

# Rhythm game — Lurkmore



**НЯ!**

Эта статья полна любви и обожания.  
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

**Ритм-гейм, ритм-игра** (англ. «*Rhythm game*» — «*Игра на ритм*») — жанр компьютерных игр, особенностью которого является геймплей, упрощенный до уровня сферического в вакууме — нажатия на кнопки, как правило, под музыку (что является еще одной важной составляющей). Распространен, в основном, на консолях, игровых автоматах и нанотехнологичных быдлодевайсах. Среди самих же игроков известен относительно не широко в силу [предпочтений](#) большинства. Впрочем, препятствием это [никогда ни для чего не служило](#). Ведь даже по части BDSM есть свои любители и профессионалы, [amirite?](#) Стоит также отметить, что Guitar Hero последние несколько лет входит в список дисциплин WCG, что может многое сказать о дальнейшем пути развития данного мероприятия.



Сабж эпохи игровых автоматов

## Самые известные представители

Для начала, немного истории. По версии английской педивикии, «PaRappa the Rapper» на PS1 от 1996 года является первым в мире полноценным представителем жанра, заложившим основу для механики последующих ритм геймов. Собственно, именно после сабжа возросла популярность игр, основанных на музыке. Ну а дальше все по схеме: просечен источник профита — куй железо пока горячо. Но обо всем по порядку. И так:

### PaRappa the Rapper

Как уже было сказано выше, первый полноценный представитель жанра, родом из страны восходящего солнца. Из свистоперделок имел при себе некое подобие сюжета и саундтреки, собственного сочинения разработчиков. Говоря о геймплее, непременно можно было заметить доработанную копипасту с древней детской игрушки «Simon» — нужно было повторять череду звуков соответствующими им кнопками. Доработка же заключалась во введении в это повторение лимита по времени и таймингу, что заставляло следовать ритму и прокачивало скилл оперативной памяти у малолетних долбоебов. После успеха игры лавиной повалила соответствующая атрибутика: портирование на PSP, сиквел, спин-офф и... ну, в общем вы [понели](#). Но главное это ни что иное, как наследие, оставленное сабжем после себя. Канон был задан на века, и как бы сильно не отличались игры жанра друг от друга, общие черты присутствуют в обязательном порядке. В 2017 выходит обновленная игра PaRappa the rapper:Remastered и если вы еще не попробовали этот вин, то есть отличная возможность.<sup>[1]</sup>

### Dance Dance Revolution

*Основная статья: [Dance Dance Revolution](#)*

И снова Японостан [вперде](#) планеты всей. 1998 год привнес в мир еще один игровой автомат, который и по сей день имеет в своих рядах немало задротов и [клонов](#). Сама игра проходит на танцевальной платформе с четырьмя кнопками: «вверх», «вниз», «влево» и «вправо». Во время игры по экрану перемещается последовательность стрелок, которая соответствует музыкальному ритму исполняемой песни. Игрок должен нажимать ногами в такт музыке соответствующие панели в тот момент, когда стрелки совпадают с полупрозрачным трафаретом, расположенным обычно в верхней части экрана. По изначальной задумке, сабж должен был значиться, как симулятор танца, но оказалось два нюанса: ставя высокий уровень сложности, движения ног профессионалов начинали напоминать скорее отжиг упоротого объебоса, которого выпустили на диско-подиум. Да и потом, как можно симулировать то, что умеют делать все? Как бы там ни было, по мнению крайне немногочисленных фанатов, вин, вин и еще раз вин.

