

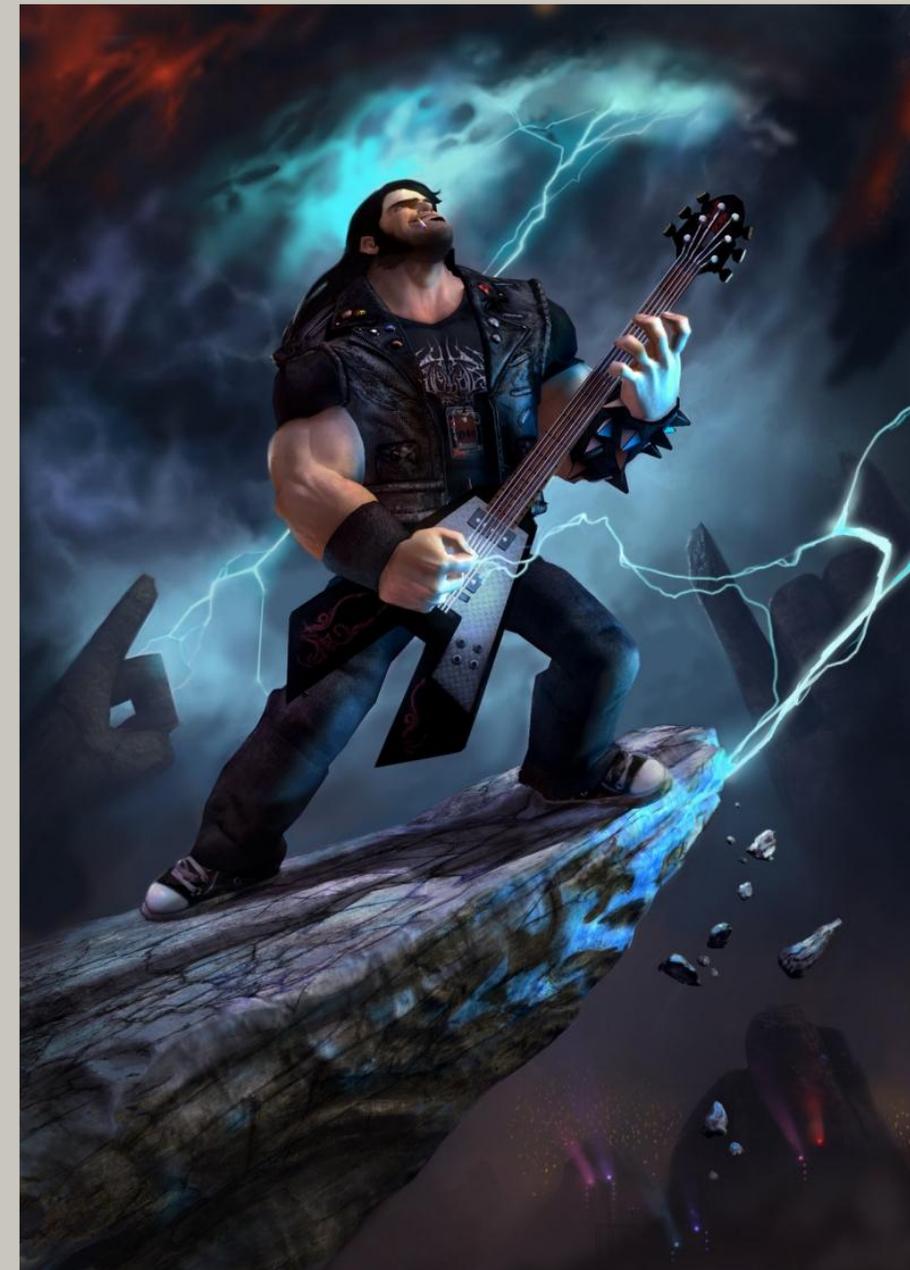
# Музыка как средство погружения в видеоигры

Выполнили: Пакулин Сергей Л.

Группа: МЕН – 360911,

Мухамедьяров Артем Р.

Группа: НМТ – 362320



# Термин «погружение»

Погружение (пространственное присутствие) – это ситуация, при которой “медиа контент” воспринимается как “реальный”.



# Что делает музыка в играх

Главная цель саундтрека – комплементация визуального ряда.

# Типы саундтрека

**Диегетический**  
(экологический)

**Недиегетический**  
(динамический)

# Вертикальное микширование

+

- органичное и плавное изменение
- ситуативное воздействие

-

- нет чёткой структуры музыкальной фразы



# Горизонтальное микширование

## Перекрёстное затухание

+

- самостоятельность каждой композиции
- однозначные эмоции

-

- треки возникают и обрываются резко

## Разветвление фразы



**I'M COMMANDER SHEPARD**

**AND THIS IS MY FAVORITE STORE IN THE CITADEL.**



**Здесь могла бы быть  
Ваша реклама.**

Спасибо за  
внимание

# Использованные источники

- DTF (2019) [Как музыка углубляет геймплей. Адаптивный саундтрек и техники](#)
- DTF (2019) [Разбор музыки Red Dead Redemption 2](#)
- Stopgame (2019) [Важность музыки в играх](#)
- DTF (2018) [Музыка в видеоиграх](#)
- Habr (2016) [Как звуки и музыка делают игры «живыми»](#)
- App2Top (2016) [Адаптивный саундтрек – что это, зачем и как это работает](#)
- ProGamer (2013) [Теория погружения в видеоигры](#)

# Людодграфія

- Grand Theft Auto V, Rockstar Games, 17 September 2013
- L.A. Noire, Rockstar Games, 17 May 2011
- LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM, Square Enix, 31 August 2017
- Life is Strange, Square Enix, 20 October 2015
- Mass Effect 3, Electronic Arts, March 6, 2012