Gra Szyfrów – oprawa muzyczna

Gra szyfrów

Wraz z wypuszczeniem aktualizacji do „Gry Szyfrów” wzbogaconej nie tylko o język migowy (polski i amerykański), ale również o dodatkowy level, skomponowano dwa dodatkowe utwory muzyczne budujące napięcie podczas przemieszczania się po rozbudowanym poziomie tunelu. Autorem muzyki oraz pełnego udźwiękowienia „Gry Szyfrów” jest Przemysław Treszczotka. Jego kompozycje są na swój sposób oryginalne i wykraczają poza tradycyjnie ukształtowany styl „muzyki gamingowej”. Utwory w grze inspirowana są muzyką klasyczną, teatralną i filmową. Cała ścieżka dźwiękowa z gry jest już dostępna na YouTube

Ścieżka dźwiękowa Gry Szyfrów składa się z trzech kompozycji autorstwa Przemysława Treszczotki. Motyw przewodni jest inspirowany wariacjami „Enigmy” Edwarda Elgara i „Confutatis” z „Requiem” Wolfganga Amadeusza Mozarta. Utwór wykonany jest przez gdańskich artystów: Macieja Gańskiego - fortepian, Kwartet Opera (Michał Rożek, Przemysław Treszczotka, Krzysztof Jakub Szwarc, Barbara Misiewicz), Kingę Dzwoniarską - kontrabas oraz muzyków grających na instrumentach dętych blaszanych: Kamila Kruczkowskiego - trąbka, Oleksija Prusa - waltornia, Macieja Stromskiego - puzon, Łukasza Grubę - tuba. Wszyscy wymienieni wykonawcy są artystami Opery Bałtyckiej w Gdańsku. Nagranie zrealizował Piotr Rodak w studio koncertowym Akademii Muzycznej w Gdańsku. Sentymentalna, posępna i melancholijna melodia głównego tematu muzycznego gry osadzona jest w estetyce muzyki europejskiej z końca XIX wieku. Niewielu graczy może być świadomych, że w środkowej części utworu pojawia się kod nadawany alfabetem Morse’a, grany na fortepianie. Są to dwa słowa. Jakie? Ciekawi słuchacze mogą spróbować je rozszyfrować.Muzyka w grze jest zaimplementowana w oryginalny sposób. W pierwszej misji - w głównym pomieszczeniu cytadeli - nagranie umieszczone jest na osobnych śladach w różnych miejscach pomieszczenia. Dzięki takiemu zabiegowi muzyka „miksuje” się w silniku gry, a poziomy głośności poszczególnych partii instrumentalnych uzależnione są od miejsca na planszy, w którym aktualnie znajduje się gracz. Dzięki temu zabiegowi, w grze osiągnięto bardzo naturalny efekt symulujący słuchanie muzyki granej na żywo przez muzyków znajdujących się w wirtualnym pomieszczeniu.Kolejne dwa utwory zostały skomponowane jesienią 2022 r. na potrzeby rozszerzenia gry. Są to „Zegar” i „Nadzieja”. Zbudowane są na zasadzie loopów - kilkunastu ścieżek pasujących do siebie i możliwych do odtwarzania w dowolnej konfiguracji. Umożliwia to kreatywne umieszczenie muzyki w poszczególnych misjach gry. Przemieszczając się po mapie danego poziomu, słyszymy, jak pojawiają się kolejne partie instrumentalne, budując w ten sposób napięcie. Dzięki temu w czasie rzeczywistym kształtuje się forma utworu. Kompozycje mają łagodne współczesne brzmienie, a dzięki zaangażowaniu artystów wyraźny narodowy charakter muzyki polskiej.***Światowa premiera Gry Szyfrów miała miejsce pod koniec kwietnia 2022 r. na PAX East w Bostonie - na jednych z największych targów gamingowych na świecie. Ponadto gra była prezentowana na różnych imprezach ze świata elektronicznej rozrywki (PAX West, gamescom, Women in Tech Summit itp.). Zainteresowanie Grą Szyfrów przerosło najśmielsze oczekiwania. Do tej pory zagrało w nią 300 tys. osób, z czego z platformy STEAM została już pobrana przez 100 tys. graczy. Grę można bezpłatnie pobrać ze strony Ministerstwa Edukacji i Nauki lub z platformy STEAM. Ponadto jest dostępna w Sklepie Play oraz w AppStore. Gra działa na goglach VR, PC z systemem Windows oraz urządzeniach mobilnych obsługiwanych przez iOS i Android.Link do platformy STEAM.

Poniżej prezentujemy Państwu część zespołu odpowiedzialnego za ścieżkę dźwiękową „Gry Szyfrów”. Od lewej strony Barbara Misiewicz - wiolonczela, Przemysław Treszczotka - skrzypce, Michał Rożek - skrzypce, Krzysztof Jakub Szwarc - altówka