

ВЛИЯНИЕ ЗВУКОВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ НА ВОСПРИЯТИЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА И ЕГО ФУНКЦИИ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ГЕЙМДИЗАЙНА

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня ни один серьёзный игровой проект невозможно представить без наличия в нём музыки в той или иной форме. Саундтрек здесь присутствует абсолютно везде, начиная главной музыкальной темой и заканчивая песнями всем знакомых исполнителей, треки которых мы слушаем ежедневно. В то же время, пока игрок участвует в масштабном сражении, процесс сопровождает динамичная музыка, но если персонаж вдруг погибнет, то настроение композиции резко изменится. Так зачем же в играх музыка? Давайте разберёмся.

I. ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ ЗВУКА В ИГРАХ

Музыку в игровых проектах начали пытаться использовать почти с самого зарождения индустрии. Ещё в 70-х годах прошлого века в аркадные автоматы внедряли интегральные схемы, с помощью которых можно было воспроизводить простые короткие мелодии. В 80-х появились первые игровые приставки, поддерживающие 8-канальный звук (8-bit). Одной из таких стала копия консоли Famicom, более известная у нас как Dendy. Уже тогда стала проглядываться одна из главных функций музыки в играх — помощь в погружении пользователя в игровой процесс.

II. ЗВУКОВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ В ИГРАХ СЕЙЧАС

Сегодня, в отличие от XX века, музыка в игровых проектах используется повсеместно, а список функций, возлагаемых на неё геймдизайнерами, с каждым годом растёт. Звук в них теперь не просто приятные, дополняющие происходящее мелодии, а мощный инструмент в руках разработчиков, который вкупе с необычными механиками, красивой визуальной составляющей и интересным сюжетом становится гарантом качества итогового продукта. Но как именно музыка способна повлиять на успех проекта? У неё, как и у многих инструментов, есть свои функции.

Мартиросов Артём Суренович, студент 1 курса факультета ИТиУ БГУИРа, martirosov.official@gmail.com.

Лазук Герман Юрьевич, студент 1 курса факультета ИТиУ БГУИРа, grsmmumu@gmail.com.

Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры ВМиП БГУИРа, korshikova@bsuir.by.

III. ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ МУЗЫКИ В ИГРАХ:

Давайте рассмотрим несколько примеров функций, которые музыка способна выполнять в том или ином проекте:

1) Погружение:

Как уже было сказано, часто музыка используется для оживления происходящего на экране, помогая игроку сильнее вжиться в роль. Серии игр S.T.A.L.K.E.R. и Silent Hill отличный тому пример.

2) Помощь:

Там, где игрок может упустить что-то важное, геймдизайнеры, чтобы привлечь внимание пользователя к этому предмету или месту, умышленно используют соответствующие звуки. В Days Gone, например, мы слышим мысли главного героя, когда он стоит рядом с чем-то полезным.

3) Маркетинг:

Игровая индустрия — тоже бизнес. Неудивительно, что для увеличения популярности игры и привлечения новой аудитории в проекты приглашают медийных личностей для озвучивания персонажей, как это было с Cyberpunk 2077, или исполнения эксклюзивных песен, как в GTA V.

4) Игровой элемент:

Может случиться и так, что звук станет игровой механикой. Например в Guitar Hero нужно попадать по соответствующим кнопкам в такт музыке. В некоторых других играх использовали азбуку Морзе, звучание сообщений на которой служило ключом к разгадке той или иной тайны в игре.

IV. ВЫВОДЫ

Как можно заметить, ни один современный проект сегодня не станет популярным без мелодий, музыки и звуков в целом, потому что, отказываясь от такого многофункционального инструмента, вы многого лишаете игру, и, как следствие, игроков.

1. <https://stopgame.ru/blogs/topic/97882>

2. https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_music