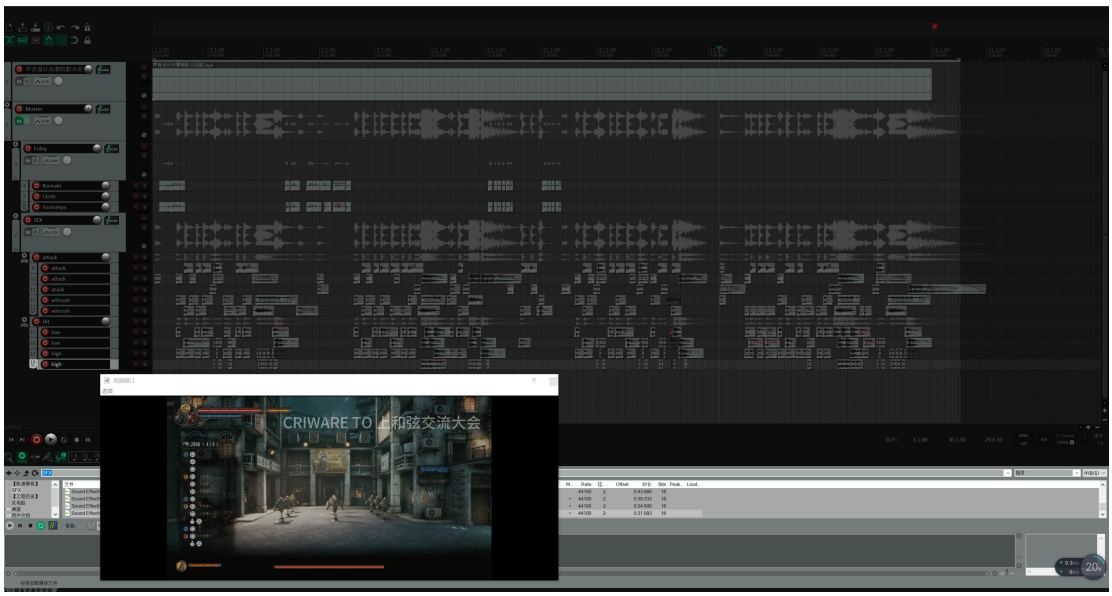
设计思路:

关键词：柴油朋克、机械、金属

游戏是横版动作游戏，所以声音设计上以强化打击感为核心。

虽然是贴片但实际上是用样本的思路去做，把基础的攻击层受击层设计好，频段、动态规划好，后面通铺时做点随机化就可以了。

为了能和游戏玩法结合，鼓励玩家打出更多连招，所以连招的段数越多，攻击和受击的表现越丰富，提供一个正反馈。以画面给出的攻击动作、特效、震屏、停顿等等视觉信息为依据，控制音量和频段，以达到能和游戏有较高的结合度。