### Guitar Hero

*Основная статья: [Guitar Hero](#)*

В нашей комьюне, пожалуй, нет такого человека, который ни разу не слышал о серии Guitar Hero. Слава этой консолки (позднее портированной на [маздай](#) и [макос](#)) прокатилась по всему миру как стая саранчи. На этот раз длину своего писюна показали пиндосы, да такую длину, что даже [черному властелину](#) было чему

позавидовать (впрочем не секрет, что игра — ни что иное, как копия с православных GuitarFreaks и DrumMania, созданных все той же Konami в далеком 1999 году). Важно то, что Guitar Hero переустановил стандарт, заданный ранее, и ввел в игровой мир новое «Правило 3-5 кнопок». Абсолютное большинство ритм-геймов, начиная с обозначенного момента, сводится к небольшому количеству кнопок внизу экрана, что значительно упрощало процесс геймплея для всех последующих клонов и дешевых подделок. Впрочем, говорить об этом как о чем-то плохом нельзя, ведь об этом, по сути, все было точно так же. Были и исключения, но об этом ниже.



5 кнопок — это просто

Из нововведений геймплея надо отметить гитару-контроллер, разработанную специально для того, чтобы даже последний хикки-задрот, не способный (или просто не имеющий желания) играть на настоящей гитаре в силу макаронности рук, растущих из жопы, мог почувствовать себя знаменитостью [российского](#), или даже мирового уровня. Так и вышло. Эта тема и по сей день вызывает немалые срачи в своих кругах, но если подумать, то это даже хорошо — чем больше гиков сидят дома, ломая пальцы над куском пластмассы, тем меньше на свете появляется гитарастов, на которых без содрогания и жалости больно смотреть, а уж слушать... лучше сразу [в морг](#).

## Tap Tap

Недолго думая, яблочники почесали задницу, и решили: «А чем мы хуже?». И оказались правы. Не стоит пояснять, что яблочфон для игр подобного типа — более чем подходящее [устройство](#). Вышеотмеченное правило трех кнопок соблюдено. Помимо, собственно, битья пальцами по трем точкам на экране, периодически требовалось еще и трясти девайс непосредственно. Впрочем, в тонкости нанотехнологий углубляться не будем.

В силу своей простоты, компактности консоли и, одновременно с этим, задротоугодного геймплея на высокой сложности сабж вызвал неслыханную фэгготорию. По этим признакам, пожалуй, можно расценивать тап тап как представитель [YOVA](#) игр своего жанра. О сопутствующих деяниях гешефтмейкеров говорить излишне. Чемпионаты, статистика, свистоперделки, сиквелы — все это неотъемлемая часть подобного рода вещей, [gentlemen](#). Несмотря на всё перечисленное, серия изволила загнуться в начале 2014 года, протянув чуть более шести лет.

## osu!

Как не бывает быдла без небыдла, так не бывает и казуала без труЪ. Но обо всём по порядку.

Впервые, в 2005 году, на консоли Nintendo DS появилась первая, ничего по сути не предвещающая, игра под названием «Osu! Tatakae! Ouendan». Задумка была проста, как все гениальное: тачскрин + ритм-игра + некое подобие сюжета = роскошное действие. И таки да, получилось. О сюжете говорить, пожалуй, не стоит, ибо смысла в нём не больше, чем в фильмах [Тарантино](#). Да и не суть дела. За пределы Японии сабж не вышел, посему широкая общественность о нём так и не узнала, однако японцы оценили. Далее был выпущен не менее винрарный сиквел и клон для [Американии](#), который наконец-то сделал игру популярной и там.

В 2007 году некто Dean Herbert под ником «perry», решил запилить DSовскую игру под Windows, не забыв блекджек со шлюхами, естественно, хотя изначально это была лишь черновая работа для проверки программерских скиллов. Недолго повозившись с [C#](#) и [.NET](#) он представил миру первую версию со скопипизженным интерфейсом. Позже интерфейс пофиксили до такого, который не вызывает проблем со зрением, а также добавили ещё три режима.

Переходя к самой игре, сразу стоит отметить, что привыкшие к правилу трёх кнопок смотрят на неё как на говно, и вряд ли эта ситуация изменится. Почему? Просто потому, что правила нет. Геймплей osu! представляет из себя «битмап», в котором три типа триггеров разбросаны по всему экрану в порядке, зависящем от желания левой пятки человека, карту сделавшего. Не обладая тачскрином, для прохождения карты придётся использовать клавиатуру и планшет (желательно) или мышь, хотя есть и юзающие тачпад мазохисты. Естественно, такой расклад вещей просто не мог не вызвать срачей, коих много. Углубляться в тонкости геймплея можно долго и упорно, но лучше обратиться непосредственно к [первоисточнику](#).

