

Desenvolvimento de Monument Valley 2: a história por trás do aclamado jogo para celular

A cena onde a mãe e o filho se separam **h20 bet** uma montanha vermelha, **h20 bet** um nível que ocorre relativamente nos estágios iniciais do jogo, **h20 bet** que você precisa retornar à mãe e encontrá-la ... eu estava completando o design de som e música para aquela **h20 bet** um hospital, ao lado de minha mãe enquanto ela descansava, se recuperando de uma cirurgia de substituição do coração.

Todd Baker faz uma breve pausa. Ele está lembrando do processo de desenvolvimento de Monument Valley 2, de 2024, um quebra-cabeça indie, a sequência altamente antecipada de uma das maiores histórias de sucesso na história dos jogos móveis. A segunda é mais experimental do que a primeira; ela tem mais uma história, o que na verdade mudou seu tom. Enquanto o primeiro título é todo ilusões ópticas e objetos impossíveis, o sequência afasta-se de torres e pináculos inspirados **h20 bet** MC Escher e vai **h20 bet** direção à geometria não euclidiana e brutalismo.

No centro dela está uma mãe e uma filha, tecidamente **h20 bet** e fora umas das outras, desesperadamente tentando ficar juntas à medida que o mundo inclina e ondula e tenta tirá-las uma da outra. Trata-se de legado feminino e relacionamentos, e para Todd, houve um paralelo entre ficção e realidade. "O fato de este jogo ser sobre uma mãe e uma criança, e no final do ano estava fazendo o jogo, eu perdi ela ... é uma coisa muito apaixonante."

Uma trilha sonora confortante e envolvente

A trilha sonora do Monument Valley 2 é do tipo de música que você deseja ouvir quando não está jogando; mesmo desvinculada de seu jogo pai, ainda é tão envolvente, rica e texturada, que fornece um fundo reconfortante para o que você estiver fazendo. Seus tons quentes, orgânicos e sons ambientes e cozinhados abraçam você como uma onda. Isso sempre foi a intenção de Baker. Mesmo antes do trágico casamento de ficção e realidade, a trilha sonora do Monument Valley 2 foi projetada para ser reconfortante, atraente e linda.

"Básicamente, o que eu estava tentando fazer era criar o som de um abraço quente", sorri Baker ao explicar um dos momentos iniciais do jogo - onde a criança chega à mãe e é pegada **h20 bet** seus braços **h20 bet** um abraço. "Nesse momento, a criança caminha e eles abraçam e estão lá essas notas baixas ... é super quente, e precisava ser fofinho, como, é exatamente onde quero estar no momento."

Este momento no jogo é crucial: ele está configurando o que está **h20 bet** jogo. Sim, a história é abstrata e mínima, mas há tanta potência neste momento. O Baker - sobrepondo três faixas de melodia de guitarra acústica improvisada, brincando com um EBow para dar um som ligeiramente sobrenatural e sustentando tudo com essas notas baixas abrangentes e suportivas - faz um trabalho tão importante quanto as visualizações na estabelecer tudo o que está **h20 bet** risco. Se você não terminar o jogo, você nunca verá esses dois se reencontrar.

Isso ressoou com o público, diz Baker. "O que me abala é que, agora, eu recebo mensagens de pessoas dizendo 'esta foi a trilha sonora da minha infância'," ri Baker. "Falando comigo como os adultos que eles são agora, tendo jogado este jogo quando eles tinham mesmo 11 ou 12, dizendo-me que isso é uma coisa nostálgica, um lugar seguro para eles. Ele tocou os corações das pessoas e eles tem grandes surtos de nostalgia por isso."

Design de som e desenvolvimento de **Monte Valley 2**

Baker não estava apenas responsável pela música **h20 bet** Monument Valley 2, mas também pelo design de som geral - como certos elementos interativos batem e pipocam quando você desliza ou toca neles, como pequenas notas de música tocam quando você investiga o mundo geométrico curioso que você está sendo puxado. Foi uma chance para ele imitar aproximar-se do approach que Martin Stig Andersen tomou com Limbo e Inside – ambos os jogos que fortemente inspiraram o áudio de Monument Valley 2, mesmo que eles não possam ser mais diferentes **h20 bet** tom.

"Do início, tinha a confiança para dizer que poderia fazer isso; eu poderia fazer o projeto todo de uma maneira holística. Havia conversas sobre licenciar músicas para o trailer ou usar outros artistas, mas para este um ... eu tive que fazê-lo para mim mesmo. Queria que a música fizesse a fala e contasse a história, e para o resto da equipe de desenvolvimento se entusiasmar com isso."

Quando Baker diz isso, ele faz o gesto de abraços, trazendo-o **h20 bet** torno de si, recriando o abraço que ele tentou suscitar nas mentes e ouvidos dos jogadores nesse momento inicial do jogo. Dez anos desde o lançamento original, o Apple ainda promove tanto o Monument Valley quanto o sequência no App Store, e o último foi instalado **h20 bet** pelo menos 30m dispositivos. Não há dúvida de que milhões de pessoas ouviram essa abraço, e o eco da relação de Baker com **h20 bet** mãe. Se você nunca teve a alegria de jogar este jogo com o som ligado, encontre seus fones de ouvido, vá para a loja de aplicativos, dê uma olhada. Prometo, vale a pena o esforço.

O Comando Unificado, que inclui agências estaduais e a Guarda Costeira dos EUA (Guarda costeira), disse nesta quinta-feira (17) ter desfraldado 732 metros (2.400 pés) do dispositivo absorvente para contenção da água **h20 bet** conjunto com outros 7.320 m (740 pé).

É um cenário que especialistas ambientais estão observando de perto por uma série e várias razões, incluindo a localização do rio **h20 bet** área metropolitana com importante papel no transporte comercial bem como para vida marinha ou aves migratórias se movendo ao norte nesta época.

"Sempre que você tem algo assim acontecer, há o risco de algum tipo do material perigoso entrar na água. E eu acho a questão realmente é quanto e **h20 bet** qual medida", disse Gary Belan da American Rivers uma organização sem fins lucrativos nacional focada nas questões afetando rios por todo país."

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: h20 bet

Palavras-chave: **h20 bet** - symphonyinn.com

Data de lançamento de: 2024-08-27