Žanrovi računalnih igara

Brnada, Antonio

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Organization and Informatics / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet organizacije i informatike**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:211:248666

Rights / Prava: Attribution-NoDerivs 3.0 Unported/Imenovanje-Bez prerada 3.0

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-17**

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE
VARAŽDIN

Repository / Repozitorij:

Faculty of Organization and Informatics - Digital Repository

zir.nsk.hr

DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE

V A R A Ž D I N

Antonio Brnada

ŽANROVI RAČUNALNIH IGARA

ZAVRŠNI RAD

Varaždin, 2019.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE

V A R A Ž D I N

Antonio Brnada

Matični broj: 43375/14–R

Studij: Poslovni sustavi

ŽANROVI RAČUNALNIH IGARA

ZAVRŠNI RAD

Mentor/Mentorica:

Doc. dr. sc. Mario Konecki

Varaždin, rujan 2019.

Antonio Brnada

Izjava o izvornosti

Izjavljujem da je moj završni rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristio drugim izvorima osim onima koji su u njemu navedeni. Za izradu rada su korištene etički prikladne i prihvatljive metode i tehnike rada.

Autor/Autorica potvrdio/potvrdila prihvaćanjem odredbi u sustavu FOI-radovi

Sažetak

Razvoj računalnih igara traje preko 50 god. Svakim danom fascijacija ljudi računalnim igrama kumulativno raste, uključujući sve uzraste i prevladavajući zapreke čiji bi nedostatak direktno utjecao na igranje samih igara poput motorike, vida, sluha te ostalih receptora.

Naravno, među korisnicima računalnih igara postoje razne preferencije, razne ideje i želje, te će se jednom korisniku prva igra svidjeti više od druge, dok kod drugog može biti obrnuto.

Uzimajući to u obzir, uz dodatke tehnologije, ekonomije i trendova, kroz godine razvoja dolazimo do teme ovog rada – Žanrovi računalnih igara.

Granice u određivanju kojem žanru ili žanrovima igra pripada vrlo su fleksibilne, jer za svaku igru je potrebno izvršiti višekriterijsku analizu kako bi se došlo do željenog rezultata svrstavanja.

Kroz povijest računalnih igara vidjet ćemo razvoj i promjenu popularnih žanrova uz konkretne primjere, te kakve kriterije današnje igre ispunjavaju. Paralelni razvoj tehnologije unaprjeđuje i stvara plodnu podlogu za razvoj novih žanrova, što nas dovodi do teme budućnosti žanrova računalnih igara. Uz takav brzi razvoj, kombinacije žanrova postaju sve zastupljenije je se razvija kompleksnost same igre.

Ključne riječi: žanr; računalna igra; žanrovi računalnih igara; klasifikacija; povijest žanrova, budućnost žanrova; primjer žanrova

Sadržaj

Sadržaj iii
1. Uvod 1
2. Definicija računalne igre i njezinih žanrova 2
3. Povijest računalnih igara 3
3.1. Rani početak 3
3.2. Zlatno doba razvoja računalnih igara 4
4. Suvremena klasifikacija žanrova igara 6
4.1. Akcijske igre 8
4.2. Avanturističke igre 9
4.3. Opuštene igre 10
4.4. Indie igre 11
4.5. Internetska igra s velikim brojem igrača (MMO) 12
4.6. Trkaće igre 13
4.7. Igra igranja uloga (RPG) 14
4.8. Simulacije 15
4.9. Sportske igre 16
4.10. Strateške igre 17
5. Budućnost računalnih žanrova 19
6. Zaključak 20
Popis literature 21
Popis slika 23

1. Uvod

Početak razvoja računalnih igara bio je skroman, te je teško tvrditi postojanje većeg broja žanrova. Gledajući rezultate danas, možemo vidjeti kako računalne igre postaju milijunski poslovi, vođeni ne samo razvojem, već i istraživanjem, analizama, ciljanim skupinama, marketingom i ostalim metodama. Takav ubrzani razvoj doveo je do velikog broja ideja i diferencija između računalnih igara. To nas dovodi do podataka koji su od značaja za područje žanrova računalnih igara. Saznat ćemo kako je taj razvoj tekao kroz povijest.

Klasifikacija igre u određeni žanr najčešće se vrši po osnovi mehanike igre, te su vizualni dijelovi, kao i prostor i vrijeme u kojem se radnja izvodi manje bitni za određivanje žanra igre. Klasifikacija igara ponajviše je bitna krajnjim korisnicima – igračima, ali i izdavaču računalnih igara.

Tako organizirani sustav služi pri odluci razvoja sljedeće igre, praćenje trendova među korisnicima može dovesti do ideje razvoja ovisno o popularnosti žarna u tom periodu. Također zasićenost jednog žanra može dovesti do razvoja novog i još ne predstavljenog žanra. Korisniku će s druge strane pomoći donijeti odluku ili ju barem suziti pri odabiru nove igre kojoj bi posvetio svoje vrijeme.

Dva najvažnija aspekta koja čine ovu temu zanimljivom su kreacija novih ideja i novih žanrova igara, te raznovrsnost žanrova koji su dani korisnicima na izbor. Razvoj novih i kompleksnijih žanrova te kreativnost izražena u njima je ono što me je zainteresiralo za ovu temu.

2. Definicija računalne igre i njezinih žanrova

Pojam računalne igre često je izjednačen s pojmom videoigre, te takva definicija glasi:

„Računalne igre (videoigre), primjenski računalni programi za zabavu. U pravilu su to interaktivne igre koje se odvijaju na osobnim računalima, specijaliziranim računalima (tzv. igraće konzole), prijenosnim (džepnim) igraćim konzolama, te na dlanovnicima, mobitelima i sličnomu“ („Računalne igre“, bez dat.).

Kako bismo ispravnije predstavili zadovoljavajuće primjere igara, potrebno je odrediti granice po kojima igra pripada kategoriji računalnih igara. U sljedećih nekoliko rečenica vidjet ćemo detaljniju razliku između pojmova računalne igre i videoigre.

