

КОРИСТЬ ТА ШКОДА ЧИТІВ У GAMEDEV

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У цій статті розглядаються користь унаслідок використання читів у розробці ігор та їх можливих негативних наслідків.

Ключові слова: експерименти, тестування, налагодження, розвиток.

Вступ

Геймдев — це індустрія, яка постійно зростає і еволюціонує, вносячи нові ідеї та технології в світ віртуальних розваг. Однак, разом із зростанням популярності і розвитком геймінгу, з'являються й нові виклики, одним із яких є використання читів або чит-кодів у гральних проектах. У цій статті ми розглянемо як користь, так і можливі негативні наслідки використання читів у геймдеві.

Користь

Чит-код або просто чит — це нетипова комбінація даних, введених до відеогри для зміни певних її параметрів [1]. Саме тому пропоную розглянути цей інструмент із позитивних сторін.

Тестування. Чити роблять процес тестування більш ефективним та продуктивним. Розробники можуть використовувати чити для швидкого переходу між різними рівнями, сценаріями чи випробування різних аспектів гри. Це дозволяє їм швидко виявляти та виправляти помилки, зменшуючи час, потрібний на кожен етап розробки. Чити також дозволяють тестерам зосередитися на конкретних аспектах гри, таких як взаємодія з певними об'єктами чи функціоналом, без необхідності проходження повного шляху гри. Це полегшує інтенсивне тестування та забезпечує виявлення різних сценаріїв взаємодії між гравцем і грою [2].

Налагодження. Чити також використовуються для налагодження різних параметрів гри. Розробники можуть швидко змінювати значення різних змінних, таких як здоров'я гравця, кількість ресурсів, швидкість руху тощо, щоб перевірити, як це впливає на геймплей. Налагодження з допомогою читів дає можливість розробникам експериментувати з різними геймплей-механіками та параметрами, щоб знайти найоптимальніші налаштування. Це сприяє покращенню балансу гри та забезпечує оптимальний рівень виклику для гравців.

Творчість та експерименти

Використання читів у геймдеві може відкривати широкі можливості для творчості та експериментів, дозволяючи розробникам і гравцям взаємодіяти з грою на нових та непередбачуваних рівнях.

Графічні експерименти. Розробники можуть експериментувати з графікою та візуальним оформленням гри. Це може включати зміну кольорової палітри, текстур, анімацій чи навіть створення абстрактних світів, у чому допомагають чити.

Створення нових механік. Використання читів було поштовхом до створення гейм-плей механік, які слугували генерацією нових ідей з подальшим впровадженням їх в ігри. Завдяки читам у розробників з'являється можливість експериментувати з різноманітними ігровими механіками, такими як фізичні елементи або, власне, механіками бою. Чити сприяють появі ігровим досвідам гравців та впливають на взаємодію гравців у віртуальному світі ігор.

Поява більшої творчості. Поява творчого процесу може бути наслідком використання читів, саме тому, що вони можуть слугувати інструментами для полегшення творчого процесу під час розробки гри. Вони дозволяють розробникам та гравцям спробувати щось нове без обмежень, що призводить до знаходження нових шляхів для розвитку нового проекту в майбутньому.

Інтеграція нового ком'юніті. Чити також використовуються як маркетингові інструменти, а саме для інтеграції нових гравців у свої проекти. Для прикладу реалізація незвичайних чит-кодів або впровадження в гру спеціальних можливостей під час навчання там дає можливість побачити гру цікавішою для нових геймерів.

Шкода

Руйнування ігрового балансу. Однією з ключових негативних аспектів використання читів у геймдеві є можливість руйнування балансу гри. Ігровий баланс – це наскладніша сторона розробки ігор, що не тільки змінює ігрові характеристики, а й визначає рівновагу між різними елементами геймплею та персонажами [3].

Надмірні переваги. Отримання надмірних переваг, а саме такі, як нескінченне здоров'я, надзвичайна сила чи безмежні ресурси, роблять гру занадто легкою і вилучають елемент виклику. Гравець, який використовує чити, може пройти гру, не зіткнувшись з тими труднощами, що задумані розробниками для виникнення інтересу.

