Еще одно ключевое отличие заключается в присутствии ограничения на количество звуков для одного объекта в играх и отсутствие ограничений в фильмах.

Например, для фильма можно использовать сколько угодно различных звуков шагов по гравию, выстрелов, магических эффектов или фраз у персонажа, а в играх есть ограничение выделяемой на эти звуки оперативной памяти. Одна из задач игрового саунд-дизайнера – сделать звуки так, чтобы их количество было не очень большим, но при этом они не надоедали игроку.

Какие проекты на сегодняшний день, по твоему мнению, заслуживают особого внимания со стороны звукового оформления? Речь, понятно, как об отечественных, так и о зарубежных разработках.

Есть игры, в которых больше половины работы делает звук, из старых первой на ум приходит Doom 3: отключил звук – и игры нет. Мы думаем, это можно считать своеобразным комплиментом в адрес саунд-дизайнеров.

Можешь ли ты назвать подобные игры, которые тебе, как профессионалу, особенно понравились? В данный момент я восхищен саунддизайном голосов зараженных в Left 4 Dead. Восхитительно выполненная работа.

Теплые воспоминания оставили после себя сериалы Battlefield и Call of Duty; Dead Space, благодаря хорошей работе саунд- дизайнеров, заставляла вздрагивать в нужные моменты. Неожиданно впечатлила Little Big Planet: при общей наивности происходящего, звук в этой игре на высшем уровне.