



УДК 791.9

**ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ
ACTION — ADVENTURE И RPG КАК
ЖАНРОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР***Гречкина А. О., Щербак Д. С.*

Донской государственный технический
университет Ростов-на-Дону,
Российская Федерация
captaincl@icloud.com

Рассматриваются Action-adventure и RPG как жанры компьютерных игр. Прослеживается их история от возникновения до настоящего времени. Выделяются особенности жанров Action-adventure и RPG. Отмечается возникновение поджанра Action/RPG и выделяются причины, которые связывают его с вышеупомянутыми жанрами. Анализируется современная ситуация рассматриваемых жанров на игровом рынке.

Ключевые слова: компьютерные игры, жанр, Action-adventure, RPG, Action-RPG, разработчики.

Введение. Исследования компьютерных игр в современных науках — сравнительно новое направление. В настоящее время компьютерные игры стали феноменом современной культуры и невозможно не обратить внимание на их историческое, философское, эстетическое и прагматическое значения. Редкие исследователи обращаются к жанрам компьютерных игр, изучают их историю и перспективы развития. В предлагаемой статье авторы представляют междисциплинарный подход к изучению жанров Action-adventure и RPG. Определяя проблему данного исследования, зафиксировав некоторые предпосылки возникновения данных жанров и причины, вызвавшие появление нового поджанра Action/RPG. Для этого следует определиться с факторами, на основе которых происходит деление игр на жанры и поджанры. Компьютерные игры объединяют в себе художественную и техническую составляющие и являются техно-художественными произведениями искусства. Современные компьютерные игры — яркий пример бурного развития информационных аудиовизуальных технологий XXI века. Жанры компьютерных игр — это совокупность формальных и содержательных особенностей игр. Именно жанры выражают огромное разнообразие игр, регулируют художественные и технические компоненты.

Таким образом, для понимания, что собой представляют жанры Action-adventure и RPG и поджанр Action/RPG, выясним их происхождение, основные особенности механики и современное развитие.

UDC 791.9

**PERSPECTIVE OF DEVELOPMENT OF
ACTION-ADVENTURE AND RPG AS
COMPUTER GAMES GENRES***Grechkina A.O., Scherbak D.S.*

Don State Technical university
Rostov-on-Don,
Russian Federation
captaincl@icloud.com

The article discusses Action-adventure and RPG as genres of computer games. It reviews their history from occurrence to the present. The features of Action-adventure and RPG genres are highlighted. The occurrence of the Action/RPG subgenre is noted and the reasons that link it to the above-mentioned genres are highlighted. The current situation in the gaming market is considered.

Keywords: computer games, genre, Action-adventure, RPG, Action-RPG, developers.

О жанре RPG. Компьютерная ролевая игра (англ. Role-Playing Game, вкратце RPG) — бесспорный парадокс, занимающий гигантскую нишу в виртуальной действительности. Жанр компьютерных игр базируется на деталях игрового процесса классических настольных игр. В RPG игрок управляет одним или же несколькими персонажами, любой из них описан набором численных данных, перечнем возможностей и умений. Примерами этих данных имеют все шансы быть хит-пойнты (англ. Hit points, HP), характеристики силы, ловкости, разума, обороны, уклонения и т.п. В ходе игры они имеют все шансы изменяться. Одним из составляющих игрового процесса является увеличение возможностей персонажей за счет совершенствования их характеристик. RPG, как правило, полагаются на обдуманый сюжет и игровой мир. Сюжет обычно распределяется на серию заданий (квестов).

Зарождение жанра RPG

1. Начало.

Первой игрой в жанре RPG была «Dungeons and Dragons» (D&D, Подземелья и драконы), выпущенная в 1974 г. Знаменитая настольная RPG сотворена на базе метода стратегических боевых игр с привлечением персонажей из мира Толкиена. Похожие игры за краткое время стали довольно известными.

2. Серебряный век RPG.

В данный этап выходили следующие игры:

– System Shock 2 — игра, удачно совмещающая RPG составляющую и жанр шутера.
– Final Fantasy VIII, которая выходит на рынок для игровых консолей и в 2000 году добирается до PC.

– Septerra Core, Ultima IX, Gorky 17, которые были менее популярны.

3. Современная ситуация.

Весной 2015 г вышла в свет Pillars of Eternity и игра года «Ведьмак 3: Дикая Охота». Этим же летом вышли Bloodborne и Fallout 4.

Весной 2016 г вышла в продажу Dark Souls 3, а уже летом вышел Deus Ex: Mankind Divided. Зимой на прилавках появилась Tyranny. Также вышла долгожданная Final Fantasy XV для консолей нового поколения, получившая в целом положительные отзывы.

