

МУЗЫКА В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ВЫПОЛНИЛ: ПОНОМАРЕВ М.А.

ГР. СТ-350034 (ГСХ)



РАНЬШЕ МУЗЫКА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ - ЭТО БЫЛА ВСЕГО ЛИШЬ ЗАСТАВКА, ФОН И НЕЧЕГО БОЛЬШЕ. СЕЙЧАС ЭТО ЦЕЛОЕ НАПРАВЛЕНИЕ, НА КОТОРОЕ МЫ СТАЛИ БОЛЬШЕ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЯ И КРИТИКОВАТЬ ЕГО.

ЕСЛИ НА ЗАРЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ САУНДТРЕКИ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ, В ОСНОВНОМ, ДЛЯ ФОНА В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ, ТО СЕЙЧАС МУЗЫКАЛЬНАЯ ИНДУСТРИЯ ТЕСНО ПЕРЕПРЯЛАСЬ С ИГРОВОЙ И ЯВЛЯЕТСЯ ВАЖНЫМ ИНСТРУМЕНТОМ ПОВЕСТВОВАНИЯ.

ИСТОРИЯ

В 1970-Х, КОГДА ВИДЕОИГРЫ НАЧАЛИ РАСПОСТРАНЯТЬСЯ, МУЗЫКА В АНАЛОГОВОЙ ФОРМЕ ЗАПИСЫВАЛАСЬ НА ФИЗИЧЕСКИЙ НОСИТЕЛЬ (КАССЕТЫ И ГРАМПЛАСТИНКИ). ТАКИЕ НОСИТЕЛИ БЫЛИ ДОРОГИМИ, ХРУПКИМИ И БЫСТРО ЛОМАЛИСЬ ОТ ЧАСТОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, ЧТО ДЕЛАЛО ИХ МАЛОПРИГОДНЫМИ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В АРКАДНЫХ АВТОМАТАХ . БОЛЕЕ ПРОСТЫМ И ДЕШЁВЫМ СПОСОБОМ ВКЛЮЧЕНИЯ МУЗЫКИ В ВИДЕОИГРУ БЫЛО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВОГО СИГНАЛА: КОГДА ТРЕБОВАЛОСЬ ПРОИГРАТЬ МУЗЫКУ, СПЕЦИАЛЬНАЯ ПЛАТА ПРЕОБРАЗОВЫВАЛА ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ ИМПУЛЬСЫ ИЗ ПРОГРАММНОГО КОДА В АНАЛОГОВЫЕ ЗВУКОВЫЕ ВОЛНЫ. ТАКОЙ ЖЕ СПОСОБ ПРИМЕНЯЛИ И ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ В ИГРАХ.

ПОПЫТКИ ОЦИФРОВКИ ЗВУКА НАЧАЛИСЬ В 1980-Х ГОДАХ. УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ПРОЦЕССОРОСТРОЕНИЯ И СНИЖЕНИЕ ИХ СТОИМОСТИ, ВОПЛОЩЁННЫЕ В НОВОМ ПОКОЛЕНИИ АРКАДНЫХ АВТОМАТОВ И ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК, ПОЗВОЛИЛО СЕРЬЁЗНО ИЗМЕНИТЬ ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МУЗЫКАЛЬНОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ. АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ НА ПРОЦЕССОРАХ MOTOROLA 68000 И ЗВУКОВЫХ ПЛАТАХ YAMANA YM ПОЗВОЛЯЛИ ГЕНЕРИРОВАТЬ ОДНОВРЕМЕННО НЕСКОЛЬКО ТОНОВ (ИЛИ КАНАЛОВ) ЗВУКА, ПРИЧЁМ КОЛИЧЕСТВО КАНАЛОВ МОГЛО ДОХОДИТЬ ДО 8-МИ ИЛИ ДАЖЕ ПРЕВЫШАТЬ ЭТО ЧИСЛО. СРАВНИТЕЛЬНОЕ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ЗВУКА НАБЛЮДАЛОСЬ И В ИГРОВЫХ ПРИСТАВКАХ: ВЫПУЩЕННАЯ В 1982 ГОДУ COLECOVISION ГЕНЕРИРОВАЛА 4-КАНАЛЬНЫЙ ЗВУК. ОДНАКО БОЛЕЕ ЗАМЕТНОЙ В ЭТОЙ ОБЛАСТИ СТАЛА ЯПОНСКАЯ FAMICOM, ВЫПУЩЕННАЯ В 1983 ГОДУ (В США ИЗВЕСТНА КАК NES, В РОССИИ — КАК DENDY).



