

Teufel

Brzmienie dźwięku w wirtualnej rozgrywce



Gry wirtualne oferują często doświadczenia niedostępne w świecie rzeczywistym. Ich twórcy dokładają wszelkich możliwych starań, aby produkcje gwarantowały intensywne i wciągające doznania. Jednym z najważniejszych bodźców, który ma wpływ na jakość rozgrywki, poza obrazem, jest z pewnością dźwięk.

Rozwój gier wirtualnych

Kilka pikseli obrazu oraz ścieżka dźwiękowa złożona z 8 bitów, odtwarzanych w różnych konfiguracjach, były kiedyś wyznacznikami prawdziwej, pełnej napięcia rozgrywki. Wraz z postępem technologicznym gry wideo stawały się bardziej realistyczne. Wielordzeniowe procesory oraz zaawansowane, nastawione na wydajność karty graficzne umożliwiły wyświetlanie bardziej złożonych i realistycznych obrazów – również w 3D. Zmieniło się również podejście do projektowania muzyki w grach. Generowane cyfrowo bity informacji zastąpiła w pierwszej kolejności bogata muzyka elektroniczna. Obecnie podkład dźwiękowy do gier nagrywa się nawet z wykorzystaniem orkiestr symfonicznych w profesjonalnych studiach na wzór superprodukcji filmowych.

Jak dźwięk wpływa na zjawisko immersji?

Coraz większa potrzeba zaangażowania graczy w wirtualną rozrywkę sprawiła, że producenci gier nieustannie poszukują nowych sposobów na wzbogacenie ich doznań. Podnoszenie jakości i złożoności ścieżki dźwiękowej jest jednym z takich działań. Tak jak, monitory mają coraz lepsze parametry, aby jak najdokładniej odwzorować rzeczywistość, tak ścieżka dźwiękowa jest wzbogacana o szereg funkcji takich jak głębia i przestrzeń.

Twórcy gier szybko docenili wpływ muzyki na stopień zaangażowania gracza w świat wirtualny. Obecnie ścieżkę dźwiękową do produkcji wysokobudżetowych tworzy się przy współpracy z profesjonalnymi muzykami, a nawet orkiestrą. Zdarza się, że głosu udzielają śpiewacy operowi. Świetnym przykładem może być wokalistka Ellen McLain, która udzieliła swojego głosu GLaDOS, postaci z serii gier Portal. Bywa, że inicjatywę przejmują fani. W 2015 roku stało się tak w przypadku Final Fantasy. Album muzyczny „MATERIA: Final Fantasy VII Remixed”, stworzyła zrzeszona za pośrednictwem kanałów social media społeczność graczy, muzyków i kompozytorów.



Dźwięk w rozgrywce jednoosobowej i sieciowej

Ścieżka dźwiękowa i wykorzystywany do jej odsłuchu sprzęt znacząco wpływają na jakość rozrywki. Jednym z liczących się parametrów jest przestrzenność dźwięku. Słuchawki dla graczy Teufel Cage dzięki algorytmom komputerowym oferują brzmienie 7.1. Pozwolą pełniej cieszyć się muzyką, przygotowaną na potrzeby gry, ale zapewnią także kierunkowy odbiór dźwięku. Dzięki temu w grach

typu FPS czyli strzelankach, możliwe będzie usłyszenie kroków przeciwników i ustalenie skąd nadchodzi ostrzał. Takie możliwości są niezwykle cenne w wieloosobowych rozgrywkach sieciowych. Zlokalizowanie przeciwnika, nim ten znajdzie gracza, często decyduje o zwycięstwie lub porażce.

Kolejne parametry, czyli pasmo przenoszenia i głębia tonów są odpowiedzialne za zakres i jakość dźwięków odtwarzanych przez sprzęt audio. Gracze, którzy skłonni są przekształcić całe pomieszczenie w centrum wirtualnej rozrywki sięgają po bardziej rozbudowane zestawy nagłośnieniowe np. z rodziny Ultima. Brzmienie niskich tonów, szczególnie ważne w bardziej dramatycznych chwilach rozgrywki, choćby eksplozje i odgłosy pościgów, wzmacnia wtedy potężny subwoofer.

W przypadku słuchawek istotną cechą jest komfort użytkowania. Przykładowo, nauszники typu over-ear oferują wygodę, nawet osobom noszącym okulary oraz dobrą izolację akustyczną, aby do uszu docierały wyłącznie dźwięki rozgrywki. Wiele zestawów słuchawkowych wyposażonych zostało w szereg rozwiązań stworzonych dla graczy preferujących rozgrywkę w trybie sieciowym. Jednym z istotnych udogodnień jest regulacja głośności czatu głosowego względem poziomu dźwięku rozgrywki. Czuły mikrofon, który tłumi hałas otoczenia pozwala łatwiej porozumieć się z pozostałymi członkami drużyny.

Trudno sobie wyobrazić współczesne gry wideo bez ścieżki dźwiękowej. Wiele produkcji żyje w pamięci graczy na długi czas po premierze, właśnie dzięki odpowiednio skomponowanej muzyce. Aby móc cieszyć się zarówno tymi wspomnieniami, jak i nowymi grami jak najdłużej, warto zainwestować w sprzęt, który zapewni bezkompromisową jakość i w jednej chwili przeniesie w centrum wirtualnych wydarzeń.

Więcej informacji na temat produktów Teufel: <https://www.teufelaudio.pl/>

Kontakt prasowy (Polska):

Krzysztof Kurek

senior public relations specialist

SAROTA PR – agencja public relations

Tel: +48 12 349 03 52

Kom: +48 570 808 198

Email: [krzysztof.kurek\(at\)sarota.pl](mailto:krzysztof.kurek(at)sarota.pl)

www.sarota.pl

Jan Balicki

junior public relations specialist

SAROTA PR – agencja public relations

Tel: +48 12 349 03 52

Kom: +48 530 646 090

Email: [jan.balicki\(at\)sarota.pl](mailto:jan.balicki(at)sarota.pl)

www.sarota.pl

O Teufel Audio GmbH

Teufel to jeden z największych niemieckich producentów produktów audio. Na szeroki asortyment składają się systemy kina domowego, rozwiązania dźwiękowe dla telewizorów, systemy multimedialne, klasyczne hi-fi, słuchawki, głośniki bluetooth i multiroom z zastosowaniem własnej technologii Raumfeld-Streaming. Przedsiębiorstwo rozpoczęło działalność w 1979 r. produkując komponenty do samodzielnej budowy zestawów głośnikowych. Z czasem stało się ono nr. 1 w Europie w sprzedaży produktów audio w kategorii sprzedaży bezpośredniej.