„Pojam računalne igre obično se poistovjećuje s pojmom videoigre. Zapravo, među njima ne postoji značajnija razlika, osim što se računalne igre igraju pomoću računala, a videoigre pomoću konzole (npr. Playstation) koja je priključena na televizor.“ (Bilić, Gjukić i Kirinić, 2010, str. 197)

Prema Bilić i sur. (2010) računalne igre zahtijevaju računalo, najčešće je to osobno računalo (eng. *Personal Computer - PC*) koje služi za svakodnevni rad, ali i omogućuje izvođenje računalne igre, dok se videoigre izvode na konzolama te kao takve služe samo za izvođenje igre. Samim time eliminirati ćemo primjere igara koje zahtijevaju rad na konzoli, te nekoliko žanrova koji su specifični samo za konzole.

Time dolazimo do pojma žanrova računalnih igara. Žanrovi se određuju po osnovi mehanike igre, ali nekad postoje i izuzeci npr. računalna igra čija je mehanika igre kombinacija dvaju žanrova.

„Game Genre: Computer games are categorized into genres based on their game-play. Due to a general lack of commonly agreed-upon criteria for the definition of genres, classification of games is not always consistent.“(Fengfeng Ke, 2009.)

3. Povijest računalnih igara

Povijest računalnih igara vrlo je kratka, ali velika zainteresiranost ljudi i eksponencijalni razvoj uz pomoć tehnologije, pridonijelo je ogromnom spektru računalnih igara, kao i njezinih kategorija, točnije žanrova.

Unatoč postojanju računalnih igara na samom početku, žanrovi igara kakve poznajemo danas, tada nisu mogli biti primjenjivi. Možemo reći da takve rane računalne igre pripadaju posebnom žanru koji ih sve ujedinjuje.

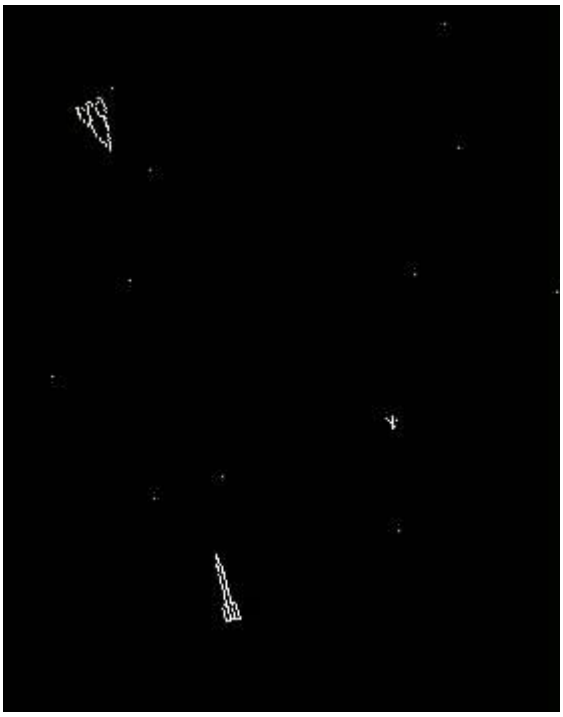
Kroz kronološki redoslijed u sljedećim odlomcima, vidjet ćemo kada dolazi do suvremene klasifikacije računalnih igara u žanrove.

3.1. Rani početak

Inspiracija ranim računalnim igrama bile su njihovi prethodnici, razni aparati za zabavu poput flipera. Iako je dvojbeno da li se radi o prvoj računalnoj igri, „Tennis for two“ je računalna igra predstavljena 18.10.1958. koja je za svoje izvođenje koristila analogno računalo i osciloskop. Kreirana je od strane William Higinbothama. („Brookhaven National Laboratory [BNL]“, bez dat.)

Prvom „pravom“ računalom igrom smatra se Spacewar!. Godine 1962. Steve Russell i njegovi prijatelji programeri s MIT-a uspjeli si u izvođenju igre na PDP-1 računalu, koje je iste te godine predstavljeno na MIT-u. Za igranje je bilo potrebno dva igrača, te je svaki igrač sa svojom svemirskom letjelicom trebao uništiti protivničku prije nego se dogodi obrnuta situacija. Razvoj igre potrajao je još skoro 3 desetljeća, kako su se razvijale i ostale računalne igre, tako je i Spacewar! postao komercijaliziran te je u nekoliko navrata mijenjao svoje ime. (Garcia, 2019).

Kako je to bila prva računalna igra, pravi izbor žanrova još nije postojao. Kako je igra potaknuta znanstveno-fantastičnom tematikom (Slika 1.), možemo reći kako Spacewar! pripada žanru simulacije svemirskih letjelica (eng. *Space flight simulation game*).



Slika 1. Prikaz računalne igre Spacewar! iz 1962. godine

3.2. Zlatno doba razvoja računalnih igara

Komercijalizacijom igara, njihova potražnja postajala je sve veća, dovodeći do užurbanog razvoja. Nakon Spacewar!-a, taj razvoj ponajviše je krenuo u smjeru video konzola.

Jedan od primjera računalne igre koja je bila omogućena uz pomoć IBM PC-a, je *Microsoft Adventure* izdana 1981. godine. Interaktivna igra na osnovi teksta koja je predstavljala istraživanje po spiljama i potragu za blagom („Microsoft Adventure“, 2019).

90-tih godina 20.stoljeća, predstavljene su razne arkadne i video igre koje su bile uvelike razvijenije od početnih igara. Neke od njih su *Donkey Kong (1981), Mario Bros. (1983), The Legend of Zelda (1986), Price of Persia (1989),* te razni drugi primjeri. Nažalost, paralelni razvoj računalnih igara tekao je puno sporije. Na području konzola imali smo velike kompanije poput Nintenda, Sege i PlayStationa koji su pomicali granice igri svakim novim izdanjem. Tek u zadnjem desetljeću 20.stoljeća razvoj igri za osobna računala doživljava svoj veliki početak. Osobna računala postajala su sve moćnija i pristupačnija, što je rezultiralo većim brojem posjedovanja računala u vlastitoj kući (Overmars, 2012).

