

ГЕЙМДИЗАЙН: ЖАНРИ І СТИЛІ ВІДЕОІГОР

КУРГАНСЬКА А.О., ХИНЕВИЧ Р. В.

(dg23kurganska@gmail.com, h.ruslana.v@gmail.com)

Київський національний університет технологій та дизайну

Висвітлено результати аналізу і систематизації жанрів і візуальних стилів відеоігор. Встановлено закономірності використання стилю в залежності від жанру гри.

Відеоігрова індустрія є досить новою для сучасного споживача, якщо порівнювати з книжковою чи кіноіндустрією розваг. Незважаючи на це, протягом більш як 70 років (від появи перших відеоігор у 1950-их роках у межах студентських робіт технічних університетів і воєнних об'єктів США [1]) індустрія ігор подарувала світу різноманітні жанри і напрямки візуального оформлення, які з'являлися з розвитком науково-технічного прогресу.

Для розуміння закономірностей використання певних художніх стилів для окремих жанрів відеоігор були систематизовані жанри і стилі оформлення відеоігор, визначено приклади використання стилів в дизайні ігор різних жанрів.

В результаті аналізу літературних джерел визначена можливість розрізняти жанри відеоігор в залежності від їх візуального стилю. Слід зазначити, що часто певні жанри більш вдало працюють саме з певними візуальними стилями і навпаки. При цьому не можна стверджувати, що використання певних нетипових візуальних стилів до певних жанрів, є недопустимим. В ігровій індустрії є багато виключень, які також розглядалися у даній роботі.

Усього можна виділити 16 жанрів відеоігор, з яких деякі вже були виокремлені такими авторами, як Коза М.С., Базилюк Е.В. у роботі «Жанри, візуальні стилі та сетинги у відеоіграх» та Роджерс С. у книзі — Level up! the Guide to Great Video Game Design.

1. Екшн — ігри зосереджені на вмінні гравця –використовувати швидкість реакції і прийняття рішень [2].

2. Пригодницькі — зосереджені на –вирішенні поставлених завдань шляхом їх обдумування, уважного пошуку підказок і схованих деталей [2]. Варто додати, що головним мотивом такого жанру є проходження певної пригоди одним чи групою персонажів, які взаємодіють між собою.

3. Рольові ігри (RPG) — головний аспектом цього жанру є зосередження на можливості гравця взяти на себе роль головного героя, –стати на його місці [2]. Вирізняються також різні школи рольових ігор: західна і східна школи, або ж японські RPJ (JRPG).

4. Стратегії — вважаються одним із найстаріших жанрів відеоігор. Базуються на розумовому мисленні і вмінні розробляти тактику для одержання перемоги [1].

5. Симулятори — основою цього жанру є симуляція певних подій, які можуть (чи не можуть) відбуватися в реальному житті [2]. Часто такі ігри можна віднести до так званих –toy games — тобто тих, які не містять у собі умов для перемоги чи програшу гравця, але мають за мету розважити або спонукати гравця до творчого підходу вирішення задач [1].

6. Спортивні — зосереджені на темі спорту, управлінні спортсменом чи командою спортсменів для проходження змагань різного рівня складності. Можуть базуватися як на реалістичній симуляції, так і на фентезійних варіантах спортивних змагань, у тому числі повністю вигаданих [1].

7. Шутери — це жанр відеоігор, в яких гравець контролює персонажа, що веде вогонь з віртуальної зброї [1]. Серед піджанрів варто виділити реалістичні воєнні шутери і науково-фантастичні.

8. Файтинги — жанр, який базується на проведенні битв одним ігровим персонажем проти одного чи декількох інших персонажів на закритій арені, за межі якої не можливо вийти [2].

9. Платформери — жанр, який визначається тим, що гравець повинен брати під управління героя, який буде проходити перешкоди за допомогою стрибків з платформи на платформу. Часто це суміщається з потребою перемагати ворогів, які заважають герою дійти до цілі [2].

10. Квести — ігри, в яких гравець повинен шукати предмети, що можуть бути взаємопов'язані між собою для вирішення простих задач (відкрити двері, передати предмет іншому персонажу,

замінити предмет на предмет і т.д.). Це потрібно для того, щоб гравець міг продовжити сюжет, дійти до нового місця чи знайти щось важливе, дізнатися потрібну інформацію.

11. Ритм-ігри — основою геймплею такого жанру є намагання гравця вловити музичний ритм певної пісні більш точно і набрати якомога більше балів за точне виконання цієї задачі [1].

12. Жахи — жанр ігор, який направлений на «заякування» гравця некомфортними умовами чи загрозою смерті ігрового персонажа.

13. Rogue-like — базою цього жанру є процедурно-генеровані підземелля чи інші локації з випадковими ворогами, нагородами і предметами, які посилюють чи видозмінюють здібності героя. У випадку смерті героя ігрова сесія починається з початку або з тими ресурсами, які можна залишати після проходження локацій.

