



УДК 791.9

**ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ  
МУЗЫКАЛЬНЫХ РИТМ-ИГР  
И ИХ ПЕРСПЕКТИВЫ****Каткова И. Н.**

Донской государственный  
технический университет,  
Ростов-на-Дону, Российская Федерация  
[Yoko1998@mail.ru](mailto:Yoko1998@mail.ru)

Рассматриваются музыкальные ритм-игры: их суть, целевая аудитория, история возникновения и развития. Определены знаковые игры, породившие и определившие подобные игры как жанр, сделавшие его популярным во всём мире. Исследуется возможность использования новых технологий в жанре, внедрения его в виртуальную реальность. Делается вывод о перспективах жанра.

**Ключевые слова:** музыкальные ритм-игры, игра, музыка, ритм, аркада, игры на скорость, игры на рекорд.

**Введение.** Известно, что ничего не создаётся без цели или просто так. И компьютерные игры появились, чтобы развлекать, разнообразить времяпрепровождение и даже развивать какие-то качества или навыки человека. В настоящее время жанров компьютерных игр великое множество, и все они, как не удивительно, заполняют свою целевую и смысловую нишу в нашем мире. Одним из таких жанров является жанр музыкальных ритм-игр.

Ни для кого не секрет, что музыка влияет на умы и сердца людей ещё с древних времён. У человека на инстинктивном уровне заложено чувство ритма и желание двигаться под стройные звуки, танцевать и петь под музыку. Именно это желание и было главным источником идеи создания музыкальных ритм-игр. Создание жанра, который способен приобщить любого желающего к искусству без особых усилий и навыков со стороны игрока, однажды стало просто необходимым в игровой индустрии. И эта потребность была удовлетворена жанром, о котором далее пойдёт речь в настоящей статье. Цель данной работы — проанализировать историю возникновения и развития ритм-игр, выяснить перспективы их дальнейшего совершенствования.

**Суть музыкальных ритм-игр.** Существует несколько определений музыкальных ритм-игр, но по смыслу все они сводятся к одному, которое и будет взято автором статьи за основное. Музыкальные ритм-игры — это жанр компьютерных игр, где главное — музыкальная составляющая, а от игрока требуется наличие чувства ритма [1].

Основная суть игр данного жанра состоит в выполнении танцевальных движений или в нажатии определённых кнопок в соответствии с выбранной музыкальной композицией. Набор произведений, доступных для игры, может быть как строго фиксированным, так и

UDC 791.9

**HISTORY OF THE DEVELOPMENT OF  
MUSICAL RHYTHM GAMES AND  
THEIR PROSPECTS****Katkova I.N.**

Don State Technical University  
Rostov-on-Don,  
Russian Federation  
[Yoko1998@mail.ru](mailto:Yoko1998@mail.ru)

The article discusses musical rhythm games genre. The paper studies their essence, target audience, history and development of the genre. It determines the significant games that gave rise to and rooted such games as a genre, made it popular in some countries and later around the world. The prospect of using new technologies in the genre and the introduction of the genre into virtual reality are studied. The conclusion about the future prospects of the genre is made.

**Keywords:** musical rhythm games, game, music, rhythm, arcade, speed games, game on record.

свободно пополняемым игроком. Это зависит лишь от возможностей отдельно взятой игры. Успешно выполненные действия в игре награждаются очками. Многие игры данного жанра имеют многопользовательские режимы, где эти самые очки играют ключевую роль, образуя счёт игрока или целой команды.

Музыкальные ритм-игры особенно популярны среди любителей аниме, т. к. многие игры данного жанра позволяют им, зачастую не имеющим навыков игры на музыкальных инструментах, «сыграть» любимые опенинги и саундтреки. Несмотря на то, что игр данного жанра очень много и они весьма разнообразны, основная суть для всех них остаётся неизменной: игрок должен попадать в ритм под музыку.

**PaRappa the Rapper.** По информации из различных неофициальных источников, родоначальницей игр данного жанра является PaRappa the Rapper, разработанная NanaOn-Sha (рис. 1) [1–4]. Она была опубликована Sony Computer Entertainment для PlayStation в 1996 году в Японии и в 1997 году в других странах. Созданная музыкальным продюсером Масаей Мацурой в сотрудничестве с художником Родни Гринблатом игра отличается уникальным визуальным дизайном и рэп-геймплеем и считается первой настоящей ритм-игрой.

Человека неподготовленного данная игра способна вогнать в ступор. Здесь живая лужковичка преподаёт кунг-фу, говорящий лось учит экстремальному вождению на машине с двумя рулями, курица ведёт кулинарное шоу на телевидении. А ещё все они поют, вернее, читают рэп — каждый на свой лад. Геймплей сводится к нажиманию клавиш джойстика под бит. Ничего сверхъестественного для нынешних игроков, но для того времени, 1996 года, игра была чем-то действительно новым и положила начало целому жанру.



