

РОЗВИТОК СПІДРАНУ ІГОР ЯК ОКРЕМОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

У даній роботі досліджено розвиток спідрану як окремого феномену у світі відеоігор. Розглядаються основні етапи становлення спідрану, його вплив на індустрію ігор, а також формування окремої дисципліни в рамках кіберспорту.

Ключові слова:

Спідран, відеоігри, кіберспорт, глітчi, турніри, стримінг, рекорди, швидкісне проходження, eSports, Twitch, Games Done Quick, ігрова індустрія, благодійність, технології у кіберспорті, штучний інтелект, машинне навчання, критичне мислення, реакція гравців, тренування спідранерів, стратегія проходження ігор.

Abstract

This paper explores the development of speedrunning as a unique phenomenon in the world of video games. It examines the main stages of speedrunning formation, its impact on the gaming industry, and the formation of a separate discipline within esports.

Keywords:

Speedrun, video games, esports, glitches, tournaments, streaming, records, fast game completion, eSports, Twitch, Games Done Quick, gaming industry, charity, technologies in esports, artificial intelligence, machine learning, critical thinking, players' reaction, speedrunner training, game completion strategy.

Вступ

У сучасному світі відеоігри стали не лише засобом розваг, а й важливою частиною цифрової культури та економіки. Відмінною рисою цієї галузі є її здатність генерувати нові форми взаємодії між гравцями та контентом, однією з яких є спідран — практика проходження ігор на швидкість. Це явище виникло в 90-х роках і поступово переросло у конкурентну дисципліну зі своїми правилами, турнірами та спільнотами [1]. Спідранери демонструють високий рівень майстерності, часто використовуючи «глітчi» або програмні помилки для прискорення проходження гри. Сьогодні спідран набирає популярність у всьому світі, перетворюючись на окремий вид кіберспорту.

Завдяки спільним зусиллям спільноти гравців і стримерів, події на кшталт Games Done Quick привертають увагу мільйонів глядачів по всьому світу. Це популярне змагання не лише слугує демонстрацією навичок гравців, але й сприяє збору коштів на благодійність. Важливо відзначити, що популярність спідрану не обмежується лише старими іграми — сучасні розробники також інтегрують спеціальні режими спідрану в свої ігри, заохочуючи нову аудиторію до участі в цьому русі [2].

Перспективи розвитку

Одним із ключових аспектів, що сприяє розвитку спідрану, є підтримка ігрових розробників та розширення турнірної інфраструктури. Завдяки онлайн-платформам, таким як Twitch, де гравці можуть транслювати свої спідрани в реальному часі, спідран став ще більш доступним для широкої аудиторії. Це не лише розширює можливості для професійних гравців, але й допомагає популяризувати спідран серед новачків [3]. Дослідники також підкреслюють важливість спідрану для розвитку критичного мислення та реакцій гравців, оскільки для досягнення рекордів необхідно володіти глибоким знанням механіки гри. Крім того, впровадження нових технологій у сфері кіберспорту може значно вплинути на еволюцію спідрану. Штучний інтелект і машинне навчання можуть бути використані для аналізу та вдосконалення стратегій спідранерів, відкриваючи нові горизонти в цій дисципліні [4]. Важливо зазначити, що кіберспорт, як і класичні види спорту, вимагає фізичної та психічної витривалості, і спідранери не є винятком. Постійні тренування, концентрація і прагнення до досягнення результату створюють нові виклики для гравців.

Висновки

Спідран ігор демонструє, що відеоігри можуть бути не лише засобом розваг, а й конкурентним спортом. Від аматорських спроб до професійних турнірів, спідран набуває все більшої популярності серед гравців і глядачів по всьому світу. Розвиток цієї дисципліни свідчить про її перспективність у рамках кіберспорту, відкриваючи нові можливості для гравців, індустрії та нових форматів змагань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Witkowski E. Speedrunning: Constructing Competitive Game Play in The Digital Age. Journal of Gaming & Virtual Worlds. 2018;10(2):131-147.
2. Scully-Blaker R. A Practiced Practice: Speedrunning through Space with Deleuze. Game Studies. 2014;14(1).
3. Therrien C. Speedrunning as Perfectionist Play. DiGRA 2015 Conference Proceedings. 2015.
4. Newman J. Playing with Videogames. New York: Routledge; 2008. 224 p.

Туровець Артем Володимирович, студент групи ЗПІ-216., факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, tyomichchanell@gmail.com.

Науковий керівник: Катєльніков Денис Іванович, доцент, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця.

Turovets Artem Volodimirovich, Faculty of Information Technology and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University/

Scientific advisor: Katelnikov Denis Ivanovich, Docent, Vinnytsia National Technical University.