

Conceito de Criação Sonora

Objetivos

A trilha sonora deve:

-ter em mente o público alvo (jovens a partir de 12 anos).

Para isso, a música deve ser não tão infantil (para agradar o público mais velho), mas também não tão séria e cheia de instrumentos como se fosse uma orquestra (para agradar o público mais jovem).

-adaptar-se às fases.

As fases foram divididas em: laboratório, biblioteca e ???; as músicas serão no estilo de cada cenário (laboratório: algo mais tecnológico; biblioteca: uma música mais silenciosa e calma) e um pouco fantasmagóricas, pois afinal, em todas elas existem os fantasmas.

-repetir-se, porém de forma que não seja entediante, afinal, desagradaria a qualquer um.

Como as músicas do game não serão necessariamente grandes e complexas (como foi dito no item 1 sobre o público alvo), será melhor que as músicas tenham como base um loop, afinal, seria impossível fazer uma música sem fim que não se repetisse ou que tivesse um final definitivo, sem falar na facilidade de encaixá-las nas fases. As músicas devem ser compostas de forma que o loop não seja um incômodo sonoro para o jogador.

Ruídos

Passos, pulos, impacto com o chão, sons dos fantasmas (podendo ser antes deles aparecerem), som dos fantasmas (gritos, sons ecoantes), som da invenção, som dos ataques dos fantasmas, som dos botões do menu, som dos botões do menu principal, som ambiente (um pra cada fase), som dos itens (ao adquiri-los).

Menu: som dos botões.

Worldmap: som da seleção de fases, som da fase selecionada.

Fases: passos, pulos, impacto com o chão, sons dos fantasmas (podendo ser antes deles aparecerem), som dos fantasmas (gritos, sons ecoantes), som da invenção, som dos ataques dos fantasmas, som dos botões do menu, som ambiente (um pra cada fase), som dos itens (ao adquiri-los), som dos últimos segundos do time.

Boss: passos, pulos, impacto com o chão, som da invenção, som dos ataques dos bosses (sons diferentes para cada ataque e boss), som dos botões do menu, som ambiente (um pra cada luta).

Músicas

Boss: cada boss terá sua própria música, porém o início delas será igual, fazendo com que elas tenham uma relação umas com as outras (as músicas), de forma a criar uma identidade para elas e torná-las mais organizadas e interessantes.

Música do score quase alcançado: quanto faltarem poucos pontos para o objetivo ser atingido, uma música mais tensa (talvez semelhante à do boss da fase) iniciara-se, indicando que o jogador está prestes a atingir seu objetivo. A música servirá de estímulo para o jogador completar o level.

Fases: como foi dito, cada fase terá sua própria música, pois seria muito entediante para o jogador se todas tivessem a mesma música.

Menu Principal: música animada e ao mesmo tempo, se mostrando um pouco fantasmagórica, para introduzir positivamente o jogador ao game de forma que ele tenha idéia de como é o game.

Cutscenes: variam dependendo da cena, mas seguem o estilo dos loops das fases, pois não seria conveniente fazer uma musica com fim ou que nunca acabasse sem se repetir.

Worldmap: assemelha-se à musica do menu, estabelecendo uma relação que facilita com a identidade do jogo (sonoricamente falando), pois um jogo que possua identidade é mais interessante, porém apenas as fases terão suas trilhas sonoras individuais, pois se a mesma música repetir-se durante o jogo inteiro, seria um desconforto para o jogador.

Fase Concluída: ao terminar a fase, uma música breve se iniciará, mostrando ao jogador que concluiu o estagio. A música será animada para passar a idéia de vitoria, seguida pela cutscene.

Game Over: quando o score necessário não for atingido e o game entrar na tela do game over, essa música iniciará, sendo triste para expressar o fracasso do jogador.