

3. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 01.06.2023 № 562-р «Про схвалення Стратегії розвитку імунопрофілактики та захисту населення від інфекційних хвороб, яким можна запобігти шляхом проведення імунопрофілактики, на період до 2030 року та затвердження операційного плану її реалізації у 2023–2025 роках»/

4. Наказ МОЗ України від 11.10.2019 № 2070 «Про внесення змін до Календаря профілактичних щеплень в Україні та Переліку медичних протипоказань до проведення профілактичних щеплень».

ВІД ІГРОВИХ ВИТОКІВ ДО БЕЗМЕЖНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ: РОЗРОБКА МОДИФІКАЦІЙ ДЛЯ ІГОР

Алексєєнко Роман

здобувач вищої освіти бакалаврського рівня
спеціальність «Комп'ютерні науки»
crazyscklin@gmail.com

Кривонос Олександр

кандидат педагогічних наук, доцент
Кафедра комп'ютерних наук та інформаційних технологій,
krypton@zu.edu.ua
Житомирський державний університет імені Івана Франка
Україна

Ігри завжди були платформою для вираження креативності та відчуття спільноти. Протягом багатьох років, геймерська спільнота проявила талант у створенні модифікацій, які розширюють, модифікують або навіть повністю змінюють ігровий досвід. Завдяки цій тенденції, ігри стають не лише продуктом розробника, але й платформою для творчості та співпраці. Давайте розглянемо, як саме розробляються ці модифікації та як вони впливають на ігрову індустрію.

Модифікації, або "моди" – це внесені гравцями видозміни у вихідний код гри або доповнення його для створення нового геймплею, графіки, інтерфейсу користувача тощо. Вони можуть відрізнитись за обсягами і масштабом змін. Це може означати додавання як просто нових персонажів, мап, предметів так і навіть зміну механік гри, що може подарувати нові враження від улюбленої гри або навіть подарувати нову гру на технічній базі іншої. Модифікації можуть бути розроблені як індивідуально, так і командою ентузіастів, які спільно працюють над проектом.

Прикладами сайтів з модифікаціями можуть слугувати curseforge та Steam Workshop з величезними бібліотеками додаткового завантажуваного контенту для ігор, створеного користувачами платформ.

Модифікації мають значний вплив на ігрову індустрію з різних точок зору. Вони можуть стимулювати інтерес до гри, привертаючи нових гравців та

зберігаючи інтерес тих, хто вже грає. Крім того, вони можуть слугувати як творча лабораторія для розробників, які отримують зворотній зв'язок щодо нових ідей та можливих покращень для майбутніх проектів. Також буває так, що модифікації можуть перерости в окремий самостійний проект.

Для створення модифікацій існують різноманітні інструменти та платформи. Наприклад, деякі ігри надають відкритий доступ до свого вихідного коду та набору інструментів розробки, що полегшує створення модифікацій. Інші використовують спеціалізовані програми для зміни ресурсів гри, таких як текстури або моделі персонажів. Такі ігри як Counter-Strike, Dota 2 і Team Fortress започаткувалися саме як модифікації. Згодом, після їх виходу як окремі проекти, вони також отримали можливість створення модів та іншого внутрішньоігрового контенту. Крім того, є веб-сайти та форуми, які сприяють спілкуванню та обміну ідеями серед розробників модифікацій.

Незважаючи на всі переваги, розробка модифікацій не без викликів. Іноді доступ до вихідного коду гри може бути обмеженим або недоступним, що ускладнює розробку модів. Крім того, важливо враховувати авторські права та ліцензійні угоди, оскільки неправомірне використання може призвести до юридичних проблем. Найгучнішим прикладом цього є позов до суду компанії Blizzard Entertainment на Valve Corporation за права над торговою маркою "Dota", яка спочатку була картою, створеною в редакторі карт World editor в Warcraft 3.

Модифікації є важливою складовою геймерської культури, що стимулює креативність та співпрацю в геймерській спільноті. Вони відкривають нові можливості для ігор, дозволяючи гравцям насолоджуватися улюбленими творіннями у новому світлі. І хоча розробка модифікацій може бути складною, вона безсумнівно варта зусиль, оскільки вона збагачує наше ігрове досвід та сприяє розвитку індустрії.

Список використаних джерел

1. Велике пограбування. Історія створення «DOTA 2» точно заслуговує голлівудської екранізації: URL: <https://ua.tribuna.com/uk/blogs/gamesnp/2969660> (дата звернення: 18.03.2024).
2. Hammer: URL: https://developer.valvesoftware.com/wiki/Valve_Hammer_Editor (дата звернення: 27.03.2024).
3. Модифікації в Steam: URL: <https://store.steampowered.com/about/communitymods/?l=ukrainian> (дата звернення: 12.03.2024).