

УДК 004.96:791

РОЗВИТОК ТА СУЧАСНА СИТУАЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЖАНРУ ІНТЕРАКТИВНЕ КІНО

Бірюков А.І.

Науковий керівник – асист. Солодов В.Д.

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС,
м. Харків, Україна

email: artem.biriukov@nure.ua

The idea of interactive cinema emerged long before the era of gaming consoles and smartphones. The concept of choice-driven cinema was first showcased at the 1967 World Exposition in Montreal, Canada. The Czechoslovak black comedy "The Man and His House," created using the Kinoautomat technology, was presented in a special hall where armrests were equipped with two buttons - red and green. The technology of that time significantly exceeded its era; only one film was produced using it, and it was screened approximately 10 times over half a century.

Ідея інтерактивного кіно з'явилася задовго до ери ігрових консолей та смартфонів. Перший раз концепцію вибіркового кіно продемонстрували глядачам на Всесвітній виставці 1967 року в Монреалі, Канада. Фільм, що вражає можливістю вибору, став чехословацькою чорною комедією "Людина та її будинок", створеною за технологією Kinoautomat. Його показували у спеціальному залі, де в підлокітники сидінь були вбудовані дві кнопки - червона та зелена. Технологія того часу значно випереджала свій час: вона використовувалася лише для одного фільму, який демонстрували протягом півстоліття, приблизно 10 разів.

Інтерактивне кіно як жанр відеоігор своїм корінням сягає набагато глибше, ніж передбачає більшість людей. Ще з часів ранніх аркадних автоматів люди шукали спосіб поєднати два медіуми. Тому аналіз розвитку жанру інтерактивного кіно, з'ясування його основних етапів розвитку та ключові фактори, що вплинули на формування жанру є актуальною задачею.

Інтерактивне кіно представляє собою різновидність відеоігор, в якому геймплей представлений в кінематографічному стилі, з великою увагою до сюжету і часто з використанням відеозаписів з живими акторами або анімацією.

У 70-х роках промисловість відеоігор лише починала свій розвиток. Технології того періоду були досить обмеженими, що ускладнювало створення довгих ігор з глибоким сюжетом. Крім того, відеоігри представляли щось нове, і тому привертало увагу користувачів самим ігровим опитом.

До числа таких відеоігор можна віднести "The Driver". У цій грі гравець повинен переслідувати червону машину по складних сільських дорогах, уникати зіткнень з іншими автомобілями та перешкодами. Також до

гри входило кілька змінних плівок з різними автомобілями та локаціями. Відеоматеріал для цієї гри був відзнятий на 16-міліметрову плівку та відтворювався за допомогою проектора.

В 80-х з виникненням нових технологій відкрилися нові можливості і простір для творчості. Разом із цим зросли і вимоги споживачів. В цей момент користувачі не проявляли інтересу до простих симуляторів. Тому в іграх все частіше з'являвся сюжет. Хоча він досить простий, тому різниця між однією грою та іншою виявляється менш виразною.

На фоні цього з'явилася гра "Dragon`s Lair". Цю гру вважають першим інтерактивним фільмом. Вона визначалася складним і тривалим сюжетом та вражаючою анімацією, створеною спеціально для гри. З моменту виходу вона стала популярною і вже в перші місяці виправдала свої витрати.

Протягом першої половини нульових років не існувало жодної великої чи вагомій гри в жанрі інтерактивного кіно. Тимчасово подібні ігри створювалися невеликими незалежними студіями по всьому світу. Тільки в 2005 році ситуація різко змінилася з виходом гри "Fahrenheit" від студії Quantic Dream. Цей період можна вважати перехідним етапом в історії інтерактивного кіно як жанру відеоігор.

Друге десятиліття 21 століття визначається як початок нової ери для жанру інтерактивного кіно. Зараз технології настільки розвинені, що дають змогу створювати різноманітні ігри та сюжети, дозволяють експериментувати з форматом і механікою. Єдиним обмеженням залишається тепер лише людська увага.

Гарним показником є популярна гра 2018 року "Detroit: Become Human", створена компанією Quantic Dream. У неї виявляється глибокий філософський підтекст, що спонукає до задумів – "що робить людину людиною?". Кожен вибір значущим чином впливає на розвиток сюжету. У цій грі існує десятки можливих завершень та варіантів розвитку подій.

Проаналізувавши ключові етапи розвитку, можна зробити висновок, що з часом фокус змістився с ігрової механіки на сюжет, персонажів і їх взаємовідносини. Протягом років темп розповіді помітно зменшився, а сторітелінг став більш глибоким та розгалуженим. Тематика також еволюціонувала від пригодницької розповіді про хороброго героя до загадкового детективу, а потім до абсолютно фантастичних історій, які відкрито говорять о сучасних проблемах.

У 70-х роках споживачі були зацікавлені саме процесом гри, оскільки відеоігри тільки починали свій розвиток. У 80-х роках, з виходом "Dragon's Lair", ігри привертати гравців яскравою графікою та підвищенням рівня геймплею. Пізніше, в іграх 90-х років, гравців цікавили головоломки, приховані за таємничими сюжетами. Нинішні часи відзначаються надзвичайною різноманітністю, творчими і новими сюжетами. Сучасні ігри спонукають прив'язуватися до персонажів та перейматися їх історією.