

*Дорош Руслан,
здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
фізико-математичного факультету
Науковий керівник: Мосіюк Олександр,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри комп'ютерних наук та інформаційних технологій,
Житомирський державний університет імені Івана Франка,
м. Житомир, Україна*

ІСТОРИЧНА РЕТРОСПЕКТИВА ТА ПОХОДЖЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЖАНРУ ROGUELIKE

Актуальність. Протягом останніх кількох років відзначають вражаючий успіх жанру Roguelike в індустрії відеоігор. Він перетворився на важливий та прибутковий сегмент незалежного геймдеву, здатний швидко продукувати ігри хорошої якості в межах обмеженого бюджету.

Розробники активно експериментують з поєднанням елементів інших жанрів, що призводить до плутанини й дискусій у ігровій спільноті щодо класифікації ігор у цьому жанрі.

Саме тому **мета статті** полягає у докладному аналізі концепції жанру "Roguelike" та у висвітленні методів й критеріїв, які дозволяють визначити, що саме характеризує цей тип ігор.

Виклад основного матеріалу. Зародження жанру Roguelike пов'язують з відеоігрою "Rogue", створеної Гленом Вічманом та Майклом Тоєм у 1980 році під час їхнього навчання у Каліфорнійському університеті в Санта-Крузі. "Rogue" не лише визначила ключові аспекти жанру, але й встановила основні стандарти і елементи, що є невід'ємними для нього. На розвиток концепції гри також мали вплив такі ігрові франшизи як "Star Trek", "Colossal Cave Adventure", а також класична настільна гра "Dungeons & Dragons" [1].

Основою ігрового процесу в "Rogue" було пересування підземеллям, кожен рівень якого містив не більше дев'яти кімнат, з'єднаних коридорами. Головною мотивацією гравців був амулету Єндора (англ. *Amulet of Yendor*), який слугував лише причиною для спуску в підземелля.

Внаслідок технічних обмежень, гра мала текстовий інтерфейс, який використовував символи ASCII. Гравця позначали як символ '@', умовні вороги позначалися за допомогою великих літер, символ '\$' для скарбів, а символи '-' та

Секція 4. Технології розробки інформаційних систем

'|' використовувались для зображення стін кімнати тощо. Такий підхід дозволив портувати гру на велику кількість різних систем, такі як Apple II, MS-DOS, Commodore VIC-20, Commodore 64, ZX80 та багато інших [2].

При кожному створенні нової гри кімнати, предмети, зброя та розташування об'єктів генерувалися випадковим чином, що дозволило створити унікальний сценарій для кожного гравця. Це основна причина популярності гри й виникнення численних її копій, таких як Moria, NetHack, Angband, ADOM, Dungeon Crawl Stone Soup, які принесли щось нове в жанр (рис. 1 - 2).

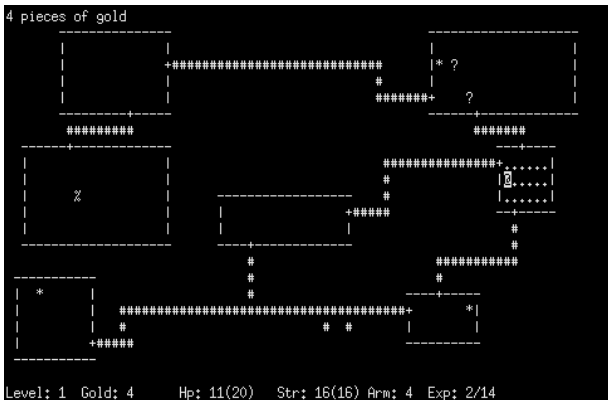


Рис.1 – Рівень гри Rogue

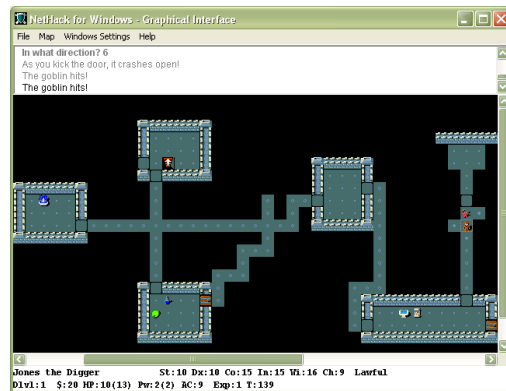


Рис. 2 – Рівень гри NetHack

Незважаючи на популярність, сам жанр довго не мав формально визначених критеріїв, оскільки спільнота розробників й гравців була тісною і всі розуміли загальні концепції та стандарти цього жанру.