Veliki napredak dogodio se pojavljivanjem poboljšanog grafičkog adaptera (eng. *Enhanced Graphics Adapter – EGA)* 1987. godine, što je stvorilo novu generaciju grafičkih kartica i omogućilo bolji razvoj računalnih igara, a samim time i njihovih žanrova. Time smo

1992. god. dobili *Wolfenstein 3D*, što je bio veliki pomak u razvoju žanrova kroz povijest. Za ovu računalnu igru možemo reći kako je bila prva igra modernog žanra – pucnjave iz prvog lica (eng. *First-Person Shooter – FPS)*, žanr koji je ostao popularan sve do današnjeg vremena. Igra je izdana od strane iD Software-a i prodana je u više od 200 000 primjeraka. Iako su neke komponente bile prikazane u 3D-u, većina objekata je i dalje bila dvodimenzionalna, ali se raznim programskim tehnikama dobio privid 3D-a, točnije 2.5D.

Godinu dana nakon, iD Software postiže isti uspjeh kreiranjem još jedne igre istog žanra – FPS. Naziv te računalne igre bio je *Doom* i bio je to primjer još jedne revolucionarne igre. Možemo reći kako je iD Software uvelike pomogao u definiranju FPS žanra igre. Kako je uspješnost FPS žarna bila izuzetna, mnoge kompanije su se okrenule razvoju baš takvoj vrsti igri. Time smo 1998. dobili još jedan klasik *Half Life* čija je popularnost također bila vrlo zamjetna („CNET u suradnji s John Lewisom“, bez dat.).

Sljedeći velik korak u razvoju žanrova bila je sve veća prisutnost interneta u vlastitim domovima. Time se otvorilo novo područje za razvoj jer se omogućilo igranje s drugim korisnicima na daljinu. Tako nam je predstavljen još jedan popularan žanr, internetska igra s velikim brojem igrača (eng. *Massive Multiplayer Online – MMO*). Iz toga se rodio još jedan pod-žanr, koji svoju osnovu gradi na temeljima MMO žanra s dodatkom igranja raznih uloga također preko interneta, internetska igra s velikim brojem igrača koji igraju uloge (eng. *Massive Multiplayer Online Role-playing Game – MMORPG*). Ovaj žanr doživio je svoj glavni uspjeh tek nakon ere dial-up interneta. Još jedan žanr predstavljen je u istom desetljeću. Iako je sljedeća igra bila podržana na konzolama, ujedno je postojala i PC verzija. Godine 1993. predstavljena je igra pod imenom *Mortal Kombat*, koja je izazvala burne reakcije zbog nasilnog sadržaja i prikaza krvi. Za *Mortal Kombat* možemo reći kako pripada žanru tučnjave (eng. *Fighting game*) koji je u većini slučajeva okrenut konzolama. (Overmars, 2012).

Prisutnost interneta kod računala, za razliku od konzola, je uvelike potpomogao razvoju novih računalnih igara i novih žanrova. S početkom 2000. godine, imali smo pristojan spektar žanrova, te se je daljnji razvoj kretao u smjeru poznatih žanrova, razvijanja raznih pod-žanrova i novih žanrova. Nakon toga dobivamo suvremenu klasifikaciju igara po žanrovima, koja je vidljiva u sljedećem odlomku.

4. Suvremena klasifikacija žanrova igara

Danas jedan od najvećih digitalnih distributera računalnih igara poznati je *Valve Corporation.* Njihov početak krenuo je 2003. godine s njihovom platformom pod imenom *Steam*. *Steam* danas broji preko 67 milijuna korisnika svaki mjesec, preko 10 000 dostupnih igara koje su najvećim dijelom računalne igre, te krajnjim korisnicima omogućavaju kreiranje konteksta koji može biti korišten u raznim igrama („CNET u suradnji s John Lewisom“, bez dat.).

Jedan od bitnih poslova koja *Steam* platforma (Slika 2.) mora pružati svojim korisnicima je sortiranje i filtriranje ukupnog sadržaja (igri) po žanrovima. Već smo napomenuli kako granice klasifikacije nisu striktne i kako postoje razna odstupanja koja otežavaju točnu klasifikaciju žanrova. Daljnja razrada klasifikacije dovodi nas do takozvanih oznaka (eng. *Tags*) koje *Steam* platforma koristi za detaljniju specifikaciju igre, a koji se temelje na proširenju nekog od početnih žanrova.

Deset najvažnijih žanrova prema *Steam-u*:

- Akcijske igre (eng. *Action)*,
- Avanturističke igre (eng. *Adventure*),
- Opuštene igre (eng. *Casual*),
- Indie igre (eng. *Indie*),
- Internetska igra s velikim brojem igrača (eng. *Massively Multiplayer Online - MMO)*
- Trkaće igre (eng. *Racing*),
- Igra igranja uloga (eng. *Role-playing game – RPG*)
- Simulacije (eng. *Simulation*),
- Sportske igre (eng. *Sports*),
- Strateške igre (eng. *Strategy*)

Dalje se koriste skoro 400 oznaka kako bi dobili specifičnije rezultate prilikom pretraga („Valve Corporation“, 2019).

Slika 2. Izgled početne stranice Steam weba (store.steampowered.com)

Bez obzira na klasifikaciju žanrova prema *Steam* platformi, ne postoji unificirana lista koja bi nam dala točnu podjelu i granice između žanrova.

Prema istraživanju iz 2018. godine koje je provedeno od strane *Technavio-a*, deset najpopularnijih žanrova računalnih igara u toj godini su:

- Akcijske igre (eng. *Action games*),
- Sportske igre (eng. *Sport games*),
- Kraljevske bitke (eng. *Battle-Royale games*),
- Akcijsko-avanturističke igre (eng. *Action-adventure games*),
- Igre igranja uloga (eng. *Role-playing games*),
- Avanturističke igre (eng. *Adventure games*),
- Trkaće igre (eng. *Racing games*),
- Tučnjave (eng. *Fighting games*),
- Strateške igre u realnom vremenu (eng. *Real-Time Strategy games*),
- Simulacijske igre (eng. *Simulation games*)

Iako ovo nisu svi žanrovi, ova lista sadrži deset najdominantnijih žanrova na globalnom tržištu igara navedene godine („Technavio“, 2018).