Вплив на мультиплеєр. Здебільшого, у багатокористувацьких ігор можуть виникнути серйозні проблем з балансом гри. Геймер з надмірними перевагами може вплинути на досвід гри інших користувачів, порушуючи конкурентоспроможність та чесність гри [4].

Поява читерства. Використання читів може стати поштовхом для поширення читерства у грі. Інші гравці можуть бути спонукані використовувати чити, щоб конкурувати з тими, хто вже отримав переваги. Це може вивести до зниження моральних стандартів гри та зростання кількості порушень правил.

Токсичне оточення. Наслідком використання читів може стати втрата віри в адекватність людей, що грають. Замість того, щоб ділитися стратегіями та перемогами, можуть виникати безліч конфліктів. В цілому, руйнування балансу через використання читів може суттєво вплинути на якість геймплею, враження гравців та репутацію самої гри. Зі зростанням рівня токсичності нові гравці можуть утриматись від знайомства із знайденою грою, а існуючі - відділитися від спільноти. Розробникам слід удосконалювати методи виявлення та запобігання використанню читів для збереження своїх вдалих проектів [5].

Втрата сенсу досягнень. Ні для кого не секрет, що із використанням допоміжних інструментів знижується рівень очікуваності нових подій, саме тому, у ситуаціях, коли гравець легко досягає успіху через використання читів, досягнення відчуються звичайною подією, а саме, призводять до втрати позитивних емоцій. Під час проходження та знайомства із віртуальним світом, який обрано геймерами, з великою вірогідністю гра стане нецікавою. Оскільки винагороди можуть бути отримані легким способом без особливо прикладених зусиль чи навичок.

Зниження емоційного навантаження. Виклик гри часто пов'язаний з емоційним навантаженням, пов'язаним з боротьбою та досягненням успіху. Саме тому це може призвести до зменшення цього емоційного заряду, оскільки гравець не відчуває стресу або радості від подолання складнощів.

Можливість боротьби з втомою. Гравці, які використовують чити, можуть швидше відчути втому від гри, оскільки відсутній стимул для самовдосконалення та розвитку. Без викликів та труднощів ігровий процес може стати малоцікавим і одноманітним.

Зниження Репутації. Геймери можуть розглядати гру як несправедливу або непривабливу, що може призвести до втрати шансів на успіх та продовження розвитку проекту та, як наслідок, призвести до зниження репутації [6].

Висновок

Використання читів у GameDev здебільшого позитивні саме тому, що полегшують тестування та налагодження, а також сприяють творчому процесу. Та з іншого боку наявність таких інструментів для покращених можливостей призводить до появи низки негативних наслідків, таких як руйнування балансу гри та втрата відчуттів після отримання досягнень. Розробники повинні якісно зважити наявні переваги та недоліки та вирішувати у майбутньому, чи буде використання читів вигідним для них у своєму геймдев-процесі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Чит-код [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B8%D1%82-%D0%BA%D0%BE%D0%B4>
2. Тестування [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://medium.com/the-hacker-outpost/game-hacking-and-cheat-development-c7b6ea0da025>
3. Руйнування ігрового балансу [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B9_%D0%B1%D0%B0%D0%BB%D0%B0%D0%BD%D1%81
4. Вплив на мультиплеєр [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.linkedin.com/pulse/how-cheating-video-games-impacts-gamedevelopersanybraingg-1f#:~:text=Bad%20Player%20Experience,enthusiasm%20for%20the%20game%20declines>
5. Токсичне оточення [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.linkedin.com/pulse/howcheatingvideogamesimpactsgamedevelopersanybraingg1f#:~:text=Bad%20Player%20Experience,enthusiasm%20for%20the%20game%20declines>
6. Зниження репутації [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.linkedin.com/pulse/howcheatingvideogamesimpactsgamedevelopersanybraingg1f#:~:text=Bad%20Player%20Experience,enthusiasm%20for%20the%20game%20declines>

Городецький Олександр Васильович – студент групи 4ПІ-23Б, Факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, ikorka.vn@gmail.com.

Науковий керівник: **Романюк Олександр Никифорович** – професор, завідувач кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця.