

## Quest 1: The First Step

- Essa é uma Quest de composição básica, porém ela precisa ser feita seguindo um briefing!

### O QUE É UM BRIEFING?

- Cada tarefa tem um pequeno briefing, que nada mais é que uma requisição do cliente, onde ele aponta referências, ideias, propostas...

### O OBJETIVO DA QUEST

- Criar um Chiptune baseado em um arranjo que você pensou no Hookpad (ou fora dele). O Hookpad é uma ferramenta online para você estruturar e colocar suas primeiras ideias, não é necessário exportar direto do site do Hookpad! A explicação sobre essa ferramenta se encontra no PTG - (material listado logo abaixo)
- Você usará uma das ferramentas sugeridas nas aulas a seguir, usando unicamente trackers!
  - O trackers serão o Pixitracker, Defflemask ou Famitracker!

### FOCO NA MELODIA

- Como disse o mestre Barry Leitch, "It's all about the melody" (é tudo sobre a melodia).
  - A melodia da música precisa ser facilmente cantarolável. Essa melodia precisará ter um tema principal, um desenvolvimento e uma conclusão. Caso você ainda não saiba o que é tudo isso, fica tranquilo que explico claramente nas aulas que vamos indicar aqui.

### O EXERCÍCIO

- Essa quest terá DUAS opções de criação de trilha, você deverá escolher APENAS UMA!

**Trilha fundamental**

ou

**Trilha avançada**

## Como será cada trilha?

- **Trilha Fundamental:** Você criará uma música usando o Pixitracker!
  - Pixitracker:
    - <https://warmplace.ru/soft/pixitracker/>
      - Baixe a versão 16bit!
- **O jogo será o Led Raider 2D!**
  - O Led Raider é baseado nos Metal Heroes e no Mega Man. Se passa em um planeta que está entre o digital e o orgânico.
  - **Link da Capa do Jogo:**  
<https://www.dropbox.com/s/c22aq639p4cslyk/LED%20Raider%20%28Poster%29.png?dl=0>



- **Arranjo:** deve ser um arranjo variado! Tentando seguir a ideia da limitação, ele deverá ter no máximo 1 minuto de duração e deverá possuir as seguintes características:
  - Variação de padrões de bateria
  - Uma melodia ou tema principal marcante
  - Um contracanto ou contraponto interessante
  - Evite usar ACORDES, use ARPEJOS!

- **Referência para TRILHA FUNDAMENTAL:**

- **Mega Man:**

- ▶ [MegaMan 1\(NES\) Full Video Walkthrough No Commentary HD Complete...](#)

## Clima da Música

- Analise a imagem do jogo, onde o personagem se encontra e veja se sua trilha tem as características necessárias que casam com o jogo!
- Pesquise jogos semelhantes em clima, estilo e tudo que achar que se casam com Led Raider e Mega Man!
  - Mega Man é um jogo lançado para Super Nes, um jogo de aventura, shooter, com temática futurista.
- No formulário terá uma questão específica para você responder como chegou nessa resposta, por isso, **PESQUISE!**

## ESTRUTURA DE ARRANJO

- A primeira lição do arranjo de games, a maioria dos jogos antigos usavam 3 ou 4 partes, não era definitivamente uma estrutura de canção. Não tinha verso, intro ou outro, não usava a estrutura de canção, não use essa estrutura!

## DICAS DE COMO ESTRUTURAR O ARRANJO

- Fazer as cenas do seu pixitracker ou tracker renderem pela música. Você pode repetir a cena 4, por exemplo, ou a cena 2. Se você se sentir confiante pode criar partes onde a diferença é apenas algo no acompanhamento da bateria, por exemplo.

“Essa música é tipo ABCD das aulas de arranjo?”

- Sim, totalmente!

## “MAS O QUE É UMA CENA?”

- Cena é cada “quadrado” de música que você cria dentro do Pixitracker ou outro tracker. Mostro isso com mais detalhes na aula do PTG (listada logo abaixo)



- Esse é um exemplo de 4 cenas dentro do pixitracker.

## NÃO COMPLIQUE!

- A Música NÃO precisa:
  - Quebra de tempo
  - Ser uma composição complexa.
    - Comece pelo simples.
  - Pixitracker é um software limitado, ele é afinado meio tom abaixo.
  - Foque no briefing!

