**3.9.3. Музыка в игре “Мой питомец”**

В игре “Мой питомец” музыка играет важную роль в создании атмосферы, подчеркивая настроение и вовлекая игрока в процесс заботы о виртуальном питомце.

**Состав и общее содержание музыкальных треков:**

* **Главный интерфейс новой игры:**
  + **Тип музыки:** Это легкая, спокойная мелодия, часто с элементами интро, которая постепенно вводит игрока в игру. Может быть немного игривой или мечтательной.
  + **Назначение:** Создание атмосферы ожидания, предвкушения. Музыка должна быть приветливой и располагающей к началу игры.
  + **Инструменты:** Используется фортепиано, гитара, нежные синтезаторные звуки, возможно, легкие ударные.
* **Состав музыкального сопровождения роликов:**
  + **Тип музыки:** Зависит от содержания ролика.
    - **Учебные ролики:** Спокойная и информативная музыка, с акцентами на ключевые моменты.
    - **Ролики с новыми функциями:** Более динамичная, но все еще позитивная музыка, подчеркивающая новизну.
    - **Сюжетные ролики:** Музыка должна соответствовать эмоциональному тону сцены - от радостной и воодушевляющей до более задумчивой и трогательной.
  + **Назначение:** Усиление воздействия ролика на игрока, помощь в понимании происходящего, создание нужного настроения.
  + **Инструменты:** Могут варьироваться в зависимости от ролика. В целом, преобладают легкие и приятные тембры.
* **Состав тем по уровням игры или их связь:**

Игра «Мой питомец» бесконечна и не имеет как таковых уровней. Поэтому описание этой части будет сосредоточено на разных локациях и взаимодействиях с питомцем.

* + **Тип музыки:**
    - **Общая фоновая музыка:** Легкие и ненавязчивые мелодии, которые повторяются в течение игры.
    - **Музыка для особых зон:** Различна в зависимости от локации (в игровой зоне - более игривая, в доме - более спокойная, в ветеринарной клинике – грустная или даже немного трагичная, в зоомагазине – звонкая, будоражащая, в парке для прогулок – приятная, иногда более спокойная, иногда веселая).
    - **Музыка при выполнении действий:** Короткие, позитивные звуковые эффекты или небольшие мелодии, сопровождающие кормление, игры, уход за питомцем.
  + **Назначение:** Поддержка общего настроения игры, создание ощущения прогресса, награждение игрока за действия.
  + **Инструменты:** Фортепиано, гитара, флейта, ксилофон, легкие ударные, синтезаторные звуки. Может добавляться мелодичный колокольчик или другой инструмент, символизирующий радость.
* **Особенные фрагменты:**
  + **Action (мини-игры, особые события):** Музыка становится более динамичной и интенсивной. Может появиться более четкий ритм, более яркие инструменты, но при этом сохраняется общий позитивный настрой.
  + **Отрицательные моменты:** Музыка может стать более грустной, когда питомец чувствует себя хуже из-за здоровья или же низкого уровня счастья. Важно не отпугнуть игрока, а скорее вызвать сочувствие и желание исправить ситуацию.
  + **Прогресс (увеличение уровня, появление новых возможностей):** Появление небольших фанфар или более радостной, энергичной мелодии.