

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «LET’S GO HIKING»

Оберган В. С.

*Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»,
филиал «Минский радиотехнический колледж»
г. Минск, Республика Беларусь*

Научный руководитель: Гордеюк А. В. – преподаватель высшей категории, магистр

Аннотация. Создание компьютерной игры «Let’s go hiking», позволяющую решать различные головоломки и достигать поставленных целей

Ключевые слова: компьютерная игра, приключенческий жанр, квест

Введение. Компьютерная игра «Let’s go hiking» – квест игра, целью которой является достичь поставленной цели. Квесты – это жанр видеоигр, представляющий собой интерактивную историю с игроком в главной роли. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Такие характерные для других жанров компьютерных игр элементы, как бои, экономическое планирование и задачи, требующие от игрока скорости реакции и быстрых ответных действий, в квестах сведены к минимуму или вовсе отсутствуют.

Основной идеей компьютерной игры «Let’s go hiking» является развитие логического мышления и навыка выполнения поставленных задач.

Основная часть. Компьютерная игра или видеоигра – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. Существуют попытки выделить компьютерные игры как отдельную область искусства, наряду с театром, кино и т. п.

Существует несколько основных жанров компьютерных игр, но в каждом жанре существуют свои разновидности, поэтому разных видов компьютерных игр гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд. Тем не менее игры одного жанра имеют между собой много общего. К наиболее популярным жанрам компьютерных игр относятся:

– стратегические игры – популярный жанр компьютерных игр, в котором залогом достижения победы является планирование и стратегическое мышление. Смысл таких игр заключается в управлении некоторым ресурсом, который необходимо преобразовать в преимущество над противником при помощи оперативного плана, разрабатываемого с учетом меняющейся обстановки;

– шутеры – жанр компьютерных игр, в которых успех игрока в большой степени зависит от его скорости реакции и способности быстро принимать тактические решения. Действие таких игр развивается очень динамично и требует напряжения внимания и быстрой реакции на происходящие в игре события.

– симуляторы – это программное обеспечение или устройства, имитирующие управление каким-либо устройством. Могут применяться как для обучения, так и для развлечения.

– приключенческие игры – один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predeterminedным или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

– файтинги – жанр видеоигр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной.

В данном проекте представлена программа, которая относится к приключенческому (приключенческому) жанру компьютерных игр. Визуально подобные игры оформлены как мультипликационный фильм, но с интерактивными свойствами – возможностью

управления ходом событий. Для решения поставленных в них задач необходимо обладать хорошей сообразительностью и развитым логическим мышлением. Главным подспорьем в этих играх служат находки – различные предметы, которые встречает персонаж, путешествуя в игровом пространстве многочисленных уровней.

Данный жанр подходит для людей любящих подумать. Время, потраченное на игру, не имеет значения, главным правилом для успешного прохождения – ничего не пропустить. Польза от квестов очевидна: развивается логическое мышление, внимание, тренируется память, усидчивость, терпение.

Также различают несколько видов приключенческих игр [1]: тестовые приключения, графические квесты, квесты-головоломки, визуальные романы, симуляторы ходьбы. Данный проект можно отнести к квестам-головоломкам, с содержанием некоторых критериев графических квестов. В квестах-головоломках основным условием является решение каких-либо логических задач, загадок, например, в виде различных механизмов, доступных для обследования игроком, при этом число загадок очень велико, а повествование может быть схематичным или вовсе отсутствовать. Графические квесты обусловлены наличием возможности управления и взаимодействия с различными объектами на игровом экране с помощью курсора, а также качественным графическим интерфейсом (рисунок 1).



Рисунок 1 – Графический интерфейс компьютерной игры «Let's go hiking»

Для создания корректного квеста стоит следовать некоторым правилам [2]:

- последовательность, т. е. программа не должна содержать в себе неожиданного поворота сюжета – ход игры определен четко-определенным планом;
- предусмотрительность, т. е. никаких спонтанных действий происходить не должно. Весь ход игры определен наперед. Это относится ко всем диалогам, чередованиям событий и т. д.;
- логичность, т. е. все созданные загадки должны соответствовать некоторому сюжету игры.

Приняв во внимание всю вышеописанную информацию, процесс прохождения приключенческих игр можно описать следующим несложным предложением: «Собрав всевозможные предметы и решив всевозможные головоломки – использовать их во всевозможных местах методом «последовательного перебора»

Заключение. Создание данного проекта нацелено на развитие и улучшение некоторых человеческих факторов таких как: тренировка памяти и наблюдательности, улучшение фантазии, открытие новых сторон характера (сообразительность, способность достигать поставленным целям). Разработка компьютерной игры «Let's go hiking» также способствует развитию собственных навыков программирования.

Список литературы

1. Георгий Евсеев. Эволюция интерфейса в Adventure // PC Review: журнал. — 1994. — Январь (№ 1).
- 2 Adams, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. — 2nd edition. — Berkeley, CA: New Riders, 2010. — С. 547. — 700 p. — ISBN 978-0321643377.

UDC 621.3.049.77–048.24:537.2

COMPUTER GAME «LET’S GO HIKING»

Obergan V. S.

*Educational institution "Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics"
branch "Minsk Radio Engineering College", Minsk, Republic of Belarus*

Scientific supervisor Gordeyuk A. V. – teacher of the highest category, master

Annotation. Creation of a computer game "Let's go hiking", which allows you to solve various puzzles and achieve your goals

Keywords. computer game, adventure genre, quest.