## ESTUDO DE CASO DA UNBREAKABLE DETERMINATION:

- Esse estudo de caso tem o foco de demonstrar a estrutura da música com loop, como torná-la interessante, seamless e funcional em um game, **MAS NÃO É REFERÊNCIA PARA A QUEST!**
  - Foca na estrutura
    -  Ninja Gaiden - Unbreakable Determination (4-2 stage music) (e...
- Análise da estrutura composicional:
  1. Ela tem uma melodia cativante, e bem desenvolvida: A melodia vai evoluindo, e você ouve a melodia inteira logo no primeiro compasso.
    - Para isso ele vai usando repetição, variação e conclusão.
      - Não entrega a melodia de uma vez, mas já começa com um elemento melódico forte e que pode ser cantado.
  2. Percussão sempre variando, não demais, porém sempre a cada compasso com um padrão ligeiramente diferente de bateria.
  3. Uma melodia de contraponto para causar uma sensação de complemento e muitas vezes até contraste com a melodia principal, repare que ela está num volume ligeiramente mais baixo que a melodia principal.
  4. Loop perfeito (Loop Seamless), a música encaixa o final com o começo de maneira imperceptível.

- **Trilha Avançada:**

- Fazer um chiptune usando os trackers mais avançados, como Defflemask ou Famitracker!
- **O jogo será o Led Raider 2D!**
  - O Led Raider é baseado nos Metal Heroes e no Mega Man. Se passa em um planeta que está entre o digital e o orgânico.
  - Link da Capa do jogo:  
<https://www.dropbox.com/s/c22aq639p4cslyk/LED%20Raider%20%28Poster%29.png?dl=0>



- **Estética:**

- Utilizar as 4 ondas básicas (quadrada, senoidal, pulse e triangle) e um canal de noise.
- **Arranjo:** deve ser um arranjo variado, tentando seguir a ideia da limitação, ele deverá ter no máximo 1 minuto de duração e deverá possuir as seguintes características:
  - Variação de padrões de bateria
  - Uma melodia ou tema principal marcante
  - Um contracanto ou contraponto interessante
  - Evite usar ACORDES, use ARPEJOS!

- **Referência para TRILHA AVANÇADA:**

- Mega Man:
  - ▶ MegaMan 1(NES) Full Video Walkthrough No Commentary HD Complete...
- Power Rangers:
  - ▶ Power Rangers 2 Nes Gameplay - Full Walkthrough [Nostalgia] (HQ)
- Metroid: ▶ Metroid - Nes - Full Playthrough No Commentary

**Atenção:** Observe que são referências muito diferentes, siga apenas uma da sua escolha.

## COMO SERÁ A ENTREGA? Ambas as Trilhas!

- A música terá que ser exportada em .wav (explico nas aulas de Pixitracker como fazer isso) e subir no Soundcloud usando a capa que iremos disponibilizar para vocês.
- No dia da entrega da quest disponibilizaremos um Formulário pra você preencher com o link da sua música e responder algumas perguntas simples.

## MATERIAL DE APOIO PARA AMBAS AS TRACKS - Fundamental ou Avançada

- Caso tenha **menos** tempo disponível, essas aulas são **obrigatórias e fundamentais**:

- Curso de Introdução
  - PTG Módulos: 1, 2, 3, 4, 5 e 9!

1- CURSOS (INICIE POR AQUI APÓS ENTRAR NO CANAL DO TELEGRAM DA SUA TURMA DO DESAFIO DE 55 DIAS)

TEMOS 3 CURSOS E ESSES CURSOS TEM ORDEM LÓGICA, POR MAIS QUE VOCÊ SEJA MUITO EXPERIENTE, FAÇA O PTG, ELE VAI TE DAR COMO RESULTADO SUAS 5 PRIMEIRAS MÚSICAS DE JOGOS EM SEGUIDA, ASSIM QUE TERMINAR O PTG FAÇA O CURSO COMPLETO OU INTENSIVO DA FORMAÇÃO (AMBOS ABORDAM OS MESMOS ASSUNTOS, PORÉM SÃO COMPLEMENTARES, NÃO BASTA COMEÇAR, siga A ORDEM LÓGICA DOS CURSOS e das aulas, ela foi desenvolvida e testada durante 7 anos!



- Curso Intensivo - Módulo 2: Compondo música para jogos!
  - Aula 6 - Como saber o tipo perfeito de música para o jogo!
    - Apenas a aula 6! Sem as aulas \_a, \_b.



