

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Одеський національний технологічний університет**  
**Університет Інформатики і прикладних знань, м.Лодзь, Польща**  
**Національний технічний університет України «Київський**  
**політехнічний інститут»**  
**Навчально-науковий інститут комп'ютерних систем і технологій**  
**«Індустрія 4.0» ім. П.М. Платонова**

**XXIII Всеукраїнська науково-технічна конференція**  
**молодих вчених, аспірантів та студентів**

**«СТАН, ДОСЯГНЕННЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ**  
**ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ І ТЕХНОЛОГІЙ»**

*Матеріали конференції*



Одеса

**20-21 квітня 2023 р.**

Стан, досягнення та перспективи інформаційних систем і технологій / Матеріали XXIII Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 20-21 квітня 2023 р. - Одеса, Видавництво ОНТУ, 2023 р. – 449 с.

Збірник включає матеріали доповідей учасників конференції, які об'єднані за тематичними напрямками конференції.

Збірник буде корисним як для фахівців і працівників фірм, зайнятих в області ІТ, так і для викладачів, магістрів і студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за напрямками і спеціальностями програмного забезпечення, обчислювальної техніки і автоматизованих систем, прикладної математики та обробки інформації, буде корисним професіоналам з комп'ютерного моделювання та розробки комп'ютерних ігор.

Результати досліджень у збірнику представляють собою своєрідний зріз сучасного стану справ в перерахованих галузях знань, який може допомогти як фахівцям, так і студентам університетів скласти загальну картину розвитку інформаційних технологій та пов'язаних з ними питань.

Наукові праці згруповані за напрямками роботи конференції та наведені в алфавітному порядку прізвищ авторів.

Матеріали (тези доповідей) друкуються в авторській редакції. Відповідальність за якість та зміст публікацій несе автор.

Матеріали подано українською та англійською мовами.

Редактор збірника Котлик С.В.

21. "Розробка програмного інформаційного комплексу для супроводження 3D-гри у жанрі SHOOTER "AGM TANKS"". <b>Люлька Б. В., Швець Н. В.</b> (ВСП «Фаховий коледж промислової автоматики та інформаційних технологій ОНТУ)	413
22. Дослідження візуалізації середовища віртуальної лабораторії в ігровому рушії UNITY. <b>Павлов О.В., Ломовцев П.Б.</b> (Одеський національний технологічний університет)	414
23. WEB-дизайн сторінки віртуального списку переглянутих фільмів. <b>Поліщук П. А.</b> (Національний Університет "Одеська Політехніка")	415
24. Використання процедурної генерації при розробці контенту комп'ютерних ігор. <b>Шестопапов С.В., Кулаков В.А.</b> (Одеський національний технологічний університет)	417
25. Особливості ігор жанру 3D платформер. <b>Шестопапов С.В., Рогожкіна К.Ю.</b> (Одеський національний технологічний університет)	419
26. Аналіз ігор жанру «SHOOTER». <b>Щербина Д.В., Шестопапов С.В.</b> (Одеський національний технологічний університет)	422
27. Дослідження технологій використання скриптів рушія UNITY для розробки настільних традиційних ігор. <b>Юхимук С. В.</b> (Волинський національний університет імені Лесі Українки)	424
<b>Розділ 8: Бібліометрика. Інформатизація навчального, наукового, дослідницького процесів</b>	426
1. Інтеграція елементів доповненої реальності в інституційний репозитарій ТНТУ. <b>Крамар Т.О., Крамар О.І., Дуда О.М.</b> (Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя)	426
2. Становлення повносистемної моделі електронної бібліотеки. <b>Струнгар А.В., Шмаглій О.Б.</b> (Державна науково-технічна бібліотека України)	428
<b>Розділ 9: Інформаційні технології у медицині</b>	431
1. Можливості телемедицини при ультразвуковому дослідженні фетоплацентарного комплексу у пацієнток з коронавірусною хворобою. <b>Вдовенко А.В.</b> (Івано-Франківський національний медичний університет)	431
2. On whole-slide imagery and computational pathology in medical diagnosis. <b>Канцемал А.О., Перова І.Г.</b> (Харківський національний університет радіоелектроніки)	433
3. Розроблення інформаційної технології для оптимізації задач реабілітації людей з ПТСР. <b>Козловська В. О., Обелець Т. А.</b> (Міжнародний науково-навчальний центр інформаційних технологій та систем НАН України та МОН України)	434
4. Моделювання епідемії за допомогою випадкових графів. <b>Коник А. С.</b> (Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара)	436
5. Постановка задачі вдосконалення програмного забезпечення для виявлення кольороаномалій шляхом діагностування його різновидів. <b>Мельников О. Ю., Канішев В. О.</b> (Донбаська державна машинобудівна академія)	439
6. Використання штучного інтелекту в медицині, збирання статистичних даних, прогноз майбутнього використання. <b>Овдій А.А.</b> (Одеський національний технологічний університет)	441
7. Модель розподіленої системи моніторингу сенсорних медичних пристроїв на базі модулів Logawan та протоколу MQTT. <b>Онацький В.В., Бурлаченко І.С.</b> (Чорноморський національний університет ім. Петра Могили)	443
8. Обробки експериментальних біомедичних даних з застосуванням однотипних фільтрів. <b>Ситніков Т.В., Бадерко І.В., Бурячківський С.Е., Мельніченко М.Г., Ситнікова В.О.</b> (Національний університет "Одеська політехніка", Одеський національний медичний університет)	445
9. Дистанційний моніторинг слуху за допомогою інформаційних технологій. <b>Харченко А.Р.</b> (НТУУ «Київський політехнічний інститут ім. І. Сікорського»)	447

