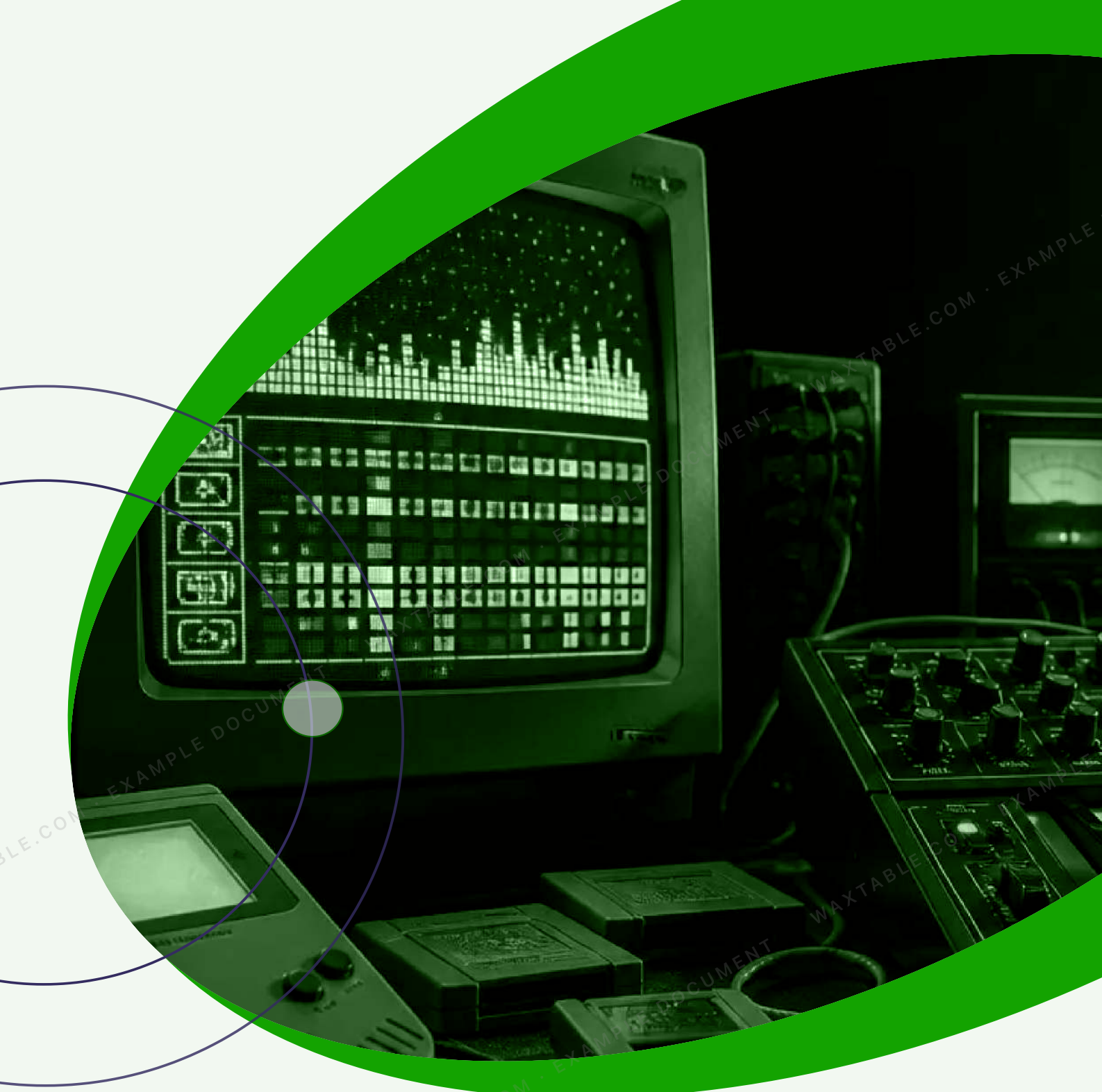




SPRITE & SQUARE AUDIO — موسيقى تصويرية أصلية للعبة

مواصفات المتطلبات

موسيقى تصويرية كاملة بأسلوب chiptune الاستعادي وحزمة مؤثرات صوتية للعبة Byte Knight القادمة من Voxal Forge Games.



المقدمة والنطاق

تتميز لعبة Byte Knight من Voxal Forge Games بموسيقى تصويرية كاملة من طراز chiptune أصيل الحقة ومبنية مؤثرات صوتية مؤلفة بالطريقة التي كان سيؤلفها لها بعض ألعاب الأنمي اليابانية، لكن مصممة لتتألف من أصوات حديثة.

الغرض والجمهور المستهدف

اعتمدت لعبة المغامرة والحركة بالبيكسل آرت Byte Knight من Voxal Forge Games على موسيقى مؤقتة ومؤثرات صوتية مخصصة جاهزة طوال معظم مراحل الإنتاج، والنسخة التجريبية المغلقة على بعد أحد عشر أسبوعاً. بدأت الصوتيات المؤقتة تشكّل تصوّر الفريق للإيقاع وشعور القتال — ما يعني أنه كلما طال انتظار الموسيقى الفعلية، ازداد تعارضها مع لعبة نمت حول موسيقى غير صحيحة.

يقترح استوديو Sprite & Square Audio مشروع تأليف موسيقى مدته أحد عشر أسبوعاً: موسيقى تصويرية أصلية من 24 مقطوعة، ومكتبة مؤثرات صوتية تضم أكثر من 150 عنصراً، مؤلفة على تركيب صوتي دقيق لتلك الحقة، ومبنية منذ اليوم الأول كمنظومة موضوعات معارك متعددة الطبقات وتكيفية. توضح الأقسام التالية المنهجية والمخرجات والجدول الزمني والاستثمار.

المتطلبات الوظيفية

المعرّف	المتطلب	الأولوية
R-01	الموسيقى التصويرية مؤلفة باستخدام تخليق رقائقي (chip synthesis) يعكس الحقة الزمنية بدقة، دون طبقات تخليق حديثة	إلزامي
R-02	يوفر نظام موسيقى المعارك ما لا يقل عن ثلاث طبقات شدة مرتبطة بصحة اللاعب	إلزامي