Možemo primijetiti kako postoje razlike u navedenim listama, *Battle-Royale* je primjer novog žanra koji se pojavljuje u 2017. godini i koji je uvelike utjecao na razvoj igara. Generalizacijom ovog žanra došli bi smo do žanra akcijskih igara, ali zbog kompleksnosti igre dosta često se predstavlja kao zasebna vrsta žanra.

4.1. Akcijske igre

Akcijske igre imaju jedan od najstarijih početaka među računalnim igrama. Jedan je od žanrova iz kojeg je proizašlo najviše pod-žanrova, poput *FPS* igri, *Battle Royale*, igre na 3D platformama, te razni drugi primjeri. Mehanika igre je malo drugačija kod svakog pod-žanra, ali ono što im je zajedničko je izazivanje korisnikovih refleksa, koordinaciju i brzinu reagiranja („Technavio“, 2018).

Kao primjer prikazat ćemo jednu *Battle Royale* igru koja je svojim izlaskom 2017. godine pridobila jako veliki broj korisnika. *Playerunknown's Battlegrounds* (Slika 3.), kraće PUBG izdana od strane PUBG Corporation-a, je igra u kojoj sudjeluje po 100 igrača kojima je cilj preživjeti na jednom otoku, te ubiti sve protivnike kako bi oni mogli postat pobjednikom. Potrebno je sakupljati razne stvari u okolini koje će vam omogućiti da preživite, koji vas vode do bolje opreme i prednošću nad protivnikom. *Steam* platforma ovu igru klasificira u tri žanra – akcija, avantura i igra s masovnim brojem igrača preko interneta. Ipak prema glavnim žanrovima, ova igra i dalje prvobitno pripada akcijskim igrama („Valve Corporation“, 2019).

Slika 3. Prikaz igre Playerunknown's Battlegrounds (*Playerunknown's Battlegrounds*, 2019)

4.2. Avanturističke igre

Na početku stvaranja računalnih igara, avanturističke igre uglavnom su bile tekstualnog oblika kao što smo vidjeli ranije u radu. Avanturističke igre uglavnom prate glavnog protagonista koji tada prolazi kroz razne zapreke i zagonetke, istraživanjem okoline oko sebe kako bi se napredovalo do sljedećeg cilja. Često je prisutan i pripovjedač koji detaljnije opisuje zadatke i priču. Avanture mogu biti i realne, ali mogu uključivati i znanstvenu-fantastiku, razne misterije, čak i neke mitove.

Ovaj žanr bio je vrlo popularan u ranijim godinama, dok se danas njegova zastupljenost smanjuje i kompenzira kroz kombinaciju s drugim žanrovima kao npr. akcijsko-avanturistička igra („Technavio“, 2018).

A way out (Slika 4.) je akcijsko - avanturistička igra razvijena od strane *Electronic Arts*, poznatog digitalnog distributera računalnih igri. Potrebno je dva igrača koji mogu surađivati lokalno ili online. Priča prati dvojicu prijatelja koji moraju pronaći svoj put iz zatvora. Potrebno je donositi odluke koji utječu na daljnji ishod igre, istraživati i rješavati probleme kako bi došli do sljedeće faze igre („Electronic Arts“, 2018).

Slika 4. Prikaz igre A way out (*A way out,* 2018)

4.3. Opuštene igre

Opuštene igre (eng. *Casual games*) puno su lakše i jednostavnije u usporedbi s prethodna dva žanra. U većini slučajeva manje su nasilne pa su zbog toga namijenjene širokoj skupini ljudi, koji možda ne posvećuju puno vremena računalnim igrama. Unatoč tome takvo tržište je vrlo popularno i sve više se raspravlja o ukidanju samog pojam *casual* jer nije moguće jednoznačno odrediti na kakvu mehaniku igre bi se to odnosilo. Za sada su opuštene igre pojednostavljenje igre koje ne traže puno truda i vremena kako bi igrač bio podoban za primjereno igranje. (Kuittinen, Kultima, Niemela i Paavilainen, 2007, str. 105)

Jedan takav primjer je igra *Plants vs. Zombies* razvijena od strane PopCap Games-a, te izdano pod distribucijom Electronic Arts-a. Igrač preuzima vlasništvo nad dvorištem koje mora obraniti od napada zombija pomoću biljaka koje imaju razne mogućnosti. Igra je vrlo jednostavna i ne zahtjeva puno vremena za učenje („Electronic Arts“, 2019).

Slika 5. Prikaz igre Plants vs. Zombies (*Plants vs. Zombies*, 2019)

4.4. Indie igre

Naziv indie dolazi od riječi samostalnost (eng. *Independent*) što nas dovodi do ovog žanra. Koncept indie igre je drugačiji u usporedbi s drugim žanrovima, u većini slučajeva klasifikacija igre u određeni žanr vrši se na temelju mehanike igre, dok se pod indie igrom smatra igra razvijena od strane individualca ili malih timova, koji nemaju veliku financijsku potporu kao igre proizvedene od strane velikih kompanija.

Velika prednost indie igri je u naklonosti korisnika koji prepoznaju takav trud. Paralelno s tim, razvoj velikih digitalnih platformi npr. *Steam,* preko kojih je moguće distribuirati svoje igre, potpomoglo je ovom području da postane puno kompetentnije („Computer Hope“, 2017).

Jedan od velikih izdavača je Team17 koji su imali puno uspjeha s takvim žanrom igara. Jedan od primjera je igra *Overcooked! 2*, koja je postala popularna među svim generacija ljudi. Moguće je igrati sam, u dvoje ili više igrača, lokalno ili preko interneta. Igra se temelji na kaotičnoj situaciji u kuhinji u kojoj je potrebno izvršiti čim veći broj narudžbi prije nego vrijeme istekne. Javljaju se razne zapreke, ali najviše se naglašava suradnja i koordinacija između igrača. Igra je izdana 2018. godine, ali postoji i prva sekvenca ovog serijala koja je malo starija („Valve Corporation“, 2019).