Но несмотря на столь сильные различия с устоявшимся каноном, количество игроков перевалило за [5M](#) и

### Knife Party - osu! Visualization

Типичная карта в osu!. (*спойлер*: На самом деле нет, это лишь демонстрация с целью показать возможности редактора.)

[Osu! - The Quick Brown Fox - The Big Black \[WHO'S AFRAID OF THE BIG BLACK\]](#)

Процесс игры с планшетом и клавиш.

[https://www.youtube.com/watch?v=hE\\_KwSOlU8](https://www.youtube.com/watch?v=hE_KwSOlU8)

Стандартный режим.

[\(K-ON!!\) HTT - U & I LIVE MIX \[osu! taiko\]](#)

Taiko.

[Jin - Yuukei Yesterday \[Akareh's Insane\] \(osu!: Catch the Beat\)](#)

Catch the Beat.

[Osu! mania \[Live Play\] RYO - Shuffle Heaven \[Pew's SHD\]](#)

osu!mania.

продолжает расти. Из плюсов можно взять во внимание многообразие композиций и битмапов, режимы и моды для задротов, мультиплеер, гибкие настройки, вместе с возможностью поменять дефолтный скин на мималистический для профи или же в стиле [Пейнта](#), а также удобный редактор карт. Среди композиций присутствуют такие хорошо знакомые произведения, как [Trololo](#) и [Rick Astley](#). Madskillz в поделках энтузиастов варьируется от «пиздец» до «хороший, годный», но опасаться видеть каждый день откровенную отсебятину не стоит из-за жестокой модерации аппрув-тима на качество и тайминг карт. Алсо — [бесплатно](#), вообще. Из минусов — [анальная оккупация](#) проекта анимуфагами. Количество опенингов, эндингов, [AMV](#) и прочего японского треша уже давно превысило все допустимые пределы, и хоть [митолизды](#) ведут активную гонку вооружений, надеяться на светлое будущее особо не приходится.

Сообщество [этой страны](#) также существует, даже запилило свой раздел вики. Впрочем, характеризуется большим количеством нубов. А разгадка проста — [Зулин](#). Убедиться в этом собственными глазами можно, почитав посты в специальном [треде](#).

## Audiosurf

Пожалуй, самый оригинальный образец, присутствующий в жанре. Началось всё с некой [независимой компании](#) «Invisible Handlebar» и желания создать свой ритм-гейм с [игрищами и блудницами](#). Быстро смекнув, что создание очередных клонов и недосимуляторов не приведёт к желаемому [профиту](#), они решили пойти иным путём и присоединить к игре возможность проигрывать любые собственные MP3-треки. Итог — звание одной из самых продаваемых игр в истории Steam (обогнать The Orange Box и Counter-Strike в считанные недели — [non penis canina](#)) и огромный [фэндом](#).

[Audiosurf - m1dy - Distorsion - Pusher](#)

Задротство в Audiosurf тоже имеет своё место

Первая деталь, которой отличилась игра — та самая невозбранная поддержка музыкальных файлов без их предварительной обработки. То есть, любой школьник [мог буквально записать на диктофон свои нелепые диссы](#) и после проигрывать их в игре, что очевидно не могло не доставить любителям всех возможных музыкальных жанров. При этом стоит отметить, что анализ и обработка звуковых дорожек для последующей игры в них были действительно качественными, а музыка очень хорошо состыковывалась с происходящем на экране. Второй немаловажной составляющей было то, что это было практически первой ритм-игрой, ставшей не на умение скоростного избивания клавиш и падов, а на работу [MNY](#). Сам игровой процесс представляет собой езду по треку произвольной траектории, набитой разноцветными блоками от синих до красных с возрастающей ценой очков. Чем больше комбинаций из трёх и более блоков соберёт игрок у себя, тем больше очков ему дадут. Тут простые правила уже устаревших [Columns-like](#) игр внезапно обретают новый облик в виду той самой музыки, которая в результате влияет на сложность и скорость игры.

