

Індустрія відеоігор зародилась відносно інших індустрій розваг нещодавно – у 1970-х роках на території США та Японії. Протягом 50 років ця сфера активно розвивалась і в 2022 році її глобальний прибуток становив \$183 млн., в той час як прибуток кінематографу склав всього \$77 млн. Тож відеоігри є надзвичайно популярними в сучасному світі розваг, а їх різноманітність стає дедалі більшою [1].

Графіка в відеоіграх є набором візуальних елементів, що відображаються на екрані під час гри. Завдяки стилістично цілісним вирішенням всіх елементів розробники можуть передавати ідею гри, наочно демонструвати користувачу функціонал кожного з елементів гри, розказувати історію та занурювати гравця у світ гри. Для вибору стилістичного рішення гри розробникам необхідно попередньо вирішити безліч питань і першочерговими мають бути: ігровий жанр, сеттинг та візуальний стиль, що часто є взаємопов'язаними.

Жанр – це вид творів у галузі якого-небудь мистецтва, який характеризується певними сюжетними та стилістичними ознаками [2]. У літературі, мистецтві та інших засобах масової інформації жанри використовуються для категоризації творів на основі наборів певних стилістичних критеріїв, що дозволяють користувачам виявляти твори за своїми інтересами. Жанр також надає групування подібним роботам, що дозволяють аудиторії знаходити і купувати новинки, роблячи жанрові класифікацію та розміщення обов'язковими для видавців, виробників та творців медіа [3].

Класифікація ігор за жанром є популярним і загальноприйнятим способом опису та категоризації відеоігор відповідно до їхнього основного сценарію, механіки та ігрових характеристик. Жанри відеоігор можуть бути різноманітними, і вони часто поєднуються між собою. Залежно від жанрової приналежності гри визначається набір елементів, які необхідно розробити під специфічні функції, а також існує кореляція між жанровою приналежністю гри та візуальними рішеннями, що притаманні жанру.

Основними жанрами відеоігор є:

Action (екшн) - жанр відеоігор, який вимагає від гравця певних фізичних зусиль, таких як швидкості реакції та здібності швидко приймати тактичні рішення. Дія таких ігор відбувається дуже динамічно і потребує в більшій мірі рефлексів, ніж логіки і планування. Гравець має своє втілення у грі — персонажа, який переміщується ігровим світом, зазвичай поділеним на рівні певного виду, долає небезпеки, збирає необхідні предмети та бореться з противниками. При цьому, як основний засіб прогресу в грі, як правило, використовується зброя. Персонаж гравця має певну кількість здоров'я або життів, яка зменшується від отриманих ушкоджень, впливу агресивного середовища тощо [4].

Adventure (пригодницький) – жанр відеоігор, основу ігрового процесу яких складає вирішення поставлених завдань шляхом їх обдумування, уважного пошуку підказок і схованих деталей. Такі ігри можуть як мати одного чи кількох головних персонажів, так і не мати їх взагалі [4].

Role-playing-game (рольова гра) – ігри, які пропонують гравцю можливість відчувати себе на місці головного героя.

Strategy (стратегія) – ігри, що пропонують розмірковування і вирішення стратегічних проблем, як основні особливості ігрового процесу.

Simulation (симулятор) – це жанр ігор, в яких основний елемент ігрового процесу – це симуляція подій реального світу.

Shooter (шутер) – це жанр відеоігор, в яких гравець контролює персонажа, що веде вогонь з віртуальної зброї [5].

Fighting(бойовик) – це жанр відеоігор, в яких гравець керує бійцем, який бере участь у боях один на один або у більш широких бійках з кількома супротивниками.

Platformer (платформер) – це жанр відеоігор, в яких гравець керує персонажем, що пересувається по різних платформах, виконує стрибки та бореться з противниками.

Жанр відеоігор може мати піджанри, які визначають більш конкретні механіки геймплею або тематику ігор. Наприклад, у жанрі стратегій можуть бути піджанри, такі як 4X, в яких гравець керує економікою, дипломатією, технологічним розвитком та військовою стратегією своєї цивілізації. Також, можуть бути ігри-гібриди, які комбінують елементи різних жанрів. Наприклад, так звані "рольові екшни" (RPG-шутери), які поєднують елементи рольових ігор з екшн-іграми від першої особи.