Slika 6. Prikaze igre Overcooked! 2 (*Overcooked! 2,* 2019)

4.5. Internetska igra s velikim brojem igrača (MMO)

MMO žanr je svoj veliki uspjeh doživio nakon napretka interneta jer je omogućavalo velikom broju igrača da igraju istovremenu u nekom virtualnom svijetu. Rijetko postoji situacija gdje se neka računalna igra može svrstati samo u MMO žanr, u većini slučajeva igra se obilježena pomoću pod-žanrova poput *Battle Royale* koji sadrži segmente akcije i MMO žanra.

Vrlo popularni pod-žanr koji je nastao iz ovog žanra je igra s masivnim brojem igrača igranja uloga putem interneta (eng. *Massive Multiplayer Online Role-playing Game – MMORPG*). Kombinacija igranja uloga s velikim brojem igrača u virtualnom svijetu je nešto što je okupiralo mnoge igrače kroz godine. Iako svaka MMORPG igra pripada MMO žanru, ne znači da je svaka MMO igra ujedno i MMORPG. Najpoznatiji primjeri su *Word of Warcraft, Guild Wars 2, The Elder Scrolls Online,* te razni drugi. Danas je MMORPG žanr manje zastupljen nego što je bio, ali se zato stvaraju novi pod-žanrovi koji za svoju osnovu i dalje sadrže MMO segmente, uz kombinaciju komponenti iz drugih žanrova npr. akcijske igre, igre preživljavanja, igre gradnje, strategijske igre itd. („Plarium“, 2018).

Za primjer prikazat ćemo igru pod imenom *Rust* koji sadrži elemente preživljavanja, akcijskih, avanturističkih igara i ono najvažnije, igra ne bi bila moguća bez glavnih elemenata MMO žanra. *Rust* (Slika 7.) je predstavljen 2018. godine od strane Facepunch Studios i danas je među 10 najigranijih igara na *Steam* platformi.

Cilj igre je preživljavanje u svijetu s velikim brojem ljudi. Potrebno je paziti na osnovne životne potrebe poput gladi i žeđi, izgradnje skloništa u kojem možete biti sigurni od neprijatelja, kreiranje novih stvari, lovljenje životinja, kao i sukobi s drugim igračima. U takvom virtualnom svijetu možete razviti i oblike suradnje s drugim igračima, te udružiti svoje snage kako bi ste preživjeli („Valve Corporation“, 2019).

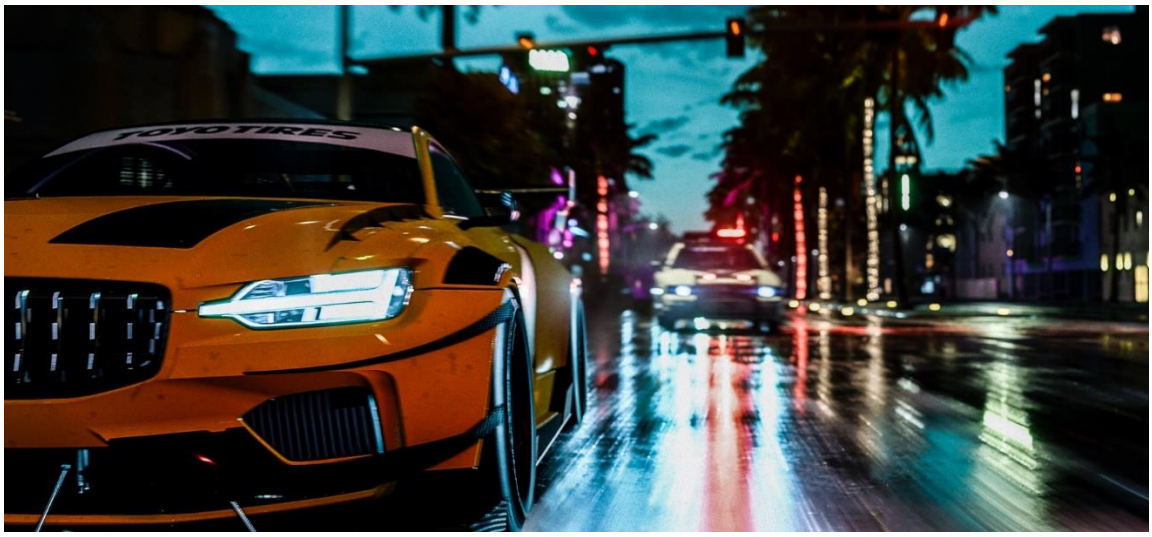
Rust je jedan od primjera suvremenih računalnih koja koristi elemente iz više žanrova da bi se dobio željeni rezultat igre, samim time teško je jednoznačno odrediti kojem žanru pripada, te u takvom slučaju gledamo najzastupljenije elemente te generaliziramo po početnoj listi žanrova.

Slika 7. Prikaz igre Rust (*Rust,* 2019)

4.6. Trkaće igre

Trkaći žanr je još jedan od popularnih žanrova čiji je razvoj krenuo vrlo rano kada gledamo povijest razvoja računalnih igara. Žanr je vrlo razgranat i postoji dosta varijacija koje ovakve igre čine zanimljivima. Iako su trkaće igre vrlo popularne na konzolama, PC također nudi razne prednosti i dodatnu periferiju (volan, mjenjač, papučice) koje omogućavaju još bolji doživljaj igranja. Za većinu igara moguće je lako pretpostaviti pripadaju li ovom žanru ili ne, jer se točno opisuje mehaniku takvih igri. Kasnije kroz razvoj, trkaće igre su dobile elemente online igranja što je omogućilo veću povezanost između igrača. Zbog svoje jednostavne mehanike, trkaće igre su uvijek bile izvor inovativnosti i bliže „savršenom“ proizvodu, jer su omogućavale fokus na druge stvari uključujući i razne detalje („Technavio“, 2018).

Kao primjer trkaće igre predstavit ćemo jednu instancu iz poznatog serijala *Need For Speed – NFS*, razvijeno od strane Criterion Games-a te izdano preko Electronic Arts digitalne platforme. *Need For Speed: Heat* je trenutno zadnja igra iz NFS serijala predstavljena 2019. godine. Igra sadrži nekoliko načina koji vam omogućavaju malo drugačiju percepciju i doživljaj igre. Jedan od tih načina je pobijediti u utrci čiji je pobjednik igrač koji prvi završi stazu s obzirom na uvjete. Drugi način igre koji *NFS: Heat* nudi je eliminacija protivničkom auta, bez obzira da li ste odabrali policijsku stranu ili stranu odmetnika koji pokušava pobjeći. Aute je moguće urediti i personalizirati skoro do najmanjeg detalja. Utrke su intenzivne i zahtijevaju veliku koordinaciju. Moguće je igrati lokalno kao jedan ili više igrača, ali također postoji i online dio igre koji omogućuje još veću povezanost („Electronic Arts“, 2019).



