

УДК 791.9

**ОБЗОР И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ
ЖАНРА ВИДЕОИГР «ФАЙТИНГ»***Машикина А.В., Вериго В.П.*

Донской государственный технический
университет, Ростов-на-Дону, Российская
Федерация

abcd21.66@mail.ruvikula3456@gmail.com

В настоящей статье рассматривается жанр компьютерных игр «файтинг». Обзорно изложена история зарождения и развития жанра, а также описаны механики и особенности данных игр. Жанр рассмотрен также в качестве дисциплины игрового спорта. Проанализированы исследования игрового рынка западными специалистами, на основе чего сделаны выводы о перспективности жанра для гейм-разработчиков.

Ключевые слова: компьютерные игры, файтинг, симуляторы, виртуальный мир, киберспорт, видеоигры

Введение. В данной работе представлен обзор о «файтинге», как жанре видеоигр. Главная цель – рассмотреть путь развития жанра от самых первых представителей до современных разработок. А также на основе исследований рейтинга игр данного направления на современном рынке, и популярности среди целевой аудитории, определить перспективы развития рассматриваемого жанра. Проведенный авторами анализ научных источников показал, что полноценных исследований по этой теме не проводилось, т.к. она является довольно узкой. Поэтому были изучены общие статьи, затрагивающие жанр косвенно.

Актуальность темы обусловлена расхожестью мнений по теме содержания представителей данного жанра игр и его влияния на аудиторию, и вопросами, связанными с дальнейшей судьбой данного жанра на игровом рынке. Результаты исследования могут быть использованы в составлении критических и аналитических работ в области видеоигр и прогнозировании перспектив развития не только рассматриваемого жанра, но и игровой индустрии в целом. Это в свою очередь может оказать помощь разработчикам игр в оценке актуальности и перспектив их разработок.

Понятие жанра файтинг. Файтинг (Fighting — драка, бой) – это жанр компьютерных игр, в котором игроки сходятся в рукопашных схватках, иногда с применением холодного или огнестрельного оружия [1]. Для сражения в файтингах игрокам отводится определенное количество времени, обычно несколько раундов, и генерируются специальные ограниченные локации (арены). Окно боя выглядит следующим образом: в верхней части экрана обычно отображается шкала жизней, накопленная энергия и другие показатели персонажей

UDC 791.9

**OVERVIEW AND PROSPECTS OF
DEVELOPMENT OF "FIGHTING"
VIDEOGAMES GENRE***Mashkina A.V., Verigo V.P.*

Don State Technical University, Rostov-on-Don,
Russian Federation

abcd21.66@mail.ruvikula3456@gmail.com

The article discusses the "fighting" genre of computer games. The history of the genre's origin and development is reviewed, as well as the mechanics and features of these games are described. The genre is also considered as a discipline of cybersport. The paper analyzes gaming market research by Western experts, based on which conclusions are made about this genre prospects for game developers.

Keywords: computer games, fighting, simulators, virtual world, cybersport, videogames

Данный жанр ориентирован на соревновательный геймплей, поэтому именно эти игры стали толчком к появлению киберспорта. В большинстве игр жанра игрок имеет возможность биться «один на один» против искусственного интеллекта (ИИ) или другого игрока. Бывают и исключения, где сражаются одновременно по четыре игрока, иногда даже против ИИ. В начале каждый игрок выбирает себе определенного персонажа, который обладает уникальным набором атак и комбоударов, среди которых есть быстрые комбинации и длинные серии ударов, удары в прыжке, оглушающие и откидывающие атаки. Игрок продумывает тактику игры, базируясь на особенностях выбранного героя, что добавляет файтингам элементы стратегии.

Данный игровой жанр являлся одним из самых популярных на протяжении трех десятилетий. Первый документально зафиксированный файтинг появился на свет в 1979 году — это была игра Warrior на игровых автоматах.

Зарождение жанра и первые представители.

Первой в жанре файтинг официально считается игра Тима Скелли (Tim Skelly) Warrior, появившаяся на аркадных автоматах в 1979 году [2]. Игра, которая представляла собой дуэль двух рыцарей, использовала монохромную векторную графику. Персонажи и счет игры показывались поверх арены, нарисованной на корпусе, потому что мощности процессора аркадного автомата было недостаточно для одновременного подсчета перемещений персонажей и изображения арены. В 1984 году выходит в свет игра Karate Champ от компании «Data East», в которой были заложены общие основы файтинг-жанра: ограниченная арена, разделение боя на раунды и начисление игроку очков в зависимости от того, каким из доступных ударов он попал по противнику.