Візуальний стиль відеоігри включає в себе графіку, кольорову палітру та загальний дизайн. Сильове направлення гри зазвичай важко визначити точно, але прийнято розрізняти три основні категорії ігор за стильовим направленням: реалістичні, стилізовані та абстрактні, які всередині себе можуть розрізнятися за рівнем деталізації і специфічними художніми рішеннями (рис. 1).

Окрім того, ігри поділяються за технічним вирішенням: 2D-графіка, 3D-графіка та ігри з поєднанням обох технологій. Відповідно до технічного вирішення змінюється не лише методологія виконання необхідних для проекту елементів, але й спеціалізація художників, які будуть над нею працювати.

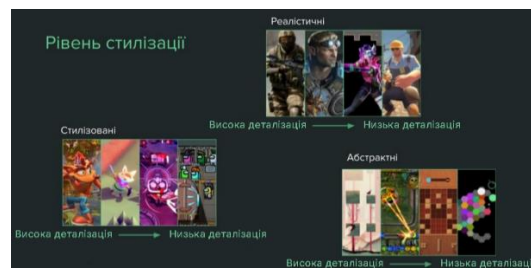


Рис. 1. Категорії ігрових стилів за рівнем стилізації

Тотожно до мультиплікаційної, кінематографічної та книжкової сфер, ігри також поділяються за сеттингом. Сеттинг – це середовище, в якому відбувається дія художнього твору, настільної або комп'ютерної гри;

необхідність у понятті «сеттинг» обумовлена розпливчастістю поняття «жанр» для комп'ютерних ігор, жанри яких прийнято класифікувати тільки за типом геймплея, поняття сеттинга включає в себе все, що стосується антуражу; описання світу комп'ютерної гри, що включає в себе місце, час і настрої, тобто оточення, в якому знаходяться персонажі комп'ютерної гри, за винятком самих персонажів і тих подій, які відбудуться під час гри [2].

Відповідно до того, який сеттинг обраний для гри, будуть залежати обрані ігрові механіки, сюжет і сфери знань, якими необхідно володіти художникам. Виділяють три ключових сеттинги:

1) Реалістичний світ: ігри зі реалістичним сеттингом відбуваються у нашому світі і відтворюють реальність звичайного життя в наш час або з історичного минулого нашого світу.

2) Фентезі (Fantasy): фентезі-сеттинги орієнтовані на міфологію, фантастичні історії та магичні світи, які можуть засновані на міфологіях різних народів світу, першоджерелах авторів фентезі-романів або ж можуть бути самобутніми світами, створеними авторами гри.

3) Науково-фантастичний (Sci-Fi): ігри в науково-фантастичному сеттингу базуються на наукових концепціях та технологіях майбутнього або науково-фантастичних уявленнях про майбутнє людської цивілізації.

Початок розробки будь-якої сучасної відеогри є дуже комплексним завданням і потребує розуміння багатьох специфічних галузей в сфері розробки відеоігор. Однак класифікація відеоігор за жанром, візуальним стилем і сеттингом залишається відкритим питанням і важливим напрямком досліджень для сфери дизайну, оскільки всі ці три складові мають ключовий вплив на графіку, що створюється в межах відеоігрових проєктів.

Література

1. Гречко А. В. Аналіз динаміки розвитку ринку відеоігор, джерел його фінансування та особливостей монетизації продукції в даній сфері / А. В. Гречко, Н. В. Захаров, М. О. Фалько. – 2021. [Електронний ресурс] / Режим доступу: http://www.economy.nauka.com.ua/pdf/5_2021/4.pdf.

2. Словник.UA. [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://slovnyk.ua/index.php>.

3. Grace L. Game Type and Game Genre Lindsay Grace. – 2005. [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/262250061_Game_Type_and_Game_Genre.

4. Жанри відеоігор. Ігропедія. Енциклопедія про ігри. – 2018. [Електронний ресурс] Режим доступу: https://igropedia.fandom.com/wiki/%D0%96%D0%B0%D0%BD%D1%80%D0%B8_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80.

5. Clarke R. Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis R. Clarke, H. L. Jin, N. Clark. – 2015. – [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://surface.syr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1167&context=istpub>.

6. Relationship between learning styles and genres of games [A. K. Mohamed, E. Fathi, J. Mohamed та ін.]. – 2016. [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131516301154>.

7. Types of Game Art Styles [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://www.juegostudio.com/blog/types-of-game-art>.