14. Пазли — ігри, зосереджені на вирішенні пазлів чи головоломок.

15. Ігри для вечірок — найчастіше це одна гра чи збірка міні-ігор, в які можна грати від 2 до 8 або більше гравців. Механічна складність ігрових механік цих ігор невелика, але часто вони потребують розвиненої хитрості, нестандартного мислення, гумору або ерудиції [1].

16. Традиційні — ігри, які повторюють традиційні настільні ігри [1] в електронному форматі.

Існуючі на даний час візуальні стилі, які використовуються у відеоіграх, перш за все виокремлюються за двома критеріями: за ступенем стилізації і робочим простором. Останнє визначає, чи є основою стилю гри 2D чи 3D графіка [2]. Створена класифікація спирається на роботу –Improving Visual Style Classification in Digital Games Using Intercoder Reliability Assessment, але частково узагальнені певні класи в один. На сьогоднішній день існують наступні види візуальних стилів відеоігор[3]:

за кольоровою гамою:

1) кольорові/яскраві — найчастіше стиль підходить для ігор в жанрі пригод, платформерів, квестів, ритм-ігор, пазлів, ігор для вечірок. Рідше стиль застосовується у серйозних іграх і шутерах. Виключенням з останнього жанру можна назвати –Splatoon від Nintendo;

2) темні — стиль підходить для шутерів, серйозних ігор і екшенів. Типовий приклад такого стилю: –Bloodborne від студії FromSoftware (жанр екшн або ж його піджанр Souls-Like);

3) чорно-білі — один з найпопулярніших стилів візуальних концепцій у інді ігор. Приклад: –Limbo від студії Playdead. Часто поєднується із кольоровим стилем у жанрі жахів. Приклад: –Omorі від Omocat.

за ступенем стилізації:

1) реалістичний — часто зустрічається у воєнних шутерах. Приклади: серії ігор –Call of Duty і –Battlefield. Фотореалізм - підтип реалістичного візуального стилю із більш значною деталізацією;

2) стилізований:

- коміксовий стиль часто суміщається зі стилем Cel-shading або використовується для ігрових адаптацій коміксів. Приклад: –Ultimate Spider Man від студії Treyarch (пригодницький екшн);

- аніме — найпопулярніший візуальний стиль на Сході, особливо в іграх жанру JRPG. Приклади: серія ігор –Persona від Atlus;

- піксель-арт. Приклади: –Undertale від Тобі Фокса (жанр пригодницької RPG з елементами квесту), –Papers, Please від Лукаса Поупома (симулятор перевіряючого документи на кордоні);

- cel-shading — імітація мальованого стилю у 3D просторі. Приклади: серія ігор Borderlands від Gearbox Software (шутер), Legend of Zelda: The Wind Waker від Nintendo (пригодницький екшн);

- іграшковий — створює ілюзію ігрового світу, що складається з іграшок. Приклад: ремейк гри –Legend of Zelda: Link's Awakening від Nintendo (пригодницька гра). Одним із підтипів цього стилю є стиль Lego, заснований на відомому бренді іграшок [3].

Варто зазначити, що створена класифікація може доповнюватися і удосконалюватися. Причиною цьому є постійний розвиток жанрів відеоігор і те, як кожний геймдизайнер творчо підходить до передачі свого задуму через аудіо-візуальне оформлення. Стандартизація стилів зменшує різноманіття зовнішнього виду ігор і робить їх схожими одна на одну. Головним завданням будь-якого дизайнера є привнесення візуальної новизни з метою покращення впізнаваності продукту і можливості його виділити серед конкурентів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. S. Rogers, *Level up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley Sons, Inc., John, 2014. Дата звернення: 13 верес. 2024. [Онлайн]. Доступно: https://www.academia.edu/77874545/Level_Up_The_Guide_to_Great_Video_Game_Design
2. М.С. Коза, Е.В. Базилюк. -Жанри, візуальні стилі та сетинги у відеоіграх». *Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості. Збірник тез доповідей Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції молодих вчених та студентів*. Хмельницький: ХНУ, 22 листопада 2023, с. 299. Дата звернення: 13 вересня 2024. [Онлайн]. Доступно: http://lib.khnu.km.ua/konfer_HNU/2023/khnu2023.pdf#page=299
3. J.I. Jamal, M.H.M. Yusof, K.Y. Lim, J.A. Jamal. «Improving Visual Style Classification in Digital Games Using Intercoder Reliability Assessment». *Journal of Information and Communication Technology* 22 (2), 2023, p. 283-308. Дата звернення: 13 вересня 2024. [Онлайн]. Доступно: <https://e-journal.uum.edu.my/index.php/jict/article/view/15670>