Компания «Capcom» выпускает игру Street Fighter II в 1991 году. Именно с этого момента и начался расцвет жанра файтинга. В этой игре были представлены буквально все принципы, техники и системы, на которых основываются современные файтинги. Например, выполнение сложных приёмов осуществляется путём сочетания движений джойстика с нажатиями кнопок в определенном порядке, прерывание анимации одних приёмов другими, позволяющее игрокам выполнять непрерывные цепочки приёмов. А также в этой игре имеется относительно большое количество персонажей, имеющих разные стили боя и некоторые другие идеи игровой механики, почти без изменения используемые в современных двухмерных файтингах.

Вскоре уже после Street Fighter II было выпущено ещё ряд схожих игр. Одним из наиболее заметных и ярких конкурентов явилась игра Mortal Kombat, впервые в которой было представлено комбо в воздухе и в первые оцифрованные изображения персонажей и арен.

Современные представители жанра. После выхода игры Mortal Kombat жанр наконец утвердился и механики последующих представителей были лишь их модернизацией, сильных изменений игрового процесса не происходило. Однако со временем совершенствовались технологии, появлялись новые платформы, теперь подобные игры выходили для ПК и консолей, появлялись также новые игровые «движки» и совершенствовались возможности графики. Отследить эти изменения можно как раз по различным частям игр вышеупомянутой серии. Файтинги теперь разрабатывались в 2D и 3D, а также стали подразделяться на следующие виды: аркадные, симуляторы (более реалистичные игры с привязкой к спорту), смешанные (включает два предыдущих вида) и Beat'em up (побей их всех). Последний вид отличался от классического файтинга тем, что здесь сражение происходит не на замкнутой арене, задачей игрока теперь было передвижение по большим локациям и сражение с большим количеством врагов одновременно, так что этот вид вполне можно считать отдельным жанром. Большинство современных файтингов относятся к смешанному виду. По результатам опроса, проведенного независимым игровым порталом «Kanobu» в 2018 году самые популярные представители жанра на данный момент :

Mortal Kombat (2011, X, 3) Tekken 6, Street Fighter 4. Самые популярные игры, вышедшие в 2018: Tekken Mobile, EA Sports UFC 3, SoulCalibur 3, WWE 2K19 [3].

Критика и общественное мнение о содержании игр жанра.

Вокруг файтингов с момента их появления ведется много споров, в частности существует множество исследований о пагубном влиянии жестокости в играх на психику детей и подростков. Немало также публицистических работ, таких как книга Дэйва Гроссмана «Не учите наших детей убивать», посвящённая тому, к каким последствиям приводит нормализация насилия в компьютерных играх, в которой приводится большое количество примеров разрушенных жизней и массовых убийств, совершённых людьми, увлечёнными «файтингами» и «шутерами».

«В ряде игр присутствует антиобщественная тематика: насилие, секс и сквернословие, - говорит Дейвид Уолш, директор американского Национального института средств массовой информации и семьи. - К сожалению, именно такие игры особенно популярны среди детей и подростков 8–15 лет».

Александра Кудряшова в своей научной статье на данную тему пишет: «Главной опасностью «жестоких» игр психологи считают то, что они порождают стопроцентно агрессивную реакцию на практически любую конфликтную ситуацию. Формируется подсознательный условный рефлекс, подсказывающий, как вести себя в случае возникновения той или иной проблемы. Причем чем больше времени человек проводит за компьютером (играя в «жестокие» игры), тем выше вероятность того, что любая, даже просто неоднозначная ситуация, требующая анализа и размышлений, будет воспринята им как конфликтная, которую он будет решать единственным доступным ему способом, а именно – силой.» [6].

В противовес приведенному выше исследованию рассмотрим научную статью Алтухова В.Д., в которой изложено следующая позиция: Жестокие видеоигры могут выступать в качестве освобождения агрессии и разочарования. Предоставляя ребенку конструктивный подход к своему гневу, видеоигры способны уменьшить напряжение ребенка и действовать как положительный выход [7]. Свою позицию автор подтверждает исследованиями Андерсона и Бушмана, а также научными статьями в сфере психологии.

Уже на данном этапе мы видим конфликт мнений на данную тему, при условии, что обе приведенные статьи ссылаются на мнения психологов, поэтому данный вопрос так и остается открытым.

Что же касается положения дел в России - 27 ноября 2017 года в Общественной палате России прошёл круглый стол на тему «Шутеры и файтинги: являются ли action-игры дисциплинами «будущего» в компьютерном спорте». Организаторами мероприятия выступили Комиссия Общественной палаты России по физической культуре и популяризации здорового образа жизни, а также Федерация компьютерного спорта России.

Комиссия Общественной палаты России по физической культуре, проведя свой круглый стол, пришла к выводам, что комплексных исследований о влиянии файтингов на данный момент нет, а существующие исследования негативного влияния компьютерных игр на психику детей несут ложный характер. Наоборот, по мнению экспертной комиссии игры жанра файтинг способствуют снятию психического напряжения и развитию лидерских качеств.