В СЕРЕДИНЕ И КОНЦЕ 1980-Х ГОДОВ В НАПИСАНИЕ МУЗЫКИ ДЛЯ ИГР НА УПОМЯНУТЫХ ПЛАТФОРМАХ ВКЛЮЧИЛОСЬ БОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЛЮДЕЙ, ЧЕМ РАНЬШЕ, ЛУЧШЕ РАЗБИРАВШИХСЯ В МУЗЫКЕ. КАЧЕСТВО КОМПОЗИЦИЙ В РЕЗУЛЬТАТЕ ЗАМЕТНО УЛУЧШИЛОСЬ. В ЧИСЛО КОМПОЗИТОРОВ, СДЕЛАВШИХ СЕБЕ ИМЯ НА СОЧИНЕНИИ МУЗЫКИ ДЛЯ ИГР, ВХОДЯТ

- **КОДЗИ КОНДО (SUPER MARIO BROS., THE LEGEND OF ZELDA)**
- **КОИТИ СУГИЯМА (DRAGON QUEST)**
- **РОБ ХАББАРД (MONTY ON THE RUN)**
- **ХИРОКАДЗУ ТАНАКА (METROID И KID ICARUS)**
- **ХИРОСИ МИЯУТИ (OUT RUN)**
- **НОБУО УЭМАЦУ (FINAL FANTASY)**



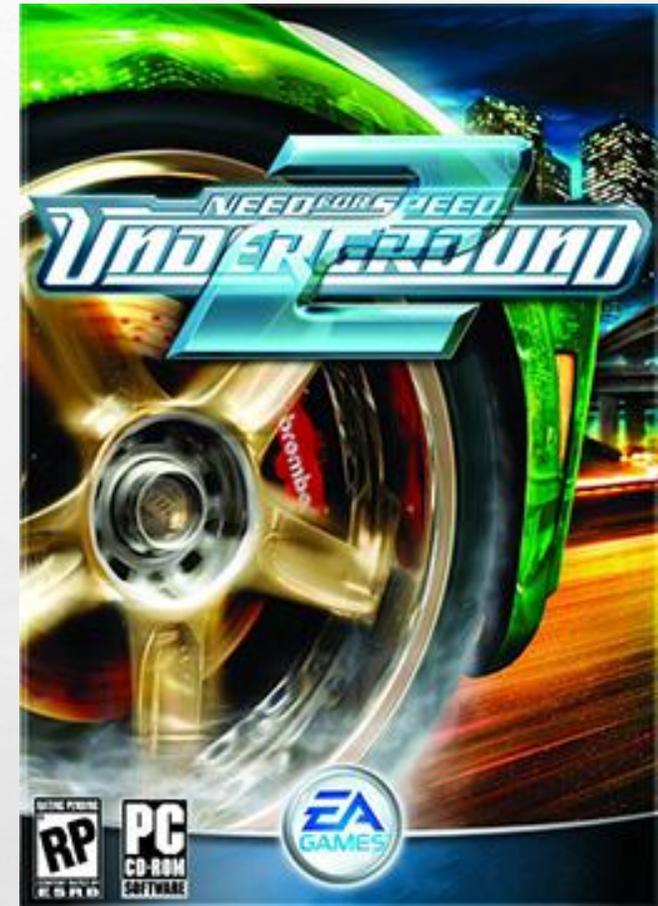
**Кодзи
Кондо**

РАЗВИТИЯ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИНДУСТРИИ

ПЕРВЫМ ДОМАШНИМ КОМПЬЮТЕРОМ, ИСПОЛЬЗОВАВШИМ ОЦИФРОВКУ СИГНАЛА В ФОРМЕ СЕМПЛИРОВАНИЯ, СТАЛ В 1985 ГОДУ COMMODORE AMIGA. ОСНОВНОЙ СОПЕРНИК AMIGA, ATARI ST, СЕМПЛИРОВАНИЕ НЕ ИСПОЛЬЗОВАЛ. ЦИФРОВОЙ ЗВУК НА ATARI ST МОЖНО БЫЛО ВОСПРОИЗВЕСТИ ТОЛЬКО С ПОМОЩЬЮ ОПРЕДЕЛЁННЫХ ПРОГРАММНЫХ ПРИЁМОВ, ЗАНИМАВШИХ МОЩНОСТИ ПРОЦЕССОРА И ДЕЛАВШИХ ТАКОЙ СПОСОБ МАЛОПРИМЕНИМЫМ ДЛЯ ИГР.