В конце февраля 2017 вышла в свет Torment: Tides of Numenera, духовная наследница Planescape.

В 2019 ожидается выход новой игры от CD Projekt RED Cyberpunk 2077.

О жанре Action-adventure. Перед нами ещё один феномен игровой культуры, представляющий собой соединение нескольких жанров воедино. Action-adventure, или приключенческий боевик — смешанный жанр компьютерных игр, сочетающий элементы квеста и экшена. Такие игры позволяют игроку преодолевать препятствия как физического, так и интеллектуального характера, например, испытания игрока на стойкость и быстроту реакции; вопрос о том, когда такая игра перестаёт быть чистой action-игрой и превращается в квест, является лишь проблемой интерпретации. К элементам квеста могут принадлежать: сюжет, загадки, многочисленные герои и разнообразные сюжетные линии для них, инвентарь для собранных предметов и другие признаки жанра квестов. При этом, по сравнению с квестами, action-adventure в большой степени опираются на перемещение персонажа в виртуальном мире игры. Это относится и к геймплею, в котором могут преобладать сражения, и к сюжету: перемещение заставляет запускаться сюжетные сцены, в соответствии с которыми меняется темп игры и контекст действий игрока. Вид от третьего лица является крайне распространенным в играх жанра action-adventure. По



сравнению с чистыми action-играми, квестовые элементы в action-adventure требуют более сложного поведения камеры и более сложного устройства игровых уровней. Это одна из тех разновидностей компьютерных игр, которая обязательно нуждается в присутствии сюжета, а не только геймплея. Для action-adventure стандартным является прямое управление персонажем, а не интерфейс наподобие point-and-click.

Собственные особенности action-adventure и заимствованные из других жанров:

1. От экшена.

1.1. Высокая интерактивность и динамика: активное использование 3D-пространства для перемещений, развитая боевая система реального времени, наличие физической модели, множество заскриптованных динамичных сценок, анимация взаимодействий.

1.2. Игроку очень редко приходится возвращаться назад по уровню, потому что этот жанр придерживается поуровневой системы прохождения.

1.3. Присутствует игра на рекорд.

1.4. Action-adventure легко применим для маломощных машин наподобие мобильных телефонов из-за экономного использования звука и графики.

2. От квеста.

2.1. Головоломки — важная особенность, перешедшая от квеста к жанру action-adventure. Игрок ищет решение некоторой проблемы, метод решения которой жёстко запрограммирован разработчиком.

2.2. Основной упор идёт на сюжет, который удерживает игрока у монитора.

2.3. Сложность — нерегулируемая (изредка возможно регулировать сложность врагов).

2.4. Многопользовательская игра практически невозможна. Иногда механическим образом её реализуют, основываясь на побочных элементах игры; иногда — разрабатывают отдельные кооперативные уровни.

3. Собственные особенности.

3.1. В понимании action-игр в action-adventure присутствует малое количество врагов. В некоторых играх они существуют ради дополнительной сложности.

3.2. Сохранение происходит в контрольных точках.

3.3. Игры жанра Action-adventure больше полагаются на скорость реакции игрока, чем настоящие action-игры.

Зарождение жанра Action-adventure. История жанра Action-adventure начинается с создания игровой приставки компанией Atari. 14 октября 1977 года они выпускают игровую приставку второго поколения Atari 2600 (при старте имеет название Atari VCS). Именно для неё в 1979 году выходит «Adventure» — первая игра в жанре Action-adventure за авторством Уоррена Робинетта. Разработчик вдохновлялся текстовой игрой «Colossal Cave Adventure», авторами которой были Уилл Кроутер и Дон Вудс. «Adventure» заняла седьмое место в рейтинге самых продаваемых игр для Atari 2600. В 1979 году разработчикам не разрешалось помещать свои имена к выпускаемым работам. Робинетт пошёл на хитрость, внося в саму игру скрытое упоминание о себе, сделав тем самым то, что ныне называется пасхальным яйцом. Продолжение «Adventure» было преобразовано в серию игр «Swordquest» для ретро-консоли Atari Flashback 2 в 2005 году.

Невозможно не упомянуть крупную медиафраншизу и одну из самых больших серий видеоигр за историю индустрии компьютерных развлечений — Mario (рус. Марио),



разработанную компанией Nintendo. Игры основной серии выполнены в жанре платформера, а значит её также можно отнести к жанру Action-adventure. Главный герой — американский водопроводчик итальянского происхождения Марио. Первая игра, в которой появляется этот персонаж, выходит под названием Donkey Kong для игрового автомата в 1981 году.