И на основе сделанных выводов комиссия рекомендует Министерству спорта включить файтинги в официальный перечень видов спорта.

Положение файтингов в игровой индустрии в наше время. Сегодня мировая игровая индустрия - это многомиллиардная отрасль, в которой несколько самых популярных игровых жанров являются крупнейшими источниками дохода. Многие ведущие игровые компании, такие как Activision Blizzard, Electronic Arts (EA), Microsoft, NetEase, Sony и Tencent вкладывают

значительные средства в разработку и запуск новых игр, собирая огромную целевую аудиторию со всего мира. Игровой сектор всегда был посвящен инновациям, и, следовательно, новые концепции, новые технологии, новые элементы управления и опыт, и особенно новые жанры, как ожидается, будут одними из основных тенденций на мировом игровом рынке в течение следующих нескольких лет. Для оценки актуальности жанра файтинг на рынке игровой индустрии авторами был проанализирован отчет Global Gaming Market за период 2013-2018, а именно разделы, содержащие оценку рынка игровой индустрии с экономической точки зрения, а также распределения целевой аудитории по жанрам. Согласно этим исследованиям, по состоянию на 2018 год, данный жанр находится на 8 позиции рейтинга популярности у мирового игрового сообщества, в сравнении с данными прошлых лет – жанр теряет популярность на рынке и держится на текущей позиции за счет культовых серий игр от крупных компаний, они по сути стали монополистами в данном сегменте[4]. Файтинг уже несколько десятилетий является одним из самых популярных у игроков жанром, благодаря культовости вышедших серий игр, здоровой конкуренции и инновациям, которых однако становится все меньше, так как по результатам исследований рынка и мнений игрового сообщества (Опрос “Kanobu”) можно сделать вывод, что жанр наскучил как аудитории, так и разработчикам. Однако сильно на рейтинг продолжает влиять особенность механики и геймплея игр, благодаря которой жанр включен в дисциплины киберспорта.

Киберспорт и перспективы развития жанра. В нынешнем киберспорте MOBA-игры и шутеры пользуются большой популярностью, и на фоне Dota или Counter-Strike файтинги не так распространены. Однако именно они сыграли ключевую роль в формировании компьютерного спорта, ведь изначально подразумевали соревновательный геймплей. Первым профессиональным турниром по файтингам считается Tougeki — Super Battle Opera, впервые проведенный в начале 2000-х в Японии. Чемпионат проводился ежегодно более 10 лет. На данный момент известно, что в США проходит около 20 крупных турниров по файтингам.[5] В России дисциплина файтингов в киберспорте развита не менее сильно, первый турнир Moscow Fighting Arena состоялся в 2004 году и проводится до сих пор. За последние десять лет жанр поднимался и опускался в рейтинге популярности, но не выходил из десятки лидеров, благодаря внедрению новых технологий и проведению мероприятий. Однако динамика последних нескольких лет показывает, что жанр является неперспективным для новых разработчиков, так как интерес аудитории вызывают только культовые серии от крупных издателей, новинки же не пользуются популярностью.

Заключение. С точки зрения разработки новых игровых проектов жанр «файтинг» не является перспективным, о чем говорят низкие позиции рейтинга таковых у целевой аудитории, согласно приведенным в тексте статьи исследованиям.

Данная статья создана с целью ознакомления гейм-разработчиков с текущим положением жанра на рынке и оценки перспективности их проектов.

Библиографический список

1. [igrasan.ru](https://igrasan.ru/fajting/) — частный независимый игровой портал — Режим доступа: <https://igrasan.ru/fajting/> (дата обращения: 20.11.2018).
2. Статья «Вехи в эволюции японских 2D файтингов» от GameIT! — авторский блог о видеоиграх — Режим доступа: <https://www.webcitation.org/67GCGbxN7> (дата обращения: 4.12.2012).
3. [kanobu.ru](https://kanobu.ru/games/fighting/popular/?years=2018) — частный независимый медиапортал — Режим доступа: <https://kanobu.ru/games/fighting/popular/?years=2018> (дата обращения: 4.12.2018)

4. Global Gaming Market 2018-2022 by Technavio/ Technavio, Feb 2018, [Электронное издание]
5. «Чемпионат Championat» — новостной интернет-портал (Свидетельство о регистрации СМИ Эл № ФС77-68756) — Режим доступа:<https://www.championat.com/cybersport/article-3303045-mesto-fajtingov-v-sovremennom-kibersporte.html> (дата обращения: 4.12.2018)
6. Кудряшова А. Е. Негативное влияние компьютерных игр с элементами жестокости на подростков //ББК 65 Н 34. – 2015. – С. 163.
7. Алтухов В. Д. Влияние видеоигр на агрессивное поведение личности //вклад психологии и педагогики в социокультурное развитие общества. – 2018. – с. 12.