ПОСЛЕ ЭТОГО В ТЕЧЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ЛЕТ В ОБЛАСТИ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ МУЗЫКИ НА КОМПЬЮТЕРАХ НАСТУПИЛО ЗАТИШЬЕ: В КЛОНАХ IBM PC МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ СОВЕРШЕНСТВОВАЛИСЬ СЛАБО, А ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ СЕМПЛИРОВАНИЕ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ИСПОЛЬЗОВАЛИ. ПРИ ЭТИХ УСЛОВИЯХ БЫЛО ВЫГОДНЕЕ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПЛАТАМИ, КОТОРЫЕ ГЕНЕРИРОВАЛИ МУЗЫКУ ИЗ ПРОГРАММНОГО КОДА, ПОСКОЛЬКУ КОД БЫЛ СРАВНИТЕЛЬНО ПРОСТ И ЗАНИМАЛ НАМНОГО МЕНЬШЕ ЦЕННОЙ ПАМЯТИ.

РАЗВИТИЕ ЗВУКОВЫХ КАРТ ПОЗВОЛИЛО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОТОКОВОЕ АУДИО, ЧТО НЕ ТРЕБОВАЛО ОТ МУЗЫКАНТОВ ЗНАНИЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ ИЛИ АРХИТЕКТУРЫ САМОЙ ИГРЫ, ОНИ МОГЛИ СОЗДАВАТЬ КОМПОЗИЦИИ НЕЗАВИСИМО. НЕКОТОРЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ПОП-МУЗЫКАНТЫ ПРИМЕНЯЛИ СВОИ ТАЛАНТЫ НЕПОСРЕДСТВЕННО ДЛЯ НАПИСАНИЯ ИГРОВОЙ МУЗЫКИ (МУЗЫКА ТРЕНТА РЕЗНОРА ДЛЯ *QUAKE*). С ДРУГОЙ СТОРОНЫ, ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ СТАЛИ ПРИМЕНЯТЬ УЖЕ СУЩЕСТВУЮЩУЮ МУЗЫКУ. ЭТИ СПОСОБЫ УСПЕШНО КОМБИНИРУЮТСЯ В СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ. ПОМИМО ЭТОГО МУЗЫКА СТАЛА ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДЛЯ РЕКЛАМЫ ИГР.



Музыка Need for Speed: Underground 2 полностью состоит из уже существующих песен

МУЗЫКА КАК ВАЖНЫЙ АСПЕКТ В ИГРАХ

ВСЕ УВЕЛИЧЕНИЕ БЮДЖЕТОВ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ПОЗВОЛИЛИ РАЗВИВАТЬ ВСЕ НАПРАВЛЕНИЯ ИГРОСТРОЕНИЯ, В ТОМ ЧИСЛЕ И МУЗЫКАЛЬНЫЕ. ЗА СОЗДАНИЕ САУНДТРЕКОВ К ИГРАМ СТАЛИ ПРИНИМАТЬСЯ ЦЕЛЫЕ КОМАНДЫ МУЗЫКАНТОВ, КОМПОЗИТОРОВ И СЦЕНАРИСТОВ.

НЕРЕДКИМ СТАЛО УЧАСТИЕ В НАПИСАНИИ МУЗЫКИ ЦЕЛЫХ ОРКЕСТРОВ, НАПРИМЕР ЛОНДОНСКОГО ФИЛАРМОНИЧЕСКОГО ОРКЕСТРА, УЖЕ УЧАВСТВШЕГО В СОЗДАНИИ САУНДТРЕКОВ К ФИЛЬМАМ.





ХАНС ЦИММЕР

(СЕРИИ ИГР METAL GEAR SOLID, CALL OF DUTY: MODERN WARFARE, CRYISIS)



АКИРА ЯМАОКА
(СЕРИЯ ИГР SILENT HILL)



ДЖЕРЕМИ СОУЛ

(СЕРИИ ИГР THE ELDER SCROLLS; NEVERWINTER NIGHT)



ДЖЕК УОЛЛ

(MASS EFFECT, SPLINTER CELL, CALL OF DUTY)

СЛЕД ИНДИ-ИГР

БОЛЬШЕ ВСЕГО В ЭТОЙ ОБЛАСТИ ЭКСПЕРИМЕНТИРУЮТ НИКОМУ НЕ ИЗВЕСТНЫЕ ИНДИ-ДЕВЕЛОПЕРЫ, С ИХ ОГРАНИЧЕННЫМИ БЮДЖЕТАМИ И СКРОМНЫМИ ЛЮДСКИМИ РЕСУРСАМИ. ВКЛАДЫВАЯ В МУЗЫКУ И АУДИО, РАЗРАБОТЧИКИ МОГУТ СДЕЛАТЬ КАЧЕСТВЕННЫЙ СКАЧОК В СОВЕРШЕНСТВОВАНИИ ОБЩЕГО ИГРОВОГО ОПЫТА. ОСОБО ВЫДЕЛЯЕТСЯ ИГРА «BASTION» (SUPERGIANT GAMES, 2011), НЕОДНОКРАТНА НОМИНИРОВАННАЯ ПО ИТОГАМ 2011 ГОДА В НОМИНАЦИЯХ «ЛУЧШАЯ МУЗЫКА» РАЗЛИЧНЫХ ЗАПАДНЫХ ИЗДАНИЙ.