Еще одной очень популярной у зарубежных игроков, но практически неизвестной на просторах стран — бывших республик Советского Союза (в силу консольного происхождения) является серия игр The Legend of Zelda. В ней есть элементы квеста, аркады, головоломки, ролевой игры и автосимулятора, но её обычно относят к жанру Action-adventure. Первая игра серии вышла в 1986 году, последняя — уже в этом (и, видимо, это не предел).

Современная ситуация.

На сегодняшний момент игр в жанре Action-adventure очень много. Одними из лучших по мнению миллионов игроков по всему миру являются франшизы Assassin's Creed, The Elder Scrolls, Uncharted, The Witcher, Metal Gear, Tomb Raider, Grand Theft Auto, Dishonored, Dark Souls, Red Dead Redemption, God Of War, The Last of Us, Spider Man, Horizon Zero Dawn и т.д.

10 ноября 2015 г Crystal Dynamics выпустили Rise of the Tomb Raider — игру из серии Tomb Raider. Она сохранила настоящий дух приключений из старых игр.

10 мая 2016 г вышла одна из гениальных воплощений жанра action-adventure Uncharted IV от компании Sony для PlayStation. Игра получила массу положительных отзывов от игроков, нарекающих её лучшей в своём жанре. 11 ноября вышла Dishonored 2 от разработчиков компании Arkane Studios — богатая на сюрпризы, продуманная, необычная и очень красивая игра.

3 марта 2017 г вышла The Legend of Zelda: Breath of the Wild для Nintendo Switch, Wii U от разработчиков Nintendo Entertainment Planning & Development, которая стоит внимания всех фанатов франшизы и не только.

2018 год стал настоящим бумом игр в жанре Action-adventure. Компания Sony, а конкретно студия разработчиков SCE Santa Monica Studio, выпустили God of War, которая была номинирована на премию The Game Award в номинации «Игра года». 7 сентября вышла Spider-Man для PlayStation от разработчиков Insomniac Games, которая также номинирована The Game Award на премию «Игра года». 26 октября вышла Red Dead Redemption для PlayStation 4, Xbox One от компании Rockstar Games. Игра побила все рекорды по рейтингу и стала самым высокооценённым релизом текущего поколения консолей, сравнявшись по отзывам с предыдущим проектом Rockstar — Grand Theft Auto V. Вестерн поразил игроков сумасшедшей проработкой деталей, напряжённой историей и невероятной красоты графикой.

О жанре Action/RPG. Action/RPG — поджанр компьютерных ролевых игр, в котором ролевая составляющая сочетается с элементами action-adventure. Иными словами, если в классической action-adventure игре успех действий персонажа во время боевой ситуации зависит от скорости реакции самого игрока, то в Action/RPG не меньшую роль играют персональные характеристики героя. В этом жанре на первый план выдвигается сюжет, из-за чего в игре появляется большое количество диалогов; стилистически напоминает hack and slash и олицетворяет собой боевик, с содержанием сцен насилия. Для начисления баллов и перехода на другой уровень в играх данного подтипа игрок использует весь доступный арсенал оружия. Геймер должен быстро реагировать на происходящие



события и незамедлительно принимать решения, чтобы успешно продвигаться в игре. Всё это Action/RPG перенял от игр в жанре Action-adventure и RPG, именно их смешение подарило нам что-то поистине новое в игровой индустрии.

Зарождение жанра Action/RPG. Одной из первых ролевых игр в экшн-антураже стала ролевая игра Dungeons of Daggorath, выпущенная в 1982 году для домашних компьютеров TRS-80 Color Computer. Она была разработана Дугласом Дж. Морганом и Китом С. Кийохарой. В 1984 году для компьютера NEC PC-8801 вышла игра Dragon Slayer от японской компании Nihon Falcom. Так как игра является основателем сразу двух новых жанров видеоигр — JRPG и Action/RPG, она имеет высокую историческую ценность. Dragon Slayer послужила стартом для успешной серии игр Xanadu и The Legend of Heroes. В 1990 году появились Golden Axe Warrior для Sega Master System и Crystalis для Nintendo Entertainment System, которые сильно повлияли на становление жанра. Они сделали большой шаг в сторону РПГ, появились возможность использовать заклинания, очки опыта и зависящая от характеристик экипировка. Уоррен Спектор стал одним из известнейших разработчиков в этом жанре, в своих работах он объединял элементы шутеров с ролевыми играми — Deus Ex, System Shock.

Современная ситуация.

Из современных игр, оставивших большой след в жанре, можно отметить Fallout: New Vegas, Hellgate: London, Diablo, Mass Effect, Crisis Core: Final Fantasy VII, Bastion, Monster Hunter Freedom, серию Gothic, серию The Elder Scrolls, серию Souls, Borderlands, серию The Witcher.

