

АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ МЕХАНІК ТА ІГРОВОГО ПРОЦЕСУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЖАНРУ “ONLINEFIRSTPERSONSHOOTER”

OnlineFirstPersonShooter (OnlineFPS) – жанр комп'ютерних ігор, який представляє собою онлайн гру-шутер від першої особи, де змагаються реальні гравці, використовуючи різноманітну зброю [1]. У даному жанрі ігор частіше всього гравці змагаються між собою командами, використовуючи різні механіки, які пропонує сама гра. Хоча є ігри, де гравці можуть не змагатись один проти одного, а об'єднуватися в одну команду і протистояти суперникам, які керуються комп'ютером. Яскравими прикладами даного жанру є такі ігри: серія ігор Counter-Strike, серія ігор CallOfDuty, серія ігор Battlefield, Valorant, Overwatch, Warface тощо.

У іграх даного жанру кожен гравець керує лише одним персонажем від першої особи. У частині ігор гравець може обирати персонажа, яким буде керувати, що має свої певні навички, які частіше всього є унікальними. Наприклад, у грі Valorant на сьогодні наявні 16 різних персонажів («Агентів»), що мають унікальні навички, якими можуть суттєво змінювати хід гри [3]. У даному жанрі у більшості ігор наявні два основних режими для гравців: режим PVP (playerversusplayer) та режим PVE (playerversusenvironment). Перший режим являє собою класичне протистояння між реальними гравцями, тоді як другий – протистояння гравців проти суперників, керованих комп'ютером [2]. Найбільш популярним є режим PVP, де гравці мають проявляти командний дух і не намагатись виграти самотужки, так як командна гра додає більше шансів на перемогу. Для режиму PVP ігри даного жанру представляють гравцям різноманітні мапи (рівні для гри), які мають бути збалансованими для чесної гри. У серії ігор Counter-Strike більшість мап задають сценарій гри із закладенням вибухівки. Тобто є дві команди по п'ять гравців (терористи та контр-терористи), які мають свої точки відродження. Терористи мають закласти вибухівку на якійсь певній точці на мапі, а контр-терористи мають захистити дану точку від терористів [4]. Кожна команда має п'ятнадцять секунд, щоб закупити спорядження на раунд. У дане спорядження входить зброя, бронезилет та гранати (світлошумова, осколочна, димова, диверсійна та запальна), які є унікальною механікою в даній грі. Гроші на дане спорядження команда набуває за знищення суперника, перемогу в раунді, або навіть за програш (за програш дають менше грошей). У даному протистоянні можуть перемогти контр-терористи, якщо: знищать всіх суперників, терористи не зможуть закласти бомбу за відведений для цього час, або якщо контр-терористи зможуть знешкодити бомбу до її вибуху (час вибуху задається будь-який, але на офіційних серверах Counter-Strike цей час складає тридцять секунд). Самі ж терористи зможуть перемогти лише за таких умов: знищать всіх суперників або сплине час таймеру вибухівки. У рейтинговій грі матч максимально складається з тридцяти раундів. Переможе лише та команда, яка виграє 16 раундів, хоча може бути нічия, якщо обидві команди виграють по 15 раундів [4]. Якщо ж взяти до уваги гру Valorant, то там також є такий же сценарій із закладенням вибухівки і команди також ділять на умовних терористів та контр-терористів, але відмінність полягає у тому, що у цій грі є різні персонажі зі своїми унікальними вміннями, а також гравці не починають раунд на одній точці відродження, вони можуть відразу зайняти певні позиції на мапі до початку раунду. До початку раунду гравці, так як і в Counter-Strike, можуть закупити спорядження, але до нього не входять гранати. Тобто у Valorant гравцям допомагають не закуплені гранати, а різні комбінації вмінь персонажів. Початкова загальна кількість раундів складає лише 24, тобто для перемоги потрібно перемогти всього у 13 раундах, але якщо загальний рахунок команд буде 12:12, то даються додаткові чотири раунди, і так може продовжуватись досить довго, якщо команди йдуть по рахунку однаково. Тому гра на додаткових раундах робить автоматичне голосування за нічию [3]. Отже, можна зазначити, що ігор даного жанру досить багато, але в кожній із них є свої унікальні ігрові механіки та особливості ігрового процесу, що роблять ці ігри більш різними, чим це може здатися на перший погляд. Саме це дає змогу набрати велику аудиторію гравців та дати їм новий досвід їх протистояння між собою, або командної роботи.

Список використаних джерел

1. FirstPersonShooter (FPS). URL: <https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>
2. Что такое ПВП и ПВЕ в играх? URL: <https://ida-freewares.ru/chto-takoe-pvp-i-pve-v-igrakh.html>
3. Valorant. URL: <https://playvalorant.com/ru-ru/>
4. About CS:GO. URL: <https://blog.counter-strike.net/index.php/about/>