



ет у игрока в процессе ожидания внезапного события, избежать которое можно лишь благодаря навыкам, развиваемым в игре. Так, во многих проектах, смерть игрового персонажа сопровождается скримером – пугающим кадром с неприятным громким звуком. Примечательным проектом, использующем этот способ, является инди-игра «Five Nights at Freddy's».

**Использование неприятных тем.** Игры в жанре Ноттог могут повествовать о темах, вызывающих дискомфорт у большинства игроков: оккультизм и секты, гротескное изображение смерти и получения увечий, потусторонние явления и таинственные события, фобии и психические расстройства. Вовлечение игрока в процесс переживания травмирующего опыта способно сделать игровой процесс напряженным без потребности в использовании сложных механик. Инди-проект «Iron Lung» удачно использует клаустрофобию – боязнь замкнутого пространства – как главный элемент утрашения.

**Лишение игрока силы.** Такой способ создает должный контраст с играми любого другого жанра. Игроки, привыкшие повышать силу и навыки на протяжении игрового процесса и неминуемо побеждать врагов, окажутся абсолютно незащитными перед ужасающей угрозой, избежать которую либо невозможно, либо крайне сложно. Приём лишения игрока силы демонстрирует игра «Faith». [4]

*Кучеренко Ангелина Маратовна*, студентка 2 курса факультета информационных технологий и управления БГУИР, gelyakucherenko05@gmail.com.

*Чернов Георгий Эдуардович*, студент 2 курса факультета информационных технологий и управления БГУИР, georgechernovedu@gmail.com.

*Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна*, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, korshikova@bsuir.by

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, игры в жанре Ноттог – одни из самых разнообразных и запоминающихся проектов, отличающиеся уникальными подходами для взаимодействия с игроком. Далеко за плечами остались однообразные истории про замки с привидениями. Глубокие исследования и анализ особенностей психики и восприятия информации делают современные игры в жанре Ноттог настоящими энциклопедиями человеческих страхов. Жанр Ноттог развязывает руки геймдизайнерам, позволяя воссоздавать необычные задумки, донести важные послы, производить впечатлительные и вызывать самые искренние и яркие эмоции.

### Список литературы

1. DNS Club [Электронный ресурс] / Жанр хоррора в играх – страшнее, чем кино – Режим доступа: <https://club.dns-shop.ru/blog/t-64-videoigry/58011-jaur-horrora-v-igrah-strashnee-chem-v-kino/>. – Дата доступа: 19.03.2024
2. Medium [Электронный ресурс] / Video Games and Psychological Horror: A Deep Exploration – Режим доступа: <https://medium.com/@kimbomahfuzh/video-games-and-psychological-horror-a-deep-exploration-874a8adb896b>. – Дата доступа: 19.03.2024
3. Хабр [Электронный ресурс] / Как создавать напряжение в хоррор-играх. Часть первая – Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/398215/>. – Дата доступа: 19.03.2024
4. Game Developer [Электронный ресурс] / 10 design lessons learned from 30 years of horror games – Режим доступа: <https://www.gamedeveloper.com/design/10-horror-game-design-tips-close-modal>. – Дата доступа: 19.03.2024