

[start] #45 GRY



<1>MATEUSZ FELOZAK

Wstęp

<4>DOROTA BŁASZCZAK

Pierwsze kroki... dźwięk w grach
i środowiskach wirtualnych

<20>MAŁGORZATA HEINRICH

PO OBU STRONACH LUSTRA – o grach
muzycznych i *Single Player* Niny Fukuoki

<<<<28> SŁOWNICZEK>>>>

<30>KAREN COLLINS

tłum. MACIEJ NAWROCKI

Dźwięki gier w mechanicznych salonach:
audioarcheologia

<44>ANTONI MICHNIK

Nowe reguły, nowe GRANice. O poziomach
gamifikacji muzyki współczesnej

<56>PATRYK LICHOTA

Dźwiękowe kartografie interfejsu.
Performatywne użycie gier wideo na
przykładzie projektu *pi* (*No Places Project*)
AdoKin Collective

<66>ALEMBIK

Muzyka komnatowa

<72>TOMASZ BONIKOWSKI

Spiralne zanurzenie. O mitycznych
i muzycznych przestrzeniach gry
In Other Waters

<<<<80>SŁOWNICZEK>>>>

<82>KRZYSZTOF RAU

Tobaro VR. Zagadnienia
technologiczne i kompozytorskie

<94>JOANNA PIĞULAK

Audiogranie. Gry cyfrowe
w kontekście użytkowników_czek
z niepełnosprawnością wzroku

<106>JAKUB KOPANIECKI

Sztuczne miasta z żywych dźwięków.
Foniczne zwiedzanie wirtualnych metropolii

<114>FILIP SZĄŁASEK

Akustemologia gry mobilnej z trybem
battle royale w autoterapii cPTSD

[wygrana!!!!!!!!!!!!!!]