Першу вузьку класифікацію було запропоновано в 2008 році на Міжнародній Коференції Розробників Роуглайків, де в процесі дискусії був створений перелік з 9 ключових і 6 допоміжних характеристик під назвою "Берлінська Інтерпретація" [3, 4]

Ключові характеристики: 1) випадкова генерація оточення – світ генерується випадковим чином, що стимулює гравця по новому проходити комп'ютерну гру; 2) безповоротність загибелі головного героя, після "смерті" персонажа гра починається з першого рівня; 3) покроковість – кожна команда відповідає одній дії/руху (гра не чутлива до часу, гравець може не поспішати з вибором дії); 4) фіксована сітка – світ складається з однорідної сітки, а вороги (і гравець) займають одну плитку, незалежно від розміру; 5) немодальність – пересування, битви та інші дії відбуваються в одному режимі, кожна дія повинна бути доступною в будь-який момент гри; 6) складність – гра повинна бути достатньо складною, щоб дозволити кілька рішень для досягнення цілей; 7) менеджмент ресурсів – гравець має керувати своїми обмеженими ресурсами і знаходити застосування новим; 8) Hack'n'slash – боротьба з великою кількістю ворогів є дуже важливою частиною гри жанру Roguelike; 9) дослідження та відкриття - гра потребує ретельного дослідження рівнів оточуючого середовища для виявлення та використання невідомих предметів.

До допоміжних характеристик відносять: 1) гравець керує одним персонажем; 2) умовні вороги схожі на головних героїв – правила, які

Секція 4. Технології розробки інформаційних систем

застосовуються до гравця, застосовуються і до монстрів; 3) гравець повинен освоїти тактику гри, перш ніж зможете досягти якогось значного прогресу; 4) графіка з використанням символів ASCII; 5) наявність умовного "підземелля" – гра повинна містити підземелля представленими рівнями, які складаються з кімнат; 6) наявність числового опису персонажів (показники, атрибути тощо).

Однак розвиток жанру "roguelike" вийшов за рамки традиційних параметрів, створені гібриди та ігри з інноваційними підходами не завжди точно вписуються в класифікацію "Берлінської Інтерпретації". Ця ситуація відображає постійний розвиток жанру і його різноманітність.

Таким чином, існує потреба у більш сучасній, гнучкій класифікації вимог до ігор такого класу, яка б враховувала різноманітність інновацій та стилів в цьому жанрі. Вона дозволила б краще описувати та аналізувати сучасні ігри такого типу і враховувати їхню постійну еволюцію.

Сучасні представники жанру "roguelike" мають різні особливості та варіації, але всі вони взяли на себе деякі ключові риси цього жанру, такі як випадково генеровані рівні, перманентна загибель героя та високий ступінь складності. Ось кілька популярних сучасних представників жанру "roguelike": "Dead Cells" - це особливий представник цього типу ігор, в якому гравці з'являються в випадково генерованому світі з метою виживання та збирання різних предметів. Гра поєднує високу важкість та хвилюючий геймплей, що дозволяє надати гравцеві унікальний і динамічний ігровий досвід; "FTL: Faster Than Light" - представник жанру, в якому гравці керують космічним кораблем і намагаються долати різні виклики в космосі. Гра відзначається стратегічною глибиною і високим ступенем випадковості, що робить кожне проходження унікальним; "The Binding of Isaac" - аркада, яка поєднує в собі динамічний геймплей з похмурим і таємничим оточуючим середовищем. Головний герой відправляється в підземелля, де він збирає різні предмети і зброю для боротьби з ворогами. Ігровий процес відзначається своєю непередбачуваністю та багатим асортиментом предметів.

Ці ігри внесли важливий вклад у розвиток жанру "roguelike", пропонуючи різні підходи та механіки, що збагачують і розширюють можливості цього жанру.

У висновку можна зазначити, що жанр "roguelike" є складним та у той же час досить популярним, і конкретизація його характеристик залишається предметом постійних обговорень й критики. Берлінська Інтерпретація, запропонована в 2008 році, визначила декілька важливих рис для цього жанру. Однак цей набір характеристик не є бездоганним і піддається критиці з різних сторін. Серед аргументів критики можна відзначити застарілість та недоліки Берлінської класифікації, а також її обмеженість у врахуванні різноманітних аспектів сучасних представників такого типу. Оскільки вони можуть поєднувати в собі різні елементи та стилі, включаючи графічне оформлення, багатий сюжет, мультиплеєрні режими та інші інновації, які не завжди вписуються в жорсткі

Секція 4. Технології розробки інформаційних систем

рамки Берлінської класифікації, а отже жанр потребує уточнення ключових характеристик для ігор такого типу.

Список використаних джерел та літератури

1. The making of: rogue. *https://web.archive.org*. URL: <https://web.archive.org/web/20121018225934/http://www.edge-online.com/features/making-rogue/> (дата звернення: 07.11.2023).
2. Procedural dungeons of doom: the making of rogue – chapter 1. *https://episodiccontentmag.com*. URL: https://episodiccontentmag.com/2016/06/03/rogue_chapter1/ (дата звернення: 07.11.2023).
3. Berlin interpretation. *https://www.roguebasin.com*. URL: https://www.roguebasin.com/index.php/Berlin_Interpretation (дата звернення: 07.11.2023).
4. Your game is not a roguelike. *https://vildravn.dev*. URL: <https://vildravn.dev/posts/your-game-is-not-a-roguelike/> (дата звернення: 07.11.2023).