Slika 8. Prikaz igre NFS: Heat (*Need For Speed Heat*, 2019)

4.7. Igra igranja uloga (RPG)

Ranije smo imali primjere MMORPG igara koje su kombinacija dvaju žanrova - MMO i RPG. Specifičnost RPG igara je što postoji barem jedan ili više fiktivnih likova koje možete odabrati ili vam je dodijeljen, s kojim tada krećete na razne pohode i zadatke, na kojem vas čekaju razne odluke i zanimljivi dijalozi. Dalje, za RPG igre je karakteristično da se često kombinira s nekim od preostalih žanrova kako bi došlo do punog potencijala. Zbog RPG načina igre, učestalo je da svoje likove možete promatrati iz više perspektiva kako di se pojačao dojam povezanosti s likom, za razliku od npr. FPS pod-žanra gdje izgled lika nije toliko bitan i percepcija je skoro uvijek u prvom licu („Technavio“, 2018).

Assassin's Creed - AC franšiza jedna je od dugotrajnijih na tržištu računalnih igara i danas postoji oko 20 *Assassin's Creed* serijala. Konstanta u svakom serijalu je pratnja priče glavnog lika tj. Vas, kroz neku povijesnu anegdotu ili avanturu. Kao primjer bit će predstavljen zadnji *AC* serijal - *Assassin's Creed Odyssey* (Slika 9.) koji ispunjava sve uvjete RPG igre.

Priča je postavljena u antičkoj Grčkoj, gdje kujete svoj put prema legendi raznim odlukama koje su postavljene kroz dijelove igre. Ovaj serijal za razliku od ostalih utjelovljuje dva glavna protagonista između kojih možete odabrati, Alexiosa ili Kassandru. Igra također sadrži elemente akcijske igre, ali zbog takvog predstavljana glavnih likova, te uz zanimljive dijaloge, razvijanje svojih likova i sistem odlučivanja, *Assassin's Creed Odyssey* savršen je primjer RPG računalne igre(„Valve Corporation“, 2019).

Slika 9. Prikaz igre Assassin's Creed Odyssey (*Assassin's Creed Odyssey,* 2019)

4.8. Simulacije

Simulacijske igre često prikazuju aktivnosti iz stvarnog svijeta, od vožnje traktora i aviona, pa sve do ekonomskih ulaganja i uređivanje kuća. Simulacijski žanr također je jedan od široko prihvaćenih žanrova jer su igre namijenjene svakoj životnoj dobi, naravno ovisno koji primjer se konkretno proučava. Najzastupljeniji motiv među simulacijskim igrama je ekonomija. Simulacijske igre u usporedbi jedna s drugom u većini slučajeva ima različitu mehaniku igre, što baš i ne odgovara definiciji žanra, ali ih ujedinjuje simuliranje stvarnih događaja i situacija što ovaj žanr čine zasebnim. Unatoč tome postoji jako puno pod-žanrova ovog tipa („Technavio“, 2018).

Kao primjer simulacijske igre pogledat ćemo poznati naslov *Sims 3* izdan 2009. godine koji je jedan od serijala *Sims* franšize. Razvijeno od strane The Sims Studio, a publicirano od strane Electronic Artsa, *Sims 3* (Slika 10.) je simulacija svakodnevnog života u kojem možete predstaviti svoje rutine i život kroz glavne likove. Pokrivene su većine aktivnosti koje veliki spektar ljudi svakodnevno radi poput spavanja, doručka, odlaska na posao, nabavljanje namirnica, uređenje stana i razne druge („Valve Corporation“, 2019).

Slika 10. Prikaz igre Sims 3 (*Sims 3*, 2019)

4.9. Sportske igre

Ovaj žanr je samo objašnjavajući, motivi igara najčešće su sportovi iz stvarnog svijeta: nogomet, košarka, tenis, golf, bicikliranje, pecanje i razni drugi sportovi. Ipak postoje primjeri sportskih računalnih igara čiji koncept nije točna predodžba stvarnog sporta, ali i dalje pripadaju tom žanru.

Jedan od takvih primjera je igra *Rocket League*, predstavljena 2015. godine od strane Psyonix, Inc. Igra se zasniva na arkadnom stilu malih autića kojima upravljate pokušavajući pogoditi loptu koju je potrebno utjerati u protivnički gol. Neka pravila stvarnog nogometa su izostavljena za razliku od franšiza poput *PES* i *FIFA*, ali koncept i cilj igre su i dalje isti, također utakmice između igrača mogu biti vrlo kompetitivne, čime je pokrivena još jedna bitna značajka svakog sporta. *Rocket League* također nudi i igranje utakmica hokeja, a radi se i na drugim sportovima („Valve Corporation“, 2019).

Moguće je primijetiti kako se isprepliće veći broj žanrova, jer *Rocket League* ima elemente trkaćih igri, ali ujedno pripada i indie žanru igara jer njegovi tvorci nisu imali iste uvjete pri razvoju kao i neki tvorci nekih velikih naslova.

Slika 11. Prikaz igre Rocket League (*Rocket League*, 2019)

4.10. Strateške igre

Strateški žanr jedan je od najkompleksnijih prilikom određivanja granica. Generalni je nazivnik mnoštvu pod-žanrova koji su danas popularni na tržištu. Skoro nijedna računalna igra se ne može jednoznačno odrediti kao strateška, već će najčešće pripadati nekom pod-žanru. Iako nigdje nisu opisane točne granice, strateške igre se dijele na strategiju u stvarnom vremenu (eng. *Real-time Strategy - RTS*) i na strategije na osnovi poteza (eng. *Turn-based strategy - TBS*). Daljnjim grananjem pod-žanrova, u ovom slučaju RTS žanra, dolazimo do još nekih još nekih vrsta igara koje su vrlo popularne, a koje pripadaju MOBA žanru (eng. *Multiplayer Online Battle Arena*), najpoznatiji primjeri igara su *Leage of Legends – LOL* i *Dota 2* koje su osvojile mnoge igrače u svijetu.