## АНАЛІЗ ІГОР ЖАНРУ «SHOOTER»

ЩЕРБИНА Д.В. (denisscherbina01@gmail.com),  
ШЕСТОПАЛОВ С.В. (sshestopalov1984@gmail.com),  
Одеський національний технологічний університет

Представлена робота присвячується аналізу ігрового жанру «Shooter» та його піджанрів. Зазначено, що на сьогоднішній день можна виділити багато різних піджанрів: FPS, TPS, Tactical, Battle-Royale та інші. Кожен піджанр жанру «Shooter» має свої власні ігрові механіки, зовнішній вигляд та пропонує унікальний ігровий досвід. Вказано, що разом з тим є так звані «перебіжчики», які можуть поєднувати в собі елементи декількох піджанрів.

Пращури жанру з'являлись ще в 80х роках ХХ ст. З кожним роком жанр «Shooter» все більш прогресував та набував більшої популярності серед гравців. Найпопулярніші серії ігор жанру «Shooter» є: «Counter-Strike», «Call of Duty», «Battlefield» та інші. Вони мають схожі ігрові механіки, але дають гравцю зовсім різний ігровий досвід. С самого початку зародження жанру, почало з'являтися багато його піджанрів. Багато з яких ставали навіть більш популярними чим класичний «Shooter».

Метою роботи та основною задачею є аналіз ігрового жанру «Shooter» та виявлення особливостей його піджанрів.

Спочатку дамо визначення жанру. Ігри жанру «Shooter» або стрілялки — це один з представників відеоігор-екшенів, у яких майже вся увага гравця зосереджена на поразці ворогів персонажа за допомогою зброї, наданої гравцеві. Зазвичай ця зброя є вогнепальною або інша далекобійною, і її можна використовувати в поєднанні з іншими інструментами, такими як гранати для непрямого нападу, броня для додаткового захисту або аксесуари, такі як телескопічні приціли для зміни поведінки зброї. Звичайним ресурсом, який можна знайти в багатьох іграх-шутерах, є боєприпаси, броня чи здоров'я, або покращення, які збільшують зброю персонажа гравця. [1]

На сьогоднішній день можна виділити основні його піджанри:

**First-person shooter (FPS)** - це ігри, в яких гравець грає з першої особи та використовує зброю, щоб знищувати ворогів. Приклади цього виду ігор: "Call of Duty", "Counter-Strike"(рис.1.), "Doom".



Рис. 1. – Скріншот ігрового процесу гри «Counter-Strike»

**Third-person shooter (TPS)** - у цьому виді ігор гравець спостерігає за персонажем з третьої особи, що дозволяє більш точно керувати персонажем та його рухами. Приклади: "Gears of War"(рис.2.), "Max Payne", "Uncharted".

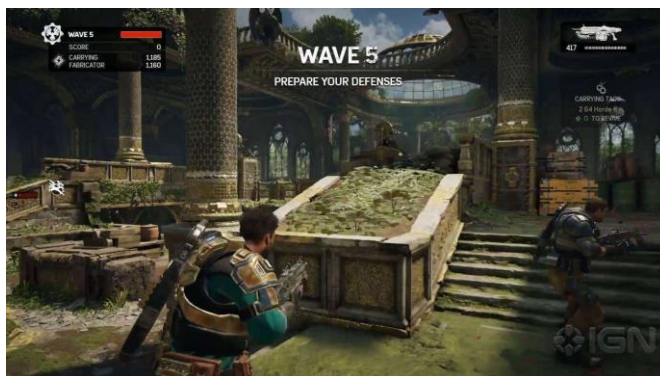


Рис. 2. – Скріншот ігрового процесу гри «Gear of War»

**Tactical shooter** - у таких іграх гравець повинен розробляти стратегію та взаємодіяти з іншими членами команди, щоб виконати місію. Приклади: "Rainbow Six"(рис. 3.), "Ghost Recon", "SWAT".



Рис. 3. – Скріншот ігрового процесу гри «Rainbow Six»

**Survival shooter** - у цьому виді ігор гравець повинен вижити в умовах постійних загроз, змагаючись з ворогами та іншими перешкодами. Приклади: "Left 4 Dead", "Days Gone", "The Last of Us"(рис.4.).

Рис. 4. – Скріншот ігрового процесу гри «The Last of Us»



В загальному, жанр "Shooter" має безліч різних піджанрів, які пропонують гравцеві різноманітні виклики. Залежно від вибору гравця, він може знайти гру, яка відповідає його смакам та потребам.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1.Shooter Games [Електронний ресурс] Режим доступу:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Shooter\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Shooter_game)