IGN назвали игру «Лучшей Xbox Live Arcade игрой 2011 года»

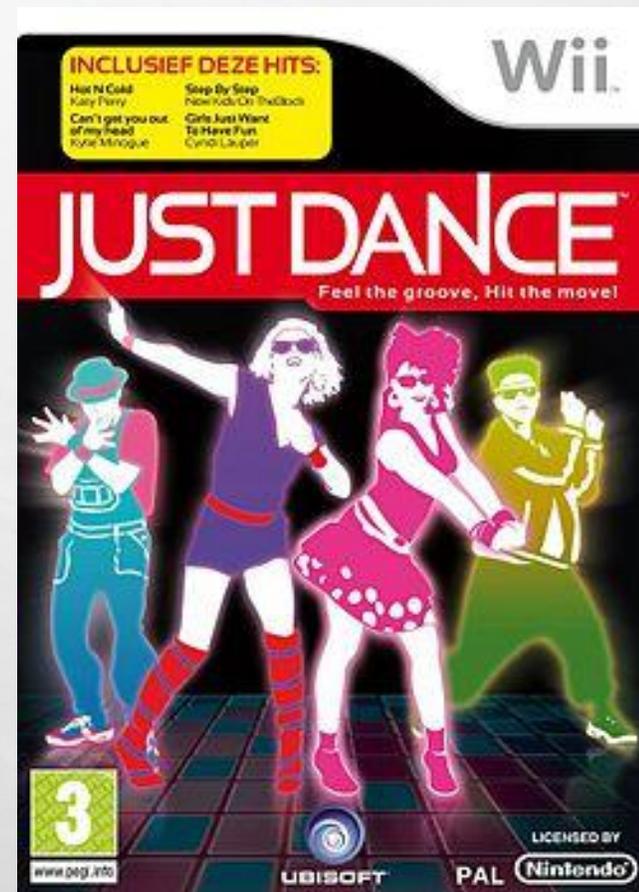
МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРА КАК ОТДЕЛЬНЫЙ ЖАНР

ОТДЕЛЬНОЕ СВОЕ МЕСТО В ИНДУСТРИИ ЗАНЯЛ ЖАНР МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР. СУТЬ ДАННЫХ ИГР ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В СИМУЛЯЦИИ ИСПОЛНЕНИЯ МУЗЫКАЛЬНОЙ КОМПОЗИЦИИ НА ЭЛЕКТРОГИТАРЕ, ДЛЯ ЧЕГО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ КОНТРОЛЛЕР, ВНЕШНЕ ПОХОЖИЙ НА УМЕНЬШЕННУЮ ГИТАРУ. ТАКИЕ ИГРЫ ПРЕДЛАГАЮТ ИСПОЛНИТЬ ПОПУЛЯРНЫЕ МИРОВЫЕ КОМПОЗИЦИИ С ПОМОЩЬЮ КОНТРОЛЛЕРА-ГИТАРЫ. ЯРКИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ - GUITAR HERO.



Игровой контроллер - гитара

ПОМИМО ИСПОЛНЕНИЯ МУЗЫКИ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ МОГУТ ПРЕДЛОЖИТЬ ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ФОРМАТ, В КОТОРОМ ТАНЦОРЫ ПОВТОРЯЮТ ДВИЖЕНИЯ С ЭКРАНА, ЧТОБЫ ЗАРАБОТАТЬ ОЧКИ. ТАК, В ИГРЕ *DANCE DANCE REVOLUTION*, ПО ЭКРАНУ ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СТРЕЛОК, КОТОРАЯ СООТВЕТСТВУЕТ МУЗЫКАЛЬНОМУ РИТМУ ИСПОЛНЯЕМОЙ ПЕСНИ. А DANCE CENTRAL ИСПОЛЬЗУЕТ ПРИБОР ЗАХВАТА ДВИЖЕНИЙ ХВОК KINECT ДЛЯ АНАЛИЗА ДВИЖЕНИЙ ИГРОКА.



ВЫВОД

ЕСЛИ РАНЬШЕ МУЗЫКА БЫЛА ЛИШЬ ФОНОМ ДЛЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА, ТО ТЕПЕРЬ ОНА НЕ ТОЛЬКО ПОМОГАЕТ ПЕРЕДАТЬ ЭМОЦИИ В СЮЖЕТЕ, УВЛЕЧЬ ИГРОКА, СОЗДАТЬ ЯРКУЮ РЕКЛАМУ ИЗДАНИЮ, НО И ПОРОДИЛА СОБОЙ ОТДЕЛЬНЫЙ ЖАНР ИГР.