



# Эволюция и перспективы развития видеоигр приключенческого жанра в Российской Федерации

А.А. Бердюгин, С.Р. Муминова

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, Москва, Российская Федерация

## АННОТАЦИЯ

Настоящее исследование посвящено анализу процесса развития видеоигр приключенческого жанра. **Цель исследования** – определение текущих тенденций к созданию текстовых квестов на основе инновационных подходов. **Задачи исследования** включают: анализ современного состояния жанра, обзор применяемых технологий в разработке видеоигр, а также социокультурные эффекты. **Научная значимость работы** обусловлена необходимостью переосмысления потенциала жанра адвентюрных игр в контексте современных условий. Практическая значимость работы подтверждается представлением конкретных примеров разработки инструментария для создания компонентов текстовых квестов с использованием искусственного интеллекта. Так, например, алгоритмы нейросетей способны генерировать не только сюжет, но и аудиовизуальный ряд видеоигры, что сокращает время ее разработки и снижает затраты на производственный процесс. Сравнительный анализ на примере игры «Far Cry» позволяет выявить пути совершенствования подходов к разработке видеоигр. Рассмотрены последствия блокировки зарубежных онлайн-платформ из-за наличия запрещенных материалов, и указаны пути решения для отечественного рынка видеоигр. **Основные выводы** исследования подчеркивают важность государственной поддержки для развития национальной платформы видеоигр, что укрепит систему ценностей и обеспечит защиту национальной культуры.

**Ключевые слова:** приключенческий жанр; