

ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ИГР ЖАНРА РАЗВИВАЮЩИЙ КВЕСТ ДЛЯ ДЕТЕЙ НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «REX»

Современная компьютерная игра – это яркий, образный трехмерный мир, который вполне можно считать настоящим из-за высокого качества изображения и звуковых эффектов. В этом мире интерактивное действие очень динамично, присутствует многоуровневая нить событий, создана реалистичная среда с детализированными предметами и персонажами. Сегодня дети начинают играть уже с 2–3 лет. Для малыша 3–4 лет игра – это тоже источник информации о мире, поэтому необходимо учитывать качество графики и связь картинки и цветового решения с реальным миром [1]. Окружение главной комнаты игры «Rex» показано на рисунке 1.



Рисунок 1 – Окружение главной комнаты в игре «Rex»

Таким образом, на основании полученных данных можно сделать следующие выводы.

- В игре должен присутствовать таймер, чтобы контролировать время, которое ребёнок проводит за монитором.
- Стиль игры должен быть привычен и интересен ребёнку, поэтому был выбран «мультяшный» стиль.
- Игра должна передавать оттенки реального мира, при этом интерактивные элементы должны быть яркими и привлекать внимание.

ЛИТЕРАТУРА

1. Дети и компьютерные игры: за и против [Электронный ресурс]/ Сайт телеканала «О». – 2022. – Режим доступа: <https://www.kanal-o.ru/news/10406>. – Дата доступа: 04.04.2022.