

МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ В ИГРАХ

Эта статья показывает механизмы воздействия музыки на организм человека, роль музыкального сопровождения, реализованного в играх, наряду с визуальной составляющей компьютерных игр.

ВВЕДЕНИЕ

Любое музыкальное произведение воспринимается человеком как единое целое, также как понимается информация из прочитанного текста. В тексте явно передаётся смысл через слова и предложения, а в музыке нет средства, которое сможет передать информацию так, чтобы каждый человек понял это одинаково. Музыка передаёт чувства через сочетания определённых звуков, собранных в одно произведение. У разных людей один набор звуков может вызвать разные чувства – так выражается индивидуальность каждого.

I. МЕХАНИЗМЫ ВОЗДЕЙСТВИЯ МУЗЫКИ НА ЧЕЛОВЕКА

Главным образом человек воспринимает музыку на слух. При прослушивании мелодии её звуки проходят через слуховой анализатор, после обрабатываются центральной нервной системой. Человеческое ухо воспринимает слышимые частоты звука, но музыка состоит из звуков разных частот: слышимых и неслышимых. Неслышимые частоты музыки человек может почувствовать телом, благодаря вибротактильной рецепции – тактильный анализатор, который даёт способность чувствовать соприкосновения с поверхностями, способен улавливать вибрации, созданные при воспроизведении музыки. Так реализуется передача чувств из музыки человеку.

II. МУЗЫКА В ИГРАХ

В компьютерных играх музыка имеет своё значение. Начиная от первых в истории игровых автоматов и заканчивая играми последних поколений – все они использовали музыку, чтобы передать игроку необходимый набор эмоций. Так на первых игровых автоматах использовались простые мелодии с чётким ритмом, который помогал игроку играть. Когда ускорялась игра – увеличивался и темп музыки. При высокой скорости игроку становилось сложно играть. Так повышалась сложность игры с течением времени на первых игровых автоматах таких, как «Pac-Man», «Tetris», «Donkey Kong».

Сейчас для реализации в играх используются современные способы записи, обработки и

создания музыки. Для этого игра делится на блоки, для которых пишется своя тема. Например, блок исследования игрового мира будет хорошо дополняться спокойной, лёгкой музыкальной темой, позволяющей игроку сосредоточиться на поиске предметов и других игровых объектов. Блок, состоящий из боёв, схваток или сражений, можно подчеркнуть ритмичной темой с повышенным темпом и более высокой громкостью звучания – такая тема будет толкать игрока к движению и повышать эмоциональный накал. При таком подходе есть одна особенность – при переходе из одного блока в другой игрок будет знать, что его будет ждать дальше. Так может быть реализована система подсказок в игре. При всём этом музыка должна быть единой – полностью соответствовать жанру и сеттингу всей игры. Ведь для создания полного чувства погружения современным играм не хватает только визуальной составляющей. Поэтому создатели игр переключают многие чувства из картинки в музыку. Также музыкальное сопровождение, реализованное в игре, может стать её визитной карточкой. Если саундтреки написаны качественно и полностью удовлетворяют потребности сеттинга и жанра, они смогут запомниться игрокам и после будут выполнять двойную задачу: передавать чувства игрокам непосредственно в игре и вне её.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игры нуждаются в музыкальном сопровождении, так как через звуки музыки можно осуществить различные механизмы управления вниманием и реакцией человека, что позволяет реализовать глубокое погружения игрока в игру. Также качественная музыка может стать визиткой данной игры и даже после нескольких лет выхода игры – привлекать новых игроков в неё.

Список литературы

1. DTF [Электронный ресурс] / Как создаётся музыка для видеоигр – Режим доступа: <https://dtf.ru/gamedev/231421-kak-sozdaetsya-muzyka-dlya-videoigr>
2. Habr [Электронный ресурс] / Как звуки и музыка делают видеоигры «живыми» – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/audiomania/blog/372755/>

Никитина Алина Юрьевна, студентка 2 курса факультета информационных технологий и управления БГУИРа, alinanikitina2015@mail.ru

Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИРа, korshikova@bsuir.by