

## ОБ ОСОБЕННОСТЯХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ОКРУЖЕНИЕМ В ШУТЕРАХ

Шутер – жанр компьютерных игр. Игрок находится в трёхмерном пространстве и имеет некоторую свободу передвижения. Уровни, как правило, являют собой ограниченный лабиринт, в котором расположены враги, союзники и нейтрально настроенные NPC. Геймплей канонического шутера сводится к поиску выхода с уровня, с устранением всех препятствующих противников и препятствий. Полнота погружения пользователя в геймплей во многом зависит от детальной проработки игрового окружения. Окружение, помимо чисто эстетической цели, служит еще и определенным вектором при "прохождении" игры, оно направляет игрока по сюжетной линии, иногда помогая ему, а иногда и препятствуя, дабы усилить игровой момент и чувства преодоления препятствий.

Целью работы является определение механик дверей. Двери в шутерах почти всегда открываются «от себя» – с какой бы стороны ни находился игрок. При этом в реальном мире петли, которые позволяют открывать дверь в обе стороны, встречаются крайне редко. Любой дверной проход – это, по-сути, «бутылочное горлышко». Чем больше в зоне видимости дверных проёмов – «горлышек», из которых может появиться противник, – тем более медленным и нервным будет геймплей. Двери провоцируют игроков «кемперить» – подолгу сидеть в засаде. Сравнительная характеристика анализа видов дверей приведена в табл.

**Таблица – Особенности дверей в игре**

Вид двери	Быстрота убийства всех врагов	Проходимость для игрока	Непроходимость для врагов	Чувство защищенности	Сумма
Открываемая игроком	3	3	4	5	15
Автоматическая	2	4	3	3	12
Нет двери	4	5	0	0	9

Из таблицы видно, что наименьшая сумма баллов для варианта без двери, обеспечивающая лучшую проходимость игрока и уровня. Для разрабатываемой игры выбран автоматический тип дверей. Он обеспечивает хорошую проходимость и сохраняет чувство защищенности. Также предоставляет достаточно активностей и механик в игре.