Ко всему этому стоит добавить большое количество режимов — все они представляют одну и ту же цель, но при этом с разными условиями. Основными объектами фалометрии являются режимы «Моно» (простое собирание разноцветных и обхождение серых блоков, презираемое труЪ-аудиосёрферами и любимое интеллектуальным большинством), «Eraser» (при накоплении большого количества блоков в «стакане» можно налететь на блок какого-либо цвета на треке с зажатой левой кнопкой, после чего все блоки этого цвета удаляются из «стакана»). Самый экстремальный и слепой вариант, ибо вся тактика основана на хаотичном собирании всех блоков подряд, после чего удалении ненужных — в итоге можно невозбранно набрать блоков больше, чем помещается в стакан и получить мгновенный [GAME OVER](#) прямо ближе к концу трека, что не раз заставляло производить кирпичи в промышленном масштабе на длинных композициях), «Pointer» (блоки можно собирать до 3-5 штук и после раскладывать их по нужным местам. Самый лёгкий из вариантов) и «Pusher» (самый знаменитый — блоки можно пихать влево и вправо от себя). Что характерно, все результаты в онлайн-таблице делятся по сложностям, но не по режимам, так что желающий попасть на самый пик таблицы на том же «Моно» рискует высрать кирпичей, когда обнаружит себя на десятом-двадцатом месте даже после идеального прохождения трека с собиранием всех возможных цветных блоков, обходом всех серых и получением бонусных медалек. При этом между другими режимами царит мощная конкуренция, и каждый из них имеет свои положительные стороны, что несомненно является вином со стороны баланса.

В итоге Audiosurf не только смогла создать новый жанр, но и привела к созданию нового ответвления ритм-геймов — игр со свободной музыкальной системой. И если до этого уже были хитрожопые попытки внедрить пользовательскую музыку в игровой процесс, то Audiosurf можно считать первой попыткой, которая удалась. После выхода игры появилось множество подражателей концепции «свободного плейлиста», как удачных ([Beat Hazard](#), запомнившаяся не только неплохим геймплеем, но и люто, бешено доставляющим [демонстрационным роликом](#)), так и не очень ([Raycatcher](#), [Rhythm Zone](#)), благодаря чему игру смело можно возводить в список одной из безусловно значимых в жанре.

## Кроме того

Также стоит отметить Geometry Dash, The Impossible game, Soundodger+ [etc](#). Еще стоит упомянуть довольно удачную попытку скрестить dungeon crawler с rhythm game - это собственно [Crypt of the Necrodancer](#)

Заслуживает упоминания серия игр Patapon: этот эпик вин является кроссовером сабжа, [RPG](#) и, внезапно, [RTS](#). В наличии простой и интересный геймплей, годный сюжет и саундтрек, ко-оп во второй части, [дота](#) в

третьей и тонны гриндинга. Породила свой фэндом, который на данный момент медленно умирает: вышедшая в 11-м году третья и последняя часть подвела итог сторилайну, ИЧСХ спин-офами не пахнет. К сожалению, вышла игра только на PSP.

## Отношение подавляющего большинства

Беспонтовое. На самом деле, индифферентное. В наше время, когда такие мелочи как сюжет или, собственно, удовольствие от игры ставятся **большинством геймеров** на второй план, а **графон и некст джен движок** восхваляются в балладах, найти положительный отклик о чем-то, сделанном с душой или хотя бы смыслом, зачастую сложно. Так что если Вы видите "сюжет, душу и смысл" в последовательном нажатии на кнопки разными частями организма под музыку, то эти игры - для Вас!