BAIXE AQUI O RESUMO EM PDF DA AULA 6

- **Caso tenha mais tempo disponível**, pode complementar com as aulas do Curso Intensivo!

- Curso Intensivo: Módulo 1
  - Aula 1: todas
  - 3, 4 e 5
  - Aulas 6: todas



#### MÓDULO 1: A BASE

Apr 12, 2021

- Curso Intensivo -Módulo 2
  - Aulas 1 a 5 - completas



#### MÓDULO 2: COMPONDO MÚSICA PARA JOGOS

Apr 11, 2021

## MATERIAL DE APOIO PARA A TRACK AVANÇADA:

- Dentro de Especiais e Masterclasses, assistir a [Masterclass de Chiptune com Raphael Goulart](#)

### 2- ESPECIAIS E MASTERCLASSES (MATERIAL COMPLEMENTAR DE ALTÍSSIMO VALOR QUE VAI TE DAR MUITO MAIS EXPERIÊNCIA)

QUER UM CONHECIMENTO COM QUEM FAZ COISAS EM ALTÍSSIMO NÍVEL? AQUI VOCÊ TEM AS MELHORES MASTERCLASSES SOBRE ÁUDIO PARA GAMES EM PORTUGUÊS, COM MITOS DA INDÚSTRIA E CONTEÚDOS GRAVADOS NOS MAIORES EVENTOS DA INDÚSTRIA



## CHECKLIST

- Montei essa checklist para te ajudar a te guiar nas quests! Nela tem dicas de processos, direções de estudo.
- Assistir as aulas propostas
  - Assista com calma e anote!
- Instalar o Pixitracker - Trilha Fundamental
  - [WarmPlace.ru. PixiTracker](http://WarmPlace.ru.PixiTracker)
    - Baixe a versão 16bit!
- Instalar o tracker de sua preferência : Trilha Avançada
  - Defflemask
    - [https://defflemask.com/get\\_legacy](https://defflemask.com/get_legacy)
  - Famitracker
    - <http://famitracker.com/>
- Analisar a referência, o clima da sua música e se eles são compatíveis com o briefing!
- Se houver dúvidas, pergunte no grupo!
- Exportar sua música em .wav para o Soundcloud e colocar a capa que está disponível no canal de avisos!

## PRAZO DE ENTREGA

**Data de início:** 06/05

**Data de entrega:** 13/05

## PONTUAÇÃO DA QUEST

- Essa pontuação é apenas para nos guiarmos sobre o resultado do estágio que ocorrerá no final do desafio de 70 dias. Mais importante que a pontuação é se você seguiu os feedbacks para corrigir seu trabalho e aprendeu mais a cada quest.

**10 PONTOS** - ENVIAR MATERIAL

**20 PONTOS** - ENVIAR SEGUINDO CORRETAMENTE O BRIEFING

**30 PONTOS** - OS 3 MELHORES DO GRUPO

**40 PONTOS** - MVG - Most Valuable Gameaudier

## SIDE QUEST - O INICIO DA JORNADA

- Essa é uma Quest totalmente optativa que ocorre paralelamente a cada tarefa. Ela serve para incentivar vocês a irem postando seus trabalhos, criando conexões, atraindo olhares de possíveis clientes. E também para ir lapidando seus posts nas redes sociais, deixando mais atrativo pra quem te acompanha sem deixar de ser você mesmo.
- Postar um vídeo da música no reels ou no feed convidando pra seguir a sua jornada no mundo do áudio para jogos, explicando um pouco sobre suas inspirações pra criar essa música, dificuldades e superações durante a quest... me marcar @thiagotd @gameaudioacademybr e usar as hashtags: #desafiogaa70dias #gameaudio #gamemusic : +15 PONTOS EXTRAS

## E SE EU PRECISAR ENTREGAR ATRASADO?

- Teremos uma entrega de revisão uma semana após a entrega da quest, se você entregar será avaliado, porém sem entrar para a escolha de MVG. Sidequest continua a mesma pontuação.

## DÚVIDAS?

- Eu e minha equipe estaremos no grupo da sua turma para tirar todas as dúvidas sobre o exercício, o briefing, aula ou qualquer outra coisa relacionada que queira nos perguntar!

**Boa sorte! Você vai conseguir!**

