

## ACTION-ADVENTURE. РАЗБОР ЦА И ОСОБЕННОСТЕЙ ЖАНРА

*В данной статье рассматривается жанр компьютерных игр Action-Adventure, разбирается целевая аудитория и особенности жанра на примере игр жанра.*

### ВВЕДЕНИЕ

Жанр Action-Adventure рождается в момент создания игровой приставки компанией Atari, 14 октября 1977 года они выпускают Atari 2600. Для нее в 1979 году выходит первая игра в жанре Adventure. Сегодня жанр породил множество франшиз, среди них Assassin's Creed, The Legend of Zelda, Tomb Raider etc. Жанр является смешанным, совмещая в себе элементы боевика и квеста, но также приобрел собственные способности

### I. РАЗБОР ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ

Для описания целевой аудитории игр жанра обычно выбирают 5 критериев: демография, поведенческие особенности, казуальность игроков, принятие ими инноваций и платежеспособность. Рассмотрим некоторые пункты подробнее. Наиболее ярко демография выражена в графическом стиле: требования азиатского рынка разнятся с американским. Восприятие образов и персонажей игроком зависит от его уровня консервативности и толерантности, менталитета и жизненных привычек. В сегментации по Бартлу 4 психотипа: киллеры, карьеристы, исследователи и социальщики. Большинство – исследователи, которых привлечет мир, полный различных локаций, квестов, загадок и сюжет. На втором месте карьеристы, для них разнообразие способов развития – идеал. Третьи – киллеры. В приключенческих боевиках их не много, так как самые главный их интерес – доминировать над другими игроками, а для игр жанра нетипичен онлайн-режим. Самую последние – социальщики. Их в играх жанра почти нет из-за отсутствия связи с реальными людьми, но они могут привлечь к игре других людей. Опираясь на ранее описанные психотипы, плательщики – это киллеры. Деньги для них – способ быстро прокачаться и победить. Случайные плательщики – исследователи. Их интересует не завоевание мира, а его познание, их цель – полностью пройденная игра. Абсолютно неплатящий сегмент целевой аудитории жанра – карьеристы и социальщики. Вторым

это попросту не нужно, а для первых интерес составляет достижение всего самостоятельно.

### II. 2. РАЗБОР ОСОБЕННОСТЕЙ ЖАНРА

Так как Action-Adventure является смешением нескольких жанров, в нем есть элементы квеста и экшена, однако имеются и свои особенности. К элементам action-игр относятся: 1) Высокая интерактивность и динамика: активное использование игрового пространства для перемещений, развитая боевая система, наличие физической модели, и так далее. 2) Система уровней для прохождения. 3) Наличие достижений или возможность игры на рекорд. К элементам adventure-игр относятся: 1) Наличие головоломок. 2) Цепляющий сюжет. 3) Сложность игры влияет только на силу врагов, а не прохождение в целом. 4) Отсутствие многопользовательской игры либо многопользовательская игра, реализуемая побочно (в отдельных режимах без влияния на сюжет). Собственные особенности Action-Adventure: 1) По сравнению с action-играми, врагов намного меньше и сражения с ними не являются первостепенной задачей игрока/ключевой механикой игры. 2) Сохранения в контрольных точках, а не по прохождению уровня. 3) Скорость реакции игрока задействуется куда чаще, чем в action-играх, так как помимо сражений присутствуют головоломки, проверяющие не только интеллектуальные, но и физические способности игрока.

### Выводы

Смешение жанров позволило элементам каждого из них раскрыться по-новому. Головоломки стали куда сложнее и теперь они ориентированы на окружающий мир, а продуманную боевую систему дополнил сюжет, который не позволит игроку оторваться от экрана.

### Список литературы

1. <https://habr.com/ru/company/mailru/blog/274263/>
2. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Action-adventure>
3. <https://kritikanstvo.ru/top/games/best/alltime/genres/4/>

*Дубинина Вера Сергеевна*, студент 1 курса факультета ИТиУ БГУИРа, vera.s.dubinina@gmail.com

*Грудько Алексей Викторович*, студент 1 курса факультета ИТиУ БГУИРа, grudko2003@gmail.com

*Кузьмин Егор Валерьевич*, студент 1 курса факультета ИТиУ БГУИРа, kiseryot28@gmail.com

*Научный руководитель: Кукин Дмитрий Петрович*, доцент кафедры ВМиП БГУИРа, vmpir@mail@bsuir.by