Автор: Administrator
09.06.2015 18:40 -

Казуальная ритм-игра под названием Audiosurf в свое время продемонстрировала на собственном примере, что индии-игры могут иметь высокое качество, приносить доход и завоевывать популярность. Многие считают даже, что расцвет данного направления наступил только благодаря Audiosurf. На самом деле, об этом сложно судить, но одно можно утверждать с уверенностью, что создатель игры не стал останавливаться на достигнутом. Поэтому через не столь долгое время появилась игра Audiosurf 2. Суть предшественницы осталась прежней, из обновлений – только графика. Довольно долгий период времени проект существовал в виде ранней версии и только на днях получил привилегию назваться полноценным.

Описание

Audiosurf 2 дает возможность в буквальном смысле кататься по волнам самых любимых песен и мелодий. Во время запуска приложения игрок сам выбирает музыкальное сопровождение, а в игре выстраивается трасса по выбранной песне. То, как будет выглядеть трасса, полностью зависит от музыкального оформления. Кроме того, скорость корабля игрока, которым нужно собрать разноцветные кубики, также зависит от того, какая музыка выбрана. Если это ритмичная композиция, то корабль движется быстрее, а если плавная и мелодичная, то наоборот.

Следует отметить, что эта игра приятная и милая, но, к сожалению, быстро надоедает, так как в ней нет никакого развития событий. Да и цена ее соответствует – не более 300 рублей.

Как играть

Сначала игра может показаться похожей на гонку, но это, по сути, головоломка. После того, как игрок выберет себе один из двенадцати корабликов, ему еще нужно будет выбрать трасу. Трасами в этом случае являются песни. Участник имеет возможность ставить любой трек, который имеется не его жестком диске или носителе CD.

Трасса – это лента, изогнутая в определенном пространстве по ритму выбранной мелодии. На ленте имеются три колеи с блоками. Кораблик движется вперед, а вместе с ним и фигуры, но их скорость меньше. Каждая дорожка, которую выбирает пользователь, проходит анализ в игре, и создается после этого ASH-файл, где содержатся данные о динамике звука, изогнутости трассы, расположении блоков. Этот файл автоматически сохраняется, что позволяет ускорить его повторную загрузку. Форма трасы и высота отображают динамику используемой композиции.