25 марта 2015 г вышел насыщенный и мрачный эксклюзив для PlayStation4 — Bloodborne. 19 мая вышла вышеупомянутая игра года «Ведьмак 3: Дикая Охота».

23 февраля 2017 г вышла NieR: Automata, разработанная студией Platinum Games и изданная компанией Square Enix для платформ PlayStation 4 и Microsoft Windows. 28 февраля для PlayStation4 вышла Horizon Zero Down от нидерландской студии разработчиков Guerrilla Games. 21 марта игроки увидели 4-ую игру в серии Mass Effect, разработанная студией BioWare для персональных компьютеров, PlayStation 4 и Xbox One - Mass Effect: Andromeda.

5 июня 2018 г вышла игра Vampyr, разработанная французской студией Dontnod Entertainment для платформ Windows, PlayStation 4, Nintendo Switch и Xbox One и выпущенная Focus Home Interactive. 14 ноября увидела свет Fallout 76, над которой работала американская студия Bethesda Game Studios и выпустила Bethesda Softworks для платформ Windows, PlayStation 4 и Xbox One.

Заключение. Таким образом, рассмотренные выше игровые жанры лишь малая часть того, что на данный момент имеет игровая индустрия. RPG, Action-adventure и, появившийся в результате их смешения, поджанр Action/RPG являются культурными феноменами, новыми видами искусства. Крупные корпорации-разработчиков стремятся к созданию максимальной реалистичности. Это дает визуально и технологически развиваться видеоиграм в данных жанрах, что ещё больше разжигает интерес у потребителей. На сегодняшний день любой человек, благодаря огромному количеству разнообразных жанров компьютерных игр, найдет то, что будет отвечать всем его желаниям в игровом мире. RPG, Action-adventure и Action/RPG позволяют индивиду погружаться в различные миры мировой культуры и «примерять» на себя самые разнообразные роли. Другими словами, игры, относящиеся к вышеупомянутым жанрам, имеют огромный успех на игровом рынке и являются одними из самых актуальных в современном мире.

**Библиографический список**

1. Пожаров, А. И. Многопользовательская ролевая онлайн-игра как новый вид культурной коммуникации / А. И. Пожаров. — Москва : Науки об обществе 2014. — 273с.
2. Бондаренко, В. А. К вопросу о рассмотрении компьютерных игр в качестве основы реализации виртуальных благ [Электронный ресурс] / В. А. Бондаренко, М. В. Попов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». —2017. — Т. 31. — С. 266–270. — Режим доступа :<http://e-koncept.ru/2017/970068.htm> (дата обращения: 05.12.2018).
3. Шубникова, Е. А. Состояние мирового рынка компьютерных игр [Электронный ресурс] // Международный студенческий научный вестник. — 2015. — №1. — Режим доступа : <http://www.eduherald.ru/ru/article/view?id=11958> (дата обращения: 05.12.2018).
4. Филатова, Т. П. Влияние смыслового содержания предпочитаемых жанровых направлений среди компьютерных игр на формирование Я-образа у компьютерных игровых аддиктов с проявлением девиантного поведения / Т. П. Филатова. — Символ науки, 2016. — №4. — С.186–189.
5. Компьютерная_ролевая_игра [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа : https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_ролевая_игра (дата обращения: 05.12.2018).
6. Action-adventure [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/Action-adventure> (дата обращения: 05.12.2018).
7. Action/RPG [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа :<https://ru.wikipedia.org/wiki/Action/RPG> (дата обращения: 05.12.2018).
8. История компьютерных игр [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа :https://ru.wikipedia.org/wiki/История_компьютерных_игр (дата обращения: 05.12.2018).
9. Adventure (1979) [Электронный ресурс] / Википедия. — Режим доступа :[https://ru.wikipedia.org/wiki/Adventure_\(1979\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Adventure_(1979)) (дата обращения: 05.12.2018).
10. Лучшие игры жанра Action/RPG [Электронный ресурс] / Критиканство. — Режим доступа: <http://www.kritikanstvo.ru/top/games/best/alltime/genres/5/> (дата обращения: 05.12.2018).
11. Лучшие игры жанра Action-adventure [Электронный ресурс] / Критиканство. — Режим доступа: <http://www.kritikanstvo.ru/top/games/best/alltime/genres/4-5/> (дата обращения: 05.12.2018).
12. Яблоков, К. М. Исторические компьютерные игры как способ моделирования исторической информации / К. М. Яблоков // История и математика: Анализ и моделирование социально-исторических процессов. — Москва : КомКнига, 2007. — С.170 – 204.