

بيان نطاق العمل

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



الخلفية والأهداف

اعتمدت لعبة المغامرة والحركة بالبكسل آرت Byte Knight من Voxel Forge Games على موسيقى مؤقتة ومؤثرات صوتية مرخصة جاهزة طوال معظم مراحل الإنتاج، والنسخة التجريبية المغلقة على بعد أحد عشر أسبوعًا. 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 موسيقي مدته أحد عشر أسبوعًا: موسيقى تصويرية أصلية من 24 مقطوعة، ومكتبة مؤثرات صوتية تضم أكثر من 150 عنصرًا، مؤلفة على تركيب صوتي دقيق لتلك الحقبة، ومبنية منذ اليوم الأول كمنظومة موضوعات معارك متعددة الطبقات وتكيفية. توضح الأقسام التالية المنهجية والمخرجات والجدول الزمني والاستثمار.

المخرجات

الموسيقى

01

موسيقى تصويرية أصلية من 24 مقطوعة
موسيقى chiptune أصلية كاملة تغطي كل مستوى ومعركة زعيم وشاشة قوائم في Byte Knight.

الموسيقى

02

نظام موضوعات المعارك التكيفي
موسيقى معارك متعددة الطبقات تتغير شدتها مباشرة مع تغير صحة اللاعب ومقياس التتابعات.