Рис. 1. Обложка PaRappa the Rapper

**Beatmania.** Музыкальная игра, разработанная и выпущенная японской компанией Konami в 1997 году (рис. 2). Сыграла большую роль в популяризации рассматриваемого жанра, имела большое количество продолжений, издавалась на игровых приставках и других портативных устройствах, имела миллионные тиражи. Bemani, подразделение Konami GMD, получило свое название в честь серии и впервые стало использоваться в аркадном релизе Beatmania 3rdMix. Последней игрой серии стала Beatmania: The Final, выпущенная в 2002 году. Эта игра достойна отдельного упоминания, потому что именно она сделала жанр ритм-игр популярным, хотя пока только на территории Японии [5].



Рис. 2. Вид игры Beatmania

**Dance Dance Revolution** — серия музыкальных видеоигр от Konami Digital Entertainment, Inc, также известная как Dancing Stage. Первым воплощением игры стал игровой автомат в Японии на игровой выставке Tokyo Game Show в 1998 году (рис. 3). С того времени серия получила огромную популярность не только в Японии, но и во всём мире [6].



Рис. 3. Аркадный игровой автомат Dance Dance Revolution

Игровой автомат данной игры состоит из танцевальной платформы, на которой расположены четыре панели с направлениями: «вверх», «вниз», «вправо» и «влево». Задача игрока — нажимать на соответствующие ритму исполняемой композиции панели. Правильное нажатие на стрелки способствует пополнению «шкалы жизни», неправильное же, соответственно, отнимает часть энергии. Полная потеря всей «шкалы жизни» приводит к проигрышу уровня.

После появления данной игры жанр стал действительно популярным во всём мире. Игровые залы наполнялись клонами данной игры вплоть до выхода следующей знаковой франшизы [6].

**Guitar Hero.** Стала ею музыкальная игра для игровой консоли PlayStation 2, разработанная Harmonix Music Systems и изданная компанией RedOctane. Guitar Hero появилась в продаже 8 ноября 2005 года в США, 7 апреля 2006 года в Европе и 15 июня 2006 года в Австралии. Игра стала действительно новой и необычной среди других игр жанра, потому что в её основе лежало исполнение музыкальных произведений с помощью контроллера в виде электрогитары (рис. 4) [7]. Гитара Gibson SG стала основой для дизайна контроллера, в результате чего появилась её уменьшенная версия, с помощью которой и необходимо было проходить игру.



Рис. 4. Геймплей Guitar Hero

В игре присутствуют 30 знаменитых на тот момент рок-песен, которые были написаны в 1960–2005 годах. Также игра включает несколько бонусных песен. Guitar Hero покорила мир своей новизной и оригинальностью, получила не одну награду от разных мировых издательств, а также — высокие оценки критиков. Поэтому на одной игре дело не остановилось, и вскоре появилась целая серия игр Guitar Hero. Серия заработала больше миллиарда долларов за всё время существования и была признана игроками по всему миру.

Основой для игры послужила игра GuitarFreaks от Konami. Основной составляющей геймплея Guitar Hero осталось нажатие требуемых клавиш, как и во всех других играх рассматриваемого жанра. Однако теперь нажимать нужно на клавиши-лады на грифе гитарного контроллера, а также ударять в нужный момент по специальной клавише-«струне». На гитаре есть пять клавиш-ладов, тремоло-ручка и дополнительные клавиши для паузы или запуска игры. Игра поддерживает переключение расположения нот для левшей и правшей. Guitar Hero предоставляет игроку возможность играть не только с помощью котроллера-гитары, но и используя самый обычный контроллер.

**Взлёт и падение.** К 2008 году жанр музыкальных игр стал одним из самых популярных жанров компьютерных игр наряду с action. В 2009 году рынок уже был переполнен самыми разнообразными ответвлениями от основных игр, что привело к падению выручки издателей музыкальных игр почти на 50 %. Как следствие, компании сократили планы на дальнейшее развитие жанра в 2011 году [1].

Но несмотря ни на что, жанр музыкальных игр жив и даже продолжает развиваться. Появляются новые игровые серии, использующие возможности новых контроллеров. Вышедшие же игры продолжают существовать и завоёвывать аудиторию за счёт выпуска загружаемого контента с новыми песнями.

**OSU!** Одной из игр данного жанра, которая всё ещё держится на плаву, является японская музыкально-ритмичная игра в аниме стилистике OSU!, написанная в 2007 году на языке C# разработчиком Dean «реппу» Herbert (рис. 5) [8]. Геймплей составляющая не вызывает трудностей, хоть и отличается от типичных игр-«пианино»: игроку предстоит вести курсор за мячиком, скачущим по игровым элементам, таковых в игре всего три. Ноты — круги, на которые необходимо нажать, слайдеры — провести мячик по определенной территории, спиннеры — максимально быстро вращать спиннер в любом направлении, чтобы получить как можно больше очков. Сложность состоит в том, что мячик не будет ждать вас, а за каждый пропущенный элемент полоска жизни будет очень быстро стремиться к нулю.



