

шафты и сцены для мобильных, виртуальных, консольных и настольных компьютеров. Для окрашивания ландшафта используются слои, где каждый слой использует свою текстуру. Для создания каждого слоя нам необходима отдельная маска. Маски будут накладываться друг на друга по очередности слоев. Для создания деревьев требуются аналогичные решения, как и с ландшафтом. Для создания маски мы можем скопировать условия с необходимого нам слоя.

На сегодняшний день процедурная генерация используется не только в крупных компаниях, но также доступна и для небольших студий. Это значительно расширяет возможности при разработке игр, что положительно сказывается на их качестве.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Процедурная генерация в играх: что это такое и зачем она нужна [Электронный ресурс] / Компания «Skillbox» . – Режим доступа: [https://skillbox.ru/media/gamedev/protsedurnaya\\_generatsiya\\_v\\_igrakh\\_ch\\_to\\_eto\\_takoe\\_i\\_zachem\\_ona\\_nuzhna/](https://skillbox.ru/media/gamedev/protsedurnaya_generatsiya_v_igrakh_ch_to_eto_takoe_i_zachem_ona_nuzhna/). – Дата доступа: 15.04.2021.

УДК 004.9

Студ. М.Д. Гуринович  
Науч. рук. ст. преп. М.Ф. Кудлацкая  
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

## **ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ЖАНРЕ ADVENTURE**

Первые компьютерные игры появились лишь в 50–60-х годах прошлого столетия, но за это время игровая индустрия совершила огромный скачок в развитии [1]. Очень быстро из каких-то примитивнейших программ игры превратились в произведение искусства.

Сразу стоит отметить, что на сегодняшний день не существует какой-то единой системы классификации. Классификация игр по жанрам довольно условна. Во-первых, у многих жанров нет четкого, общепринятого определения. Во-вторых, разработчики не прекращают своих экспериментов, разбавляя устоявшиеся типы игровых механик новыми элементами. То есть современные игры могут принадлежать к одному или сразу нескольким жанрам, а то и вовсе представлять собой нечто новое. Поэтому обозначим, что причисление игры к тому или иному жанру осуществляется путем выявления преобладающих компонентов.

Adventure /Quest – это жанр, описывающий приключенческую игру, главными элементами которой являются сюжет, обследование мира и выполнение различных заданий [1]. Игры жанра Adventure /Quest нередко включают в себя элементы головоломки. Квесты бывают графическими, текстовыми и визуальными романами.

Серия Uncharted является одной из важнейших для семейства консолей PlayStation. Помимо трёх основных игр для консоли PS3 была выпущена также карманная версия приключений Натана Дрейка – Uncharted: Golden Abyss, которая ничуть не уступает своим старшим собратьям в плане увлекательности и визуальных красот.

Создание уровня и левел-дизайна в жанре Adventure стоит начать с нескольких пространств или коробок, которые стоит соединить вместе. Таким образом, получим простой уровень с началом и концом.

Прямые линии всегда будут скучными. Игрок увидит весь уровень с самого старта, его уже не получится особо удивить. У каждого пространства есть своя тематика и предназначение. То же самое касается и уровней. Они должны быть поделены на кусочки, при их разработке предпочтительно использовать разные темы (пески, лес, скалы). Так игрок не устанет от однообразного вида[2].

Когда персонаж в игре получает что-то без особых усилий (или вообще просто так), то награда ощущается скучной и даже подозрительной. Если нужно наградить игрока, то он для начала должен постараться найти желаемое. На уровне должны быть дополнительные места с секретами, собираемыми предметами и прочими полезностями.

Статичные уровни кажутся мёртвыми и скучными. Игрок должен взаимодействовать хоть с чем-то. Это может быть даже мелочь вроде пианино или гудка автомобиля. Или, например, рычага, открывающего дверь. Простенькие пазлы на пути игрока тоже всегда будут кстати.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Appsru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://appsru.ru/index/genres\\_of\\_games](http://appsru.ru/index/genres_of_games) – Дата доступа: 20.04.2021 г.

2. XYZ-Media [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://media-xyz.com/ru/articles/1622-kak-s-nulia-pridumat-dostoiny-uroven-dlia-ig> – Дата доступа: 12.04.2021 г.