

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

A cena onde a mãe e o filho se separam **blaze co m** uma montanha vermelha, **blaze co m** um nível que ocorre relativamente nos estágios iniciais do jogo, **blaze co m** que você precisa retornar à mãe e encontrá-la ... eu estava completando o design de som e música para aquela **blaze co m** 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 **blaze co m** MC Escher e vai **blaze co m** direção à geometria não euclidiana e brutalismo.

No centro dela está uma mãe e uma filha, tecidamente **blaze co m** 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 **blaze co m** seus braços **blaze co m** 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 **blaze co m** 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 **blaze co m** 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 **blaze co m** 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 **blaze co m** 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 **blaze co m** 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 **blaze co m** pelo menos 30m dispositivos. Não há dúvida de que milhões de pessoas ouviram essa abraço, e o eco da relação de Baker com **blaze co m** 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.

A Summer Paradise: A Journey to the Bay of Arcachon

Todos los años, nuestra familia y yo visitamos la Bahía de Arcachon, ubicada en la costa suroeste de Francia. Hemos estado yendo allí durante los últimos 15 años, usualmente rentando un pequeño apartamento en la ciudad de Arcachon por cuatro o cinco días. El atractivo de este lugar hace que incluso nos hayamos tomado la molestia de conducir dos horas solamente para pasar el día allí cuando hemos estado en esa parte del mundo. Todo en él evoca la alegría del verano: el paseo marítimo lleno de ciclistas y caminantes, los bistrós que ofrecen mejillones, ostras y rosado bien frío, las familias jugando al tenis de playa en la arena y el golfo repleto de botes de recreo y transbordadores. Es como una escena de un cuadro de Raoul Dufy.

El primer día comienza en Halle Baltard, el mercado de la ciudad, donde bebemos café con brioche y croissants, luego alquilamos bicicletas en una determinada tienda de alquiler de bicicletas (Dingo Vélos), porque en este paisaje en gran parte plano no se necesita coche. Luego, compramos boletos en los pequeños quioscos de la playa en el muelle de Thiers para tomar el transbordador a través de la bahía hasta Cap Ferret. La espera en la fila en el muelle es más como "Las Vacaciones del Señor Hulot" que jadeos y apuros, con el aire impregnado de protector solar y anticipación. Los niños usan chalecos salvavidas y apoyan redes de cangrejos en sus hombros, los padres usan anteojos y sombreros de paja y cargan bolsas de picnic abarrotadas y mantas. Hay un bullicio de cháchara mientras la tripulación del transbordador carga las bicicletas en el techo y los pasajeros se apresuran a conseguir asientos al aire libre.

El viaje en transbordador a través de la bahía dura 30 minutos y ofrece paisajes cinematográficos de la costa de Arcachon que se aleja, con sus elegantes villas y casino, la impresionante Duna de Pilat y filas de granjas de ostras a medida que se acerca al muelle de Cap Ferret. Una vez que llegamos, las bicicletas son indispensables.

Si se gira a la derecha al salir del muelle, es posible explorar toda la península boscosa de Cap Ferret usando carriles para bicicletas para evitar el congestionamiento de verano, y deteniéndose en los pueblos pesqueros de L'Herbe y Le Canon para bebidas o almuerzo.

Sin embargo, siempre giramos a la izquierda y nos dirigimos al mercado de Cap Ferret, porque ofrece una ventana al francés en vacaciones. Cap Ferret es más discreto que el glamoroso Cap

Ferrat en la Costa Azul. Las carreteras polvorientas están llenas de vintage Citroën Mehari beach convertibles. Los propietarios de segunda vivienda de Bordeaux y sus alrededores visten chinos y polos pastel, o vestidos estampados largos y zapatos de tacón plano. Todo esto está disponible en los puestos del mercado. Pero es suficiente con pasar el rato con un café y *canelé* para disfrutar del desfile brillante.

La gente adinerada de Bordeaux se dio cuenta del

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: blaze co m

Palavras-chave: **blaze co m - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-07-18