



Ритм-игры и музыкальные игры:

Что это такое и «с чем их едят», чем они схожи и чем отличаются на конкретных примерах.

(Почему-то здесь не поддерживается прозрачный фон)



Подготовил студент группы 1ТП11
Алексеевич Дмитрий Иванович



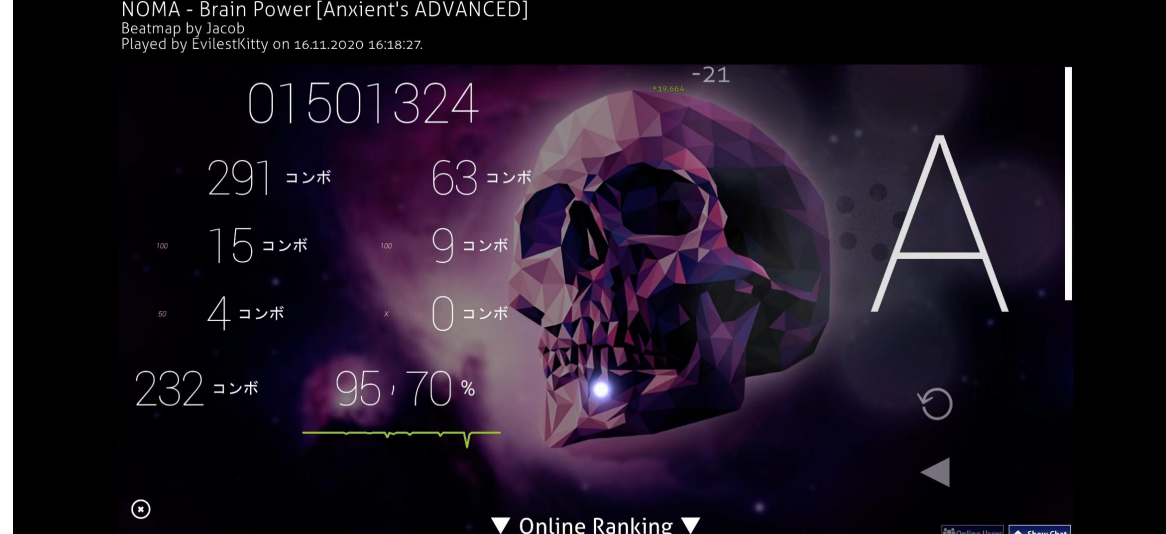
Музыкальные игры и ритм-игры с собой схожи друг с другом, их главным отличием является то, что в музыкальных играх геймплей (собственно игровая составляющая) не обязательно подчиняется музыке, в отличие от ритм-игр, в которых каждое действие совершается в ритм; т.е. каждая ритм-игра является музыкальной игрой, но не каждая музыкальная игра является ритм-игрой.

В данной презентации мы рассмотрим следующие игры:



- 1) OSU!;
- 2) Muse Dash;
- 3) Geometry Dash;
- 4) Dub Dash;
- 5) Audinaut 2

-OSU!



OSU! – ритм-игра, разработанная и опубликованная Дином Гербертом (также известным под псевдонимом «реppу»). Игра вышла 16 сентября 2007 года на Microsoft Windows.

Игровой процесс основан на разных популярных играх, включая Osu! Tatakae! Ouendan, Elite Beat Agents, Taiko no Tatsujin, Beatmania IIDX, O2Jam и DJMax.

Игра имеет активное киберспортивное



-Muse Dash

Muse Dash – ритм-игра, сочетающая элементы классических ритм-игр с элементами скролеров, разработанная PeroPeroGames и изданная X.D.Network Inc. На платформы Android, IOS – 15 июня 2018 года, Windows/macOS, Nintendo Switch – 20 июня 2019 года. Является победителем TapTap Game Awards 2018 – Выбор Игроков, номинантом BitSummer Vol.6 2018 – Превосходный Музыкальный Дизайн.



Тут должно было быть видео

-Geometry Dash

Geometry Dash – музыкальный скроллер, созданный Робертом Топалой и выпущенный 13 августа 2013 года, предназначенный изначально только для мобильных устройств, но позже приобретший релиз для Windows.

Геймплей основан на похожей музыкальной игре – The Impossible Game – но отличается наличием других видов персонажа, возможностью изменения его внешнего вида за счет выполнения внутриигровых достижений, и многими другими доработками.



-Dub Dash

Dub Dash – трехмерная музыкальная игра с элементами скроллера, разработанная и изданная компанией Incodra 29 сентября 2015 года.

Геймплей игры очень похож на геймплей ранее упомянутого Geometry Dash, но главным отличием является трехмерность игры и необходимость управления большинством видов персонажей не в одном, а в двух направлениях, которые также могут изменяться по ходу игры, изменяя также способ управления, так как оно зависит от текущего поворота



(Она, кстати, поначалу довольно сложная)

-Audiosurf 2

Audiosurf 2 – продолжение игры Audiosurf; основной отличительной чертой этой части игры является возможность создания и загрузки своих игровых текстур, карт, режимов благодаря мастерской Steam (игровой платформе, где игра была издана) и основными улучшениями графики, механизмов автоматической загрузки карт и др.

Игры Audiosurf 1 и 2 позволяют игроку загрузить любую музыкальную композицию для автоматического составления гоночной карты с препятствиями, целью игры является сбор цветных блоков, образующих комбинации, которые дают очки, и уклонении от шипов, при сборе которые долгое время находятся в ячейках блоков и соответственно мешают составлять

Благодарю за внимание.



*А мне пятерку
пожалуйста*