Specifičnost strategijskih igara je u potrebi za inteligentnim razmišljanjem i predviđanjem budućih događaja/poteza. Strategije u stvarnom vremenu često stavljaju na kušnju svoje igrače koji se moraju planirano boriti za npr. neke uspjehe ili resurse koji će im kasnije pomoći napredovati kroz igru. Kod strateških igara - TBS čija mehanika se zasniva na potezima specifično je da su manje dinamičnije nego mehanika RTS igre. Igrači naizmjence izvode poteze na koje protivnik onda mora reagirati, to uključuje računalne igre poput šaha i raznih kartaških igri („Plarium“,2018).

Kao što možemo primijetiti, strategijski žanr vrlo je kompleksan i grana se u mnoge pod-žanrove.

Sid Meier's Civilization VI (Slika 12.) je zadnja igra predstavljena iz *Sid Meier's Civilization* franšize, objavljena 2016. godine. Sama igra pripada *Turn-Based Strategy* žanru. Moguće je igrati sam protiv računala, ali i s drugim igračima. Cilj igre je stvaranje vlastitog kraljevstva/provincije koja će odoljeti testu vremena. Kao što je naznačeno u samom naslovu serijala, potrebno je voditi vašu civilizaciju ka usponu, sve od kamenog doba pa do današnjeg informatičkog doba. Kroz taj razvoj često ćete morati donositi razne odluke, političke, ekonomske, ratne. Morat ćete savladati diplomaciju i uznapredovati kulturu među vašom populacijom. Sve to odvija se na mapi koje su svakim novim serijalom sve veće i nude više sadržaja. Istraživanjem novih zemalja unapređujete svoju civilizaciju, stvaranje nove suradnje ili se odlučujete za sukob s susjednom zemljom („Valve Corporation“, 2019).

Strategijske igre zahtijevaju više vremena za učenje i svladavanje igre nego ostali žanrovi. Također, strateške igre često su dizajnirane da igraču daju veliku slobodu i izbor te su mogući razni ishodi kroz igru.

Slika 12. Prikaz igre Sid Meier's Civilization VI (*Sid Meier's Civilization VI*, 2019)

5. Budućnost računalnih žanrova

Uvođenjem nove vrste tehnologije na tržište računalnih igara, dovodi do novih oblika razvoja igara, a samim time i novih žanrova. Prije nekoliko godina predstavljen je koncept virtualne stvarnosti (eng. *Virtual Reality – VR*). Ova tehnologija predstavljena je na konzolama, ali i na osobnim računalima.

Razvoj VR igara za sada se zasniva na već postojećim žanrovima, kreiraju se VR simulacije, VR akcijske igre, VR strateške igre te se koriste još razni drugi motivi. Ipak razmišlja se o tome da VR igre postanu zasebni žanr unatoč tome što mehanike VR igara ne moraju biti iste ili slične. Ova tehnologija se aktivno razvija svakog dana i pokušava preuzeti tržište budućeg razvoja računalnih igara („Technavio“, 2018).

Naravno, to ne znači da će „klasične“ igre nestati. Kako smo mogli vidjeti kroz primjere, računalne igre postaju sve kompleksnije te se kombinacijom raznih žanrova stvaraju potpuno novi žanrovi ili pod-žanrovi. Iako je VR tehnologija stvorila nove pred uvjete za razvoj, neki ipak smatraju kako postoji mogućnost odbacivanja ove tehnologije ili barem nedovoljni napredak u budućnosti.

Također se govori o zasićenju tržišta i o tome kako će biti iznimno teško stvoriti nešto novo i drugačije što mi moglo stvoriti novi žanr, bez da se klasificira u neki od postojećih. Dalje pretpostavlja se kako svake godine prosječna dob igrača računalnih igara raste, što dovodi do drugačije potražnje, a time i do drugačijih vrsta igara.

Možemo vidjeti kakav preokret u razvoju je donijelo uvođenje *Battle Royale* žanra u industriju računalnih igara. Veliki broj novih igara predstavljen je baš u tom žanru, mnoge postojeće igre su modifikacijama i prepravcima dodali mogućnost *Battle Royale* perspektive. Nekoliko godina prije izlaska ovog žanra na tržište nitko nije predviđao takav uspjeh.

Prema Hodentu, teško je pretpostavljati šta nas očekuje u budućnosti, ali vjeruje kako će postojati nove platforme koje još ne možemo pojmiti (Stafford, 2017).

6. Zaključak

Kroz rad vidjeli smo primjere različitih žanrova računalnih igara, kako su oni predstavljeni kroz povijest te njihove početke. Prilikom klasifikacije žanrova mogli smo primijetiti kako ne postoji unificirana verzija žanrova, već se taj popis mijenja kroz vrijeme, neki žanrovi nestaju, a neki tek dobivaju na popularnosti. Sve više se javlja potrebna za standardiziranom listom žanrova koja bi pomogla ne samo igračima već i mnogim digitalnim platformama popust *Steam-a*.

Dalje, kroz primjere nekih žanrova možemo primijetiti kako definicija određenog žanra ne odgovara uvijek općoj definiciji po kojoj se žanr igre određuje po mehanici igre i po poznatim karakteristikama. Neki žanrovi su popularniji od ostalih, te se većina žanrova grana u pod-žanrove koji su opisno točniji kada određujemo kojem žanru igra pripada.

Računalne igre danas često su kombinacija dvaju ili više žanrova, te ih je kao takve teško okarakterizirati, osim ako promatramo dominantniji žanr. Kroz budućnost razvoja igara očekuje nas još više ispreplitanja žanrova koji u konačnici mogu dovesti i do potpuno novih žanrova koji će opisivati točno takav oblik igre.