По мнению фонатов, единственный ответ, который вы получите на утверждение, что ритм геймы — вещь хорошая, это: «Купи себе **Крузис** и не тупи». На самом деле большей части непричастных граждан абсолютно похуй. Но не правы и те, кто думает, что это плохо. Ведь сколько уже было примеров того, как что-то хорошее, став популярным, скатывалось в сраное говно с укрытиями и корованами. Даже сам сабж, в лице Guitar Hero, постигла эта печальная участь.

## Задротство

Ритм геймы, как ничто другое на этой грешной планете, способствуют повышению желания к задрачиванию монотонных действий на многие-многие часы. Хитрые старперы-разработчики прекрасно понимают, в чем состоит суть задротства как явления человеческого поведения, и на основании этого делают гешефт. А суть-то в том, что любое задрачивание в конечном итоге имеет целью **показать** своему другу/собутельнику/рандомному прохожему/самому себе длину собственной пиписьки (кроме тех случаев, когда процесс начинает протекать ради процесса исключительно, но в таком случае помочь может разве что **эвтаназия**). Не важно как и в чем, главное — размер. Тут-то ритм геймы и приходится как нельзя к месту. **Просто, быстро, недорого**. Мировая статистика по общей сумме очков и средней точности символизирует это лучше всего.

По существу, ритм геймы являются неисчерпаемым источником чистой соревновательности. Тут нет ни доната, ни скилл поинтов, ни даже счастливого случая по типу хедшота с 1 хелом. Все решает исключительно ваш человеческий навык, развить который можно лишь посредством долгого и упорного задрачивания путем игры.

Но не все так плохо, ведь и на бочку дегтя найдется ложка меда. А ложка — это ни что иное, как те самые ненавистные казуалы, которым доставляет удовольствие слушать музыку одним и с друзьями, а когда появляется возможность в эту музыку еще и играть, получается няшка. Так будь же и ты таким, %username%, относись к ритм гейму как к новому способу реализации музыкального искусства, а не как к линейке для своего пениса, и все мы заживем счастливо. **Просто сделай это!**

## См. также

- [Аудиофил](#)
- [Pump It Up](#)
- [DDR](#)



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!



### Музыка

3 сентября 7:40 8-bit Amazing Horse Amen break Backmasking Badger Bananaphone  
Bitches Don't Know Caramelldansen Copyright Core Crabcore Crazy Frog Crypto-Fascists  
Dimmu Borgir - 51k DIY DJ Epic Rap Battles of History Everyone else has had more sex than me  
Fender Stratocaster FL Studio Gachimuchi Gangnam Style Geddan Gibson Golimar Guitarr  
Harlem Shake J-Rock Jingle Bells Jizz In My Pants Last.fm Lobachevsky Misheard lyrics Mp3  
Mu Nerdcore Nightwish Nord'N'Commander Numa Numa Oi! Party Hard Pope song  
Prisencolinensinainciusol Rhythm game Rick Roll Robot Unicorn Attack Rock'n'roll R'n'B S-90  
Stop! Hammertime! Surfin' Bird Tape delay TB-303 True Norwegian Black Metal  
TRUE-DEATH-PRIMITIVE-LINUX-MITOLL Tunak Tunak Tun Versus Battle Yellow Submarine  
Ёбанный насос Альтернативная музыка Anime — говно Арам-зам-зам Артемий Троицкий  
Аудиофил Барабанщик Бард Басист Бони Нем Борода Брейк-данс Валера, ты где?  
Винилофилия Вирус Ти Вокалист Вуузела Гитара Гитара «Урал» Гитараст  
Главная проблема музыки в России Глэм-метал Говнарь Голос Гот Грайндкор Гранж  
Группа одного хита Дабстеп Дарк-фолк Джаз Дизентерия Драм-энд-бэйс Евровидение  
Евродэнс Жанрозадротство Зайцев.нет Зум 505 Инди Йожин с Бажин

[en.w:Rhythm game](#)