Рис. 5. Обложка OSU!

**Beat Hazard.** Двухмерная инди-игра для Xbox 360 и ПК в жанре Shoot'em up, расширяющая идеи классической игры Asteroids для игровых автоматов (рис. 6) [9]. Разработана компанией Cold Beam Games, издана компаниями Valve и Microsoft для Steam и Xbox Live Arcade соответственно. Игровой процесс полностью зависит от импортируемой игроком музыки: чем она интенсивнее и громче, тем сильнее будет стрелять ваше оружие, а врагов (и красочных спецэффектов) станет в разы больше.

Игроку предстоит управлять маленьким звездолетом с видом сверху. Он противостоит различным астероидам и прочему космическому мусору, который от выстрелов распадается на более мелкие обломки. Среди противников есть также и космические корабли и даже боссы. Перемещается звездолет лицом к курсору мыши, туда же и стреляет по врагам. Помимо усиления турелей за счет музыки, игрок может подбирать бонусы силы и громкости, а также может войти в особый боевой режим Beat Hazard.



Рис. 6. Обложка Beat Hazard

**Beat Saber.** Это ритм-игра для виртуальной реальности 2018 года, созданная чешской инди-студией на Unity (рис. 7) [10]. Игра была выпущена в раннем доступе для HTC Vive, Oculus Rift, Windows Mixed Reality на компьютерах Microsoft Windows и PlayStation VR. Ваша основная задача в Beat Saber — разрезать световыми саблями летящие блоки-ноты, чтобы, как и в Guitar Hero, верно сыгранная последовательность блоков превращалась в музыку.



Рис. 7. Обложка Beat Saber



**Выводы.** В заключение можно сказать, что музыкальные ритм-игры не исчезают и не останавливаются в своём развитии. С возникновением новых технологий появляется и масса новых игр для них, в том числе и рассматриваемого жанра. Несмотря на простоту идеи, вариативность геймплея сложно назвать малой, а с развитием технологий появляется только больше новых реализаций, о которых раньше и подумать было невозможно. Музыкальные ритм-игры просты, легки по своей сути и веселы, они яркие и красочны, поэтому на них всегда будет спрос. Любит ли аудитория играть в такие игры серьёзно или ей нужна игра для «убийства времени»? Данный жанр способен удовлетворить любые потребности и запросы. Пока игроки могут тратить на игру лишь столько времени, сколько готовы отдать без какого-либо ущерба для успехов и в жизни, и в игре, такие игры (и музыкальные ритм-игры в том числе) будут существовать, развиваться и позволять разработчикам и дальше придумывать новое и осуществлять всё больше смелых идей.

### Библиографический список

1. Музыкальная игра [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Музыкальная\\_игра](http://ru.wikipedia.org/wiki/Музыкальная_игра) (дата обращения: 04.12.18).
2. Лучшие музыкальные игры [Электронный ресурс] / Farap.ru. Игровой подход. — Режим доступа: <http://farap.ru/kompyuternye-igry/muzykalnye-i-ritm-igry.html> (дата обращения: 04.12.18).
3. PaRappa the Rapper [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа: [http://en.wikipedia.org/wiki/PaRappa\\_the\\_Rapper](http://en.wikipedia.org/wiki/PaRappa_the_Rapper) (дата обращения: 04.12.18).
4. Обзор PaRappa the Rapper Remastered. Бумажная любовь [Электронный ресурс] / Игромания. — Режим доступа: [https://www.igromania.ru/article/28907/Obzor\\_PaRappa\\_the\\_Rapper\\_Remastered\\_Bumazhnaya\\_ly\\_ubov.html](https://www.igromania.ru/article/28907/Obzor_PaRappa_the_Rapper_Remastered_Bumazhnaya_ly_ubov.html) (дата обращения: 04.12.18).
5. Beatmania [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа: <https://en.wikipedia.org/wiki/Beatmania> (дата обращения: 04.12.18).
6. Dance Dance Revolution [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Dance\\_Dance\\_Revolution](https://ru.wikipedia.org/wiki/Dance_Dance_Revolution) (дата обращения: 04.12.18).
7. Guitar Hero [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Guitar\\_Hero](https://ru.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero) (дата обращения: 04.12.18).
8. Osu! [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Osu!> (дата обращения: 04.12.18).
9. Beat Hazard [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Beat\\_Hazard](http://ru.wikipedia.org/wiki/Beat_Hazard) (дата обращения: 04.12.18).
10. Beat Saber [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Beat\\_Saber](http://ru.wikipedia.org/wiki/Beat_Saber) (дата обращения: 04.12.18).