Kroz relativno kratku povijest računalnih igara, primjećujemo kako je razvoj igara brz, te se mijenja s obzirom na trenutne trendove. Zbog toga je teško predviđati budućnost žanrova računalnih igara, jer već kroz koju godinu možemo imati žanrove za koje danas ni ne slutimo. Tehnologije poput VR-a potpomažu ovakvom razvoju. Mišljenja su podijeljena kada govorimo o VR žanru kao zasebnoj kategoriji, neki vjeruju kako će se puni potencijal tek predstaviti, dok drugi smatraju kako ovakav oblik budućnosti neće zaživjeti.

Korisnicima tj. igračima i dalje ostaje zadovoljstvo i užitak igranja računalnih igri, gdje svatko može naći igru po svojih preferencijama. Na kraju, svi smo na neki način različiti i sve dok ta razlika postoji, kreirat će se mnoštvo žanrova kako bi se u konačnici našla igra za svakoga.

Popis literature

A way out [Slika 4.] (2018). Preuzeto 28.09.2019. s https://www.ea.com/games/a-way-out

Assassin's Creed Odyssey [Slika 9.] Preuzeto 28.08.2019. s https://store.steampowered.com/app/812140/Assassins_Creed_Odyssey/

Bilić, V., Gjukić, D., Kirinić, G. (2010). *Mogući učinci igranja računalnih igrica i videoigara na djecu i adolescente*. Napredak : časopis za pedagogijsku teoriju i praksu, 151(2), 95-213.

Brookhaven National Laboratory [BNL] (bez dat.) *The First Video Game?* Preuzeto 28.08.2019. s https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php

CNET u suradnji s John Lewisom (bez dat.) *The History of PC Gaming* Preuzeto 29.05.2019. s http://paidcontent.cnet.co.uk/the-history-of-pc-gaming/?ftag=ACQ-07-10abc7d

Computer Hope (2017). *Indie game*. Preuzeto 29.08.2019. s https://www.computerhope.com/jargon/i/indie-game.htm

Electronic Arts (2018). *A way out.* Preuzeto s https://www.ea.com/games/a-way-out

Electronic Arts (2018). *Need For Speed Heat.* Preuzeto s https://www.ea.com/games/need-for-speed/need-for-speed-heat

Electronic Arts (2019). *Plants vs. Zombies.* Preuzeto s https://www.ea.com/studios/popcap/plants-vs-zombies

Fengfeng Ke, (2009). *A Qualitative Meta-Analysis of Computer Games as Learning Tools* Preuzeto 25.08.2019. s https://www.igi-global.com/chapter/qualitative-meta-analysis-computer-games/20076

Garcia C. (2019). *SpaceWar!: How MIT Students Invented Digital Video Games* Preuzeto 25.08.2019. sa https://fictionphile.com/spacewar/

Kuittinen J., Kultima A., Niemela J. i Paavilainen J. (2007). *Casual Games Disussion*. Preuzeto 30.09.2019. s https://www.researchgate.net/publication/234781375_Casual_games_discussion

Microsoft Adventure (2019). Preuzeto 28.08. s https://winworldpc.com/product/microsoft-adventure/100

Need For Speed Heat [Slika 8.] (2019). Preuzeto 28.08.2019. s https://www.ea.com/games/need-for-speed/need-for-speed-heat/about

Overcooked! 2 [Slika 6.] (2019). Preuzeto 28.08.2019. s https://store.steampowered.com/app/728880/Overcooked_2/

Overmas M. (2012). *A Brief History of Computer Games* Preuzeto 28.08.2019. s https://www.stichtingspel.org/sites/default/files/history_of_games.pdf

Plants vs. Zombies [Slika 5.] (2019). Preuzeto 28.08.2019. s https://www.ea.com/games/plants-vs-zombies/plants-vs-zombies

Plarium (2018). *The Differences Between Real-time and Turn-based Strategy* Preuzeto 30.08.2019. s https://plarium.com/en/blog/rts-vs-tbs/

Playerunkown's Battlegrounds [Slika 3.] (2019). Preuzeto 25.09.2019. s https://store.steampowered.com/app/578080/PLAYERUNKNOWNS_BATTLEGROUNDS/

Računalne igre. (bez dat.). U Hrvatska enciklopedija. Preuzeto 25.08.2019. s http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=68642

Rocket League [Slika 11.] Preuzeto 28.08.2019. s https://store.steampowered.com/app/252950/Rocket_League/

Rust [Slika 7.] Preuzeto 28.08.2019. s https://store.steampowered.com/app/252490/Rust/

Sid Meier's Civilization VI [Slika 12.] Preuzeto 30.08.2019. s https://store.steampowered.com/app/289070/Sid_Meiers_Civilization_VI/

Sims 3 [Slika 10.] Preuzeto 28.08.2019. s https://store.steampowered.com/app/47890/The_Sims_3/

Spacewar [Slika 1.] (bez dat.) Preuzeto 25.08.2019. s http://www.wheels.org/spacewar/

Stafford P. (2017). *What will the game industry look like in five years?* Preuzeto 30.08.2019. s https://www.polygon.com/features/2017/11/14/16533054/the-game-industry-five-years-2022

Technavio (2018). *Top 10 most popular game genres in the world 2018.* Preuzeto 28.08.2019. s https://blog.technavio.com/blog/top-10-most-popular-game-genres

Valve Corporation (2019). *Steam*. Preuzeto s https://store.steampowered.com

Popis slika

Popis slika treba biti izrađen po uzoru na indeksirani sadržaj, te upućivati na broj stranice na kojoj se slika može pronaći.

Slika 1: Prikaz računalne igre Spacewar! iz 1962. godine 4
Slika 2: Izgled početne stranice Steam weba (store.steampowered.com) 7
Slika 3: Prikaz igre Playerunknown's Battlegrounds 8
Slika 4: Prikaz igre A way out 9
Slika 5: Prikaz igre Plants vs. Zombies 10
Slika 6: Prikaz igre Overcooked! 2 11
Slika 7: Prikaz igre Rust 13
Slika 8: Prikaz igre NFS: Heat 14
Slika 9: Prikaz igre Assassin's Creed Odyssey 15
Slika 10: Prikaz igre Sims 3 16
Slika 11: Prikaz igre Rocket League 17
Slika 12: Prikaz igre Sid Meier's Civilization VI 18