

має змогу купити чи продати щось. Хоча Тод Говард у своєму проєкті «Старфілд» (Starfield) реалізував як цей прийом, так і класичний з неігровим персонажем. Іншу ігрову механіку «отримання завдання для прогресу ігрових умінь гравця» він реалізував так само.

Звичайно, використання цього прийому потребує від сценариста вміння розробляти розгалужену структуру сюжету, а від режисера — зйомки більшої кількості матеріалу, якщо це зйомки наживо. Проте якщо ми міркуємо про ігروفільм чи інтерактивний фільм, створений засобами виключно комп'ютерної графіки, то нам відкриваються ширші можливості. А саме використання алгоритмів та генерації.

Тім Кейн, у своїй більш ранній рольовій грі «Арканум» (Arcanum), застосував алгоритмічну концепцію створення діалогів. Він надав неігровим персонажам емоційні реакції на дії гравця та його персонажа. Вони отримали змогу реагувати на стать, расу, спеціалізацію чи окрему характеристику персонажа, як-то рівень харизми, та на певні його минулі дії в сюжеті. Репліка генерувалася з виконанням умов цих реакцій. Це дуже схоже на те, як реалізовано текстові нейрочати.

Таким чином, неігрові спілкування з неігровими персонажами стали більш насиченими, а вони самі — більш «живими». Можна стверджувати, що прийом «вибір у діалозі» в інтерактивному оповіданні найбільш цікавий саме в руслі розвитку наративу. Чим більше гравець буде бажати виконати мету персонажа, тим більше він відчуватиме важливість того, що його вибір має значення.

Необхідність створення емоційної моделі неігрових персонажів детально досліджують Маджид Мерабті, Абденнур Ель Халабі та інші в статті “Interactive Storytelling: Approaches and Techniques to Achieve Dynamic Stories”. Вони зазначають, що емоційна модель для інтерактивного оповідання повинна бути ширшою ніж лише реакції на дії гравця. Необхідно моделювати мотиваційну систему та соціальні відносини. Звісно, це дуже складні для реалізації завдання. Проте стрімкий розвиток машинного навчання та штучного інтелекту (ШІ) дають змогу наблизитися до їх вирішення.

Тому більш предметне дослідження сучасних розробок у галузі машинного навчання та ШІ дозволить митцям не лише використовувати наявні можливості у своїй роботі, а й формувати чіткі запити на створення необхідних для їхньої творчості інструментів.

С. Шиян

ЖАНРОВІ МОДИФІКАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

S. Shiyani

GENRE MODIFICATIONS OF COMPUTER GAMES

Сучасний світ комп'ютерних ігор відрізняється широким розмаїттям. Індустрія відеоігор постійно розвивається, пропонуючи гравцям найрізноманітніші жанрові модифікації. Однією з важливих характеристик цієї індустрії є можливість трансформації гри відповідно до різних жанрових варіантів. Така практика сприяє розширенню ігрового досвіду, формуванню різноспрямованих навичок соціального функціонування, які вдосконалюються в межах віртуального середовища. У свою

чергу, розробники ігор мають можливість експериментувати та створювати нові геймплейні концепції.

Жанрова палітра комп'ютерних ігор представлена кількома напрямками, де можна визначити рольові ігри, горори, пригодницькі та квести. Кожен з напрямів має власні специфіку та модифікації.

Рольові ігри (RPG) відзначаються глибокою проробкою персонажів і розвинутою системою взаємодії з ігровим світом. Однак в межах цього жанру існують модифікації, спрямовані на різні аспекти ігрового процесу:

- основані на рольовому геймплеї: головний акцент розміщується на взаємодії гравця з іншими дійовими особами, прийнятті рішень і розвитку навичок персонажа. Прикладами таких ігор можуть бути “The Elder Scrolls” або “Mass Effect”;
- Action RPG: модифікація поєднує елементи рольової гри з акцентом на бойових діях. Гравці активно беруть участь у боях, використовуючи навички та атаки персонажа. Наприклад, “Dark Souls” чи “Bloodborne” — це гарні приклади Action RPG;
- JRPG (Японські рольові ігри): Цей піджанр відзначається специфічним стилем мистецтва, глибоким сюжетом та більш лінійним сценарієм порівняно з іншими RPG. Такі ігри, як “Final Fantasy” чи “Persona” — це типові представники JRPG.

Ігри жажів спрямовані на емоційний потенціал гравця та його тренування у почуттях напруження та страху. Основні модифікації цього жанру включають:

- Survival Horror: цей піджанр наголошує на виживанні героя у вражаючих умовах. Гравцям доводиться обережно використовувати обмежені ресурси та уникати жажливих перешкод. Серія “Resident Evil” стала екземплярним представником Survival Horror;
- Psychological Horror: ця модифікація спирається на психологічні страхи та тривожність гравця. Головна мета полягає у створенні атмосфери нервового напруження і страху. Гра “Silent Hill” є прикладом Psychological Horror ігор.

Жанр екшен-пригод спеціалізується на дії та розв’язуванні головоломок, і включає різні модифікації:

- Open-World Action-Adventure: ці ігри надають гравцям великі відкриті світи для дослідження. Головна особливість — повна свобода вибору шляху та завдань. “The Legend of Zelda: Breath of the Wild” — чудовий приклад Open-World Action-Adventure.
- Metroidvania: у цій модифікації головними компонентами є розвиток персонажа і дослідження інтерконектованих світів. Гравці вдосконалюють навички та розблоковують доступ до нових локацій. “Hollow Knight” є типовим представником цього піджанру.

Ігри-квести, у яких гравцеві потрібно розв’язати різні головоломки, знаходити предмети та розгадувати сюжетні загадки, зацентровані на вирішенні завдань й розслідуванні історії. Прикладом є серія ігор “Monkey Island” і “The Walking Dead” від Telltale Games. Це логічні ігри, що вимагають від гравця розв’язувати головоломки, робити висновки та розвивати інтелектуальні навички. Прикладами є “Portal” та “Tetris”. До цієї категорії також належать симулятори, спрямовані на моделювання реальних або фантастичних ситуацій.

Ці відмінності в жанрових модифікаціях визначають головний спосіб взаємодії гравця з грою, основну механіку й підходи до створення сюжету та геймплею.

Отже, відеоігри впливають на сучасність на багатьох рівнях. Вони формують культуру спілкування, розвивають різні навички, роблять внесок у глобальну економіку та підвищують якість освіти. Однак важливо пам'ятати, що з великою силою приходить велика відповідальність. Спільні зусилля громади, розробників і дослідників необхідні для забезпечення того, щоб відеоігри приносили користь суспільству й не завдали шкоди нашому психологічному і фізичному здоров'ю.

Р. Донець

САЙ-ФАЙ ГОРОР У ВІДЕОІГРАХ

R. Donets

SCI-FI HORROR IN VIDEOGAMES

Жанрово-видова диференціація творів мистецтва є важливою складовою наукового дискурсу та практичної складової аудіовізуального мистецтва й виробництва. Аналіз жанрового різноманіття кінотворів має широке відображення у фахових джерелах, на відміну від жанрового аналізу відеоігор. Тим часом, сучасні відеоігри успішно конкурують з голлівудськими фільмами не лише за бюджетом та касовими зборами, а й за рівнем драматургії, режисури та ін. Разом з тим можна відзначити феномен жанрової дифузії між кінотворами та відеоіграми, що стосується зокрема і жанру сай-фай хоррор.

Класифікація жанрів відеоігор отримала чітке і детальне пояснення в посібнику Девіда Томаса, Кайла Орланда та Скотта Стейнберга “The videogame style guide and reference manual” 2007 року. Автори виділяють такі жанри, як: action, що має акцент на боротьбі, включає в себе проходження певних рівнів для досягнення битви з босами, survival horror — пригоди з обмеженими ресурсами, що викликають напруження і страх в гравців, та жанр adventure, в якому домінує оповідальна складова з головоломками, темпоритм якого є набагато повільнішим за попередні жанри, та ін. Означені жанри можуть реалізуватися в сеттингу сай-фай горору, що має широкий спектр можливостей зацікавити гравця в різних темпах гри та нарративних структурах. Серед таких ігор можна відзначити: “Dead Space”, “Alien Isolation” та “SOMA”.

Сай-фай горор традиційно об'єднує два протилежні жанри: наукову фантастику з високим темпоритмом і динамікою подій та горор, у якому екшен поступається таємничості й саспенсу. Сценаристи ігор сай-фай горорів запозичують традиційні елементи жанру з кіно, додаючи антураж космосу, майбутнього, фантастичних істот тощо. Водночас, на противагу глядачеві кінофільму, гравець комп'ютерної гри сам частково бере участь у розвитку сценарію, тому завданням сценариста та розробника є не лише занурення гравця до захоплюючого всесвіту гри за допомогою розробленого сеттингу, історії та персонажів, а й креція алгоритму проходження гри за допомогою підказок або власних навичок гравця та його інтуїції.

Успішним дотриманням «золотої середини» між науковою фантастикою та горором характеризується гра “Dead Space”, що представляє собою жанри survival horror від 3 особи та action в сеттингу сай-фай горор. За сюжетом, гравець потрапляє до далекого майбутнього, де разом з командою ремонтного космічного корабля