

УДК 791.9

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

Донской государственной технической
университет, Ростов-на-Дону, Российская
Федерация

Yoko1998@mail.ru

В данной статье рассматривается жанр музыкальных ритм-игр. Изучается их суть, целевая аудитория, история возникновения и развития жанра. Определяются знаковые игры, породившие и укоренившие подобные игры как жанр, сделавшие его популярным в некоторых странах, а позже и во всём мире. Прослеживается разнообразие игр данного жанра. Изучается жизнеспособность музыкальных ритм игр до пика их популярности и после. Устанавливается нынешнее положение дел, перечисляются современные игры, выявляется популярность жанра раньше и в современности. Исследуется перспективность использования новых технологий в жанре, внедрение жанра в виртуальную реальность. Вывод о дальнейших перспективах жанра.

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

Введение. Всем известно, что ничего не создаётся без цели или просто так. Так и компьютерные игры однажды начали свою жизнь с целью развлечения, отдыха и даже развития каких-то качеств или навыков человека. В современности 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 и 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 немного 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.

Суть музыкальных ритм-игр. На многих источниках приведены разные варианты определения музыкальных ритм-игр, но по смыслу все они сводятся к одному, которое и будет

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

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 article considers the variety of this genre. We study the lifetime of musical rhythm games to the peak of their popularity and after that. The current state is established, modern games are listed, the popularity of the genre is revealed earlier and in modern times. 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.

взято за основное. Музыкальные ритм-игры – жанр компьютерных игр, где во главу ставится музыкальная составляющая, а от игрока требуется наличие чувства ритма [1].

Основной составляющей игр данного жанра является выполнение танцевальных движений или нажатие определённых кнопок в соответствии с выбранной музыкальной композицией. Набор произведений, доступных для игры, может быть, как строго фиксированным, так и свободно пополняемым игроком. Зависит лишь от возможностей отдельно взятой игры. Успешно выполненные действия игры награждаются очками. Многие игры данного жанра подразумевают 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 «сыграть» любимые опенинги и саундтреки, не имея навыков игры на музыкальных инструментах.

Несмотря на то, что игр данного жанра очень много и они пестрят разнообразием, основная суть для всех них остаётся неизменной: попадать в ритм под музыку.

PaRappa the Rapper. По информации, данной в различных неофициальных источниках [1][3][4], родоначальницей игр данного жанра является PaRappa the Rapper (рис.1), разработанная NanaOn-Sha. Она была опубликована Sony Computer Entertainment для PlayStation в 1996 году в Японии и в 1997 году в других странах. Созданная музыкальным продюсером Масой Мацуурой в сотрудничестве с художником Родни Гринблатом, игра отличается уникальным визуальным дизайном и рэп-геймплеем и считается первой истиной ритм-игрой.

Человека неподготовленного данная игра способна вогнать в ступор. Здесь живая луковица преподаёт кунг-фу, говорящий лось учит экстремальному вождению на машине с двумя рулями, курица ведёт кулинарное шоу на телевидении... А ещё они поют, вернее, читают реп — каждый на свой лад.

Геймплей игры сводится к нажиманию клавиш джостика под бит. Ничего сверхъестественного для современных игроков, но для своего времени, 1996 года, игра была чем-то действительно новым и положила начало целому жанру.

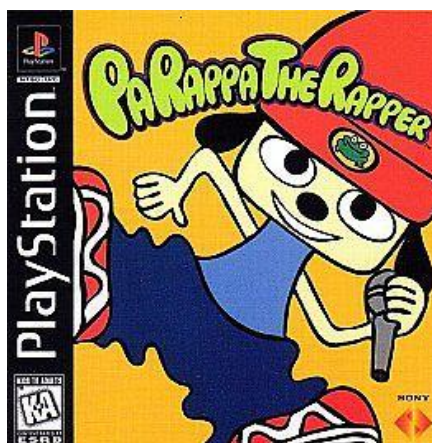


Рис. 1. Обложка PaRappa the Rapper

Beatmania. Музыкальная игра (рис.2), разработанная и выпущенная японской компанией Konami в 1997 году. Сыграла большую роль в популяризации рассматриваемого жанра и получила не только большое количество продолжений, но и не одно издание на игровых приставках и других портативных устройствах, что привело к продажам в общей сложности миллионными тиражами. Отделение Bemani, ранее известное как Konami G.M.D., было переименовано в честь

серии и впервые стало использоваться в аркадном релизе Beatmania 3rdMix. Последней игрой в серии стала Beatmania: The Final, выпущенная в 2002 году.

По большей степени эта игра достойна упоминания потому, что именно она сделала жанр ритм-игр популярным, хоть 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 (рис.3) в Японии в 1998 году на игровой выставке Tokyo Game Show. С того времени серия получила огромную популярность не только в Японии, но и во всём мире [6].

Игровой автомат данной игры состоит из танцевальной платформы, на которой расположены четыре панели с направлениями: «вверх», «вниз», «вправо» и «влево». Задачей игрока является нажатие 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].



Рис. 3. Аркадный игровой автомат Dance Dance Revolution

Guitar Hero. А 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 — в Австралии. Игра стала действительно чем-то новым и необычным среди других игр жанра, потому что в её основе лежало исполнение музыкальных произведений с помощью контроллера в виде

электрогитары (рис.4). Гитара Gibson SG стала основой для дизайна контроллера, в результате чего появилась её уменьшенная версия, с помощью которой и необходимо было проходить игру.

В игре присутствуют 30 знаменитых на тот момент рок-песен, которые были написаны в рамках 1960-2005 годов. Так же игра включает несколько бонусных песен. «Guitar Hero» покорила мир своей новизной и оригинальностью, выиграла не одну награду от разных мировых издательств, а также получила 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 левой и правой руки. Guitar Hero предоставляет игроку возможность играть не только с помощью котроллера-гитары, но и используя самый обычный контроллер.



Рис. 4. Геймплей Guitar Hero

Взлёт и падение. К 2008 году жанр музыкальных игр стал одним из самых популярных жанров компьютерных игр наряду с «action». Тем не менее, в 2009 году рынок 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 современных игр данного жанра, которая всё ещё держится на плаву, является японская музыкально-ритмичная игра в аниме стилистике «OSU!» (рис.5), написанная в 2007 году на языке C# разработчиком Dean «peppy» Herbert. 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). 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 также 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 индустрией на Unity (рис.7). 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

Заключение. В заключение можно сказать о том, что музыкальные ритм-игры не исчезают и не останавливаются в своём развитии. С появлением новых технологий, виртуальной реальности и прочего, 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 в своей нише. Пока игроки могут тратить на игру лишь столько времени, сколько готовы отдать, без какого-либо ущерба успехам и в жизни, и в игре — подобные 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. Материал из Википедии — свободной энциклопедии / Музыкальная игра — Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Музыкальная_игра (дата обращения: 04.12.2018).
2. 2012-2018 Farap.ru - Игровой подход / Лучшие музыкальные игры — Режим доступа: <http://farap.ru/kompyuternye-igry/muzykalnye-i-ritm-igry.html> (дата обращения: 04.12.2018).
3. From Wikipedia, the free encyclopedia / PaRappa the Rapper — Режим доступа: http://en.wikipedia.org/wiki/PaRappa_the_Rapper (дата обращения: 04.12.2018).
4. 1997-2018 ООО «Игромедиа» / Обзор PaRappa the Rapper Remastered. Бумажная любовь — Режим доступа: http://www.igromania.ru/article/28907/Obzor_PaRappa_the_Rapper_Remastered_Bumazhnaya_lyubov.html (дата обращения: 04.12.2018).
5. Материал из Википедии — свободной энциклопедии / Beatmania — Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Beatmania> (дата обращения: 04.12.2018).
6. Материал из Википедии — свободной энциклопедии / Dance Dance Revolution — Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Dance_Dance_Revolution (дата обращения: 04.12.2018).
7. Материал из Википедии — свободной энциклопедии / Guitar Hero — Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero (дата обращения: 04.12.2018).
8. Материал из Википедии — свободной энциклопедии / osu! — Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Osu!> (дата обращения: 04.12.2018).
9. Материал из Википедии — свободной энциклопедии / Beat Hazard — Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Beat_Hazard (дата обращения: 04.12.2018).
10. Материал из Википедии — свободной энциклопедии / Beat Saber — Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Beat_Saber (дата обращения: 04.12.2018).