meu projeto. Eu sempre gostei desde adolescente de gravar temas de jogos. Eu tirava de ouvido os temas do Sonic por exemplo e programava todos os instrumentos em um teclado chamado 01/W da Korg. Essa era a minha diversão, vindo de uma família musical. Depois de um tempo mais maduro na música e ter gravado vários temas sem nunca lançar eu pensei que poderia ser um bom momento, somado com a ideia de entrar no mundo das trilhas para games e outras mídias, esse projeto poderia servir de divulgação do meu trabalho. Ele deve ser lançado em até um mês. Mas por agora posso compartilhar um link caso queira ouvir. https://drive.google.com/drive/folders/1U15qCt49dipDDiwiu5PAJhY8LupKf7Y7?usp=drive_link Nesse outro link está um disco que eu produzi, gravei todos os instrumentos e mixei, de uma banda chamada Olympyc, da qual fiz parte por um tempo, de sonoridade bem eletrônica, post-punk, synth wave. https://open.spotify.com/intl-pt/album/59ND2PU5raxrhxA7SmMw3k?si=SZ2vyFhySmG8dYbQOTpXRg	**Feedback:** Musicalmente está de acordo com a sua intenção, mas você criou um loop de 15 segundos, faltou 45 segundos para o limite, quanto tempo você acredita que esse loop aguentaria sem enjoar? No jogo causaria estafa auditiva, e agora o principal, combina com o jogo? Olha a capa, as cores escuras, o boss gigante, passa o perigo que o led raider enfrentará? **Correção:** Criar uma trilha de no mínimo 40 segundos e até 1 minuto, que passa a sensação de perigo e aventura que o led raider enfrentará. ps. leve o material adicional na mentoria, escolha uma música e mostre.	10	0	10
Ricardo Machado	Avançada	Comecei aprofundando bem a pesquisa nas referências, e no briefing: - MegaMan já seria uma referência mais facilmente assimilável ao jogo por ser um Chiptune; - Power Rangers -> Entendi que dentro dos Metal Heroes haviam influências similares (power Metal , Fusion etc); - Metroid -> Não considerei tanto esta referência seguindo o briefing. Escolhi dentre as referências da trilha Avançada a do Mega Man. Outras referências adicionais consideradas (extra-briefing): - Alyen Syndrome - Killer instinct (BOSS BATLE) daqui veio a escolha do tom C#m mais "dramático" seguindo as cores sombias do jogo https://www.youtube.com/watch?v=KVPa9lTX0s0 (daqui veio a escolha do tom da Música - Kamen Rider - daqui veio a idéia da intro vibrante criando expectativa https://www.youtube.com/watch?v=mI6KatIw-No&t=31s - Whispector Theme - (aqui veio a inspiração de como crescer na metade final da música) https://www.youtube.com/watch?v=ofbYUeq_gXI&t=6s Todas com 150 bpm e uma forma de criar tenção crescente até desenbocar em um coro mais vibrante;	A melodia deveria transmitir a coragem de um guerreiro que luta sozinho em um planeta escuro uma criatura enorme. Por isso adotei a estrutura similar a da referência Mega Man. Não poderia ser algo meramente alegre e sim que tivesse uma emoção crescente. Escolha do BPM que deveria ser alto tal qual exigiria um jogo ao estilo Mega Man. Fiz o desenho no Hookpad após a Porém o Briefing alertara para "focar na melodia, que deve ser facilmente cantarolável". Aqui troxe o tema de Whispector e como ele cresce também e uma "paradinha de bateria" no refrão; Separei a música em 6 momentos: A Intro | Inicia uma batida aumentando a tensão. B Primeiro Verso melodia se apresenta misteriosa junto com arpegio; C Repete o verso dobrando a bateria e a melodia uma oitava acima; D Refrão - Pã Pã Pã Pã rã! E Contra Canto de suspense no fundo enquanto a melodia retorna diferente e novamente criando tensão F Cresce novamente gerando uma crescente de emoção até entregar de novo o mesmo "Refrão"	https://soundcloud.com/triangulargameaudio/led-raider-2d?si=a4f5fed8973f4eebb4a98007e6c8d371&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing	https://www.instagram.com/p/C6lL1vEsvmf/	A melodia cantarolável do refrão assim como os temas de abertura ajudavam a fixar os nomes dos heróis tinham muito essas "paradinhas" A influências de Power Metal veio a idéia de um arpegio similar as rápidos solos de guitarra enquanto a melodia se desenrrola.	Ainda é minha primeira publicação, mas pretendo divulgar também vídeos do PTG assim que sair o feedback.	https://www.youtube.com/watch?v=XPOx3rKfeJM	**Feedback:** Excelente, tem tensão, tem aventura, melodia cantarolável e o a música não ficará enjoativa, excelente. **SideQuest:** Muito bom	20	20	40
Thiago Henrique Neves de Oliveira	Fundamental	Comecei fazendo na daw, compôs o riff e melodias na guitarra, por ser guitarrista tenho mais facilidade de compor nela, e depois fui escrevendo o q fiz na daw no pixitracker, e fui adicionando elemntos a medida que sentia necessidade de algo.	Eu prestei atenção se a melodia era cantável, a cada parte da música existe alguma variação, seja na parte percussiva ou na variação de instrumentos, e nas duas ultimas partes eu coloquei mais melodias como contra ponto da principal, além do riff que está presente na música inteira	https://on.soundcloud.com/TQpiYprk6LAxDotJ8	https://www.instagram.com/p/C6pMNY9rHeM/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	Fiz inspirado na trilha do Mega Man e Power Rangers, em uma pegada mais rock/metal que fosse empolgante e heroico, passando esses sentimentos para os combates e tarefas do jogo.	por enquanto não obtive nenhum feedback		**Feedback:** O Riff ficou muito bom, melodia apropriada e passa a sensação de aventura, tem um pouco de tensão, talvez um pouco mais de tensãoseria interessante para demonstra o perigo do boss. **SideQuest:** Excelente Post	20	15	35
André Paz	Fundamental	vendo a imagem e ouvindo as trilhas baseada nos metal heroes, resolvi criar um tema que emulasse o estilo de composição. Pensei numa tonalidade menor e um ritmo que não fosse tão quadrado, pra dar um tempero mais orgânico, que associasse essa vibe eletrônica mas tb remetesse a algo que não fosse muito "duro". No processo, fiquei pensando muito na questão do loop e achei uma maneira de fazer uma progressão que desse a ideia pro jogador que o loop da música fosse mais curto do que realmente é. revelando depois uma parte B "surpresa" antes da faixa loopar de verdade.	fui criando a harmonia pensando numa melodia simples e cantável, que não aparecesse logo no início da faixa. que aos poucos fosse se revelando. harmonicamente tb, tentei deixarr td muito simples mas que, em algum momento, passasse a sensação de movimento, de progressão. tendo essa estrutura montada, fui tentando preencher com contracantos e mais detalhes	https://soundcloud.com/andre-paz-642852271/led-raider-grama-de-ferro-quest1	não consigo fazer no instagram agora	bom, entendo essa quest algo introdutório, pra essa experiência limitada dos trackers, pra pensar a composição com essas refs de chiptune. Então, pensando mais amplamente, se fosse produzir numa DAW a trilha desse jogo 2d, pixel art, eu deixaria mais forte essa relação do sintético com o orgânico. Tentaria mesclar synths com elementos que passassem essa vibe mais orgânica, quem sabe até arriscar temas com instrumentos acústicos. Iria por esse caminho, de pegar a ref dos metal heroes do passado e ampliar com essa mistura do sintético com o orgânico	ainda não postei nada :(		**Feedback:** A música ficou interessante, até passa um clima de aventura, faltou um pouco de tensão, e ela ficou longa, o limite era 1 minuto, sua música tem 1m55s. **Correção:** Já comece apresentando a melodia, a introdução ficou longa, o B ficou ótimo, desenvolva ele para ter mais tensão e depois retome o loop.	15	0	15
Iran Ribas	Fundamental	Além de ler algumas vezes o briefing e as aulas, aproveitei para jogar alguns jogos side-scroller de aventura/tiro, como Contra (versões de Nes e Snes), Power Rangers e Mega Man. Além das variações rítmicas entre as partes, quis trazer uma tonalidade de heroísmo, para reforçar o aspecto de empatia com o personagem.	Busquei alternar o movimento da melodia entre as diferentes partes (subindo/descendo/notas longas x notas curtas) para criar essa variação. Além da voz da melodia, utilizei um synth lead fazendo um contracanto mais acelerado, entregando também um apoio na parte harmônica.	https://on.soundcloud.com/MNasZfqdJRY9gmEh7	https://www.instagram.com/reel/C6op1rOOj3X/?igsh=MThyYm5rZ2E1enFpbA==	A trilha criada foi pensada em trazer empatia com o personagem principal, junto de um senso de jornada e tensão dentro do universo que ele habita.	Foi muito bom para mim vencer a timidez e criar uma conta para começar a compartilhar meu conteúdo do curso. A mídia social em geral tem sido uma questão e me senti incentivado a vencer essa barreira e dar um primeiro passo. A busca por ferramentas que tragam um visualizer para meu som também foi muito legal de achar.		**Feedback:** A melodia ficou bem cantarolável e marcante, porém ficou muito alegre, funcionaria bem para um side-scroller, mas faltou tensão, olha a capa, tons escuros, um boss gigante para enfrentar, faltou essa tensão, a música ficou boa, mas não atendeu a sensação que o jogo precisa. **Correção:** Use essa música para portfólio, ela ficou boa, aproveitou bem o pixitracker, utilize os conhecimentos adquiridos no pixitracker e faça uma nova trilha, com tensão e aventura, pra demonstrar o perigo que o Led Raider enfrentará.. **SideQuest:** Simples e objetivo, post bem feito, os efeitos do vídeo ficaram legais, talvez seria interessante deixar uma pergunta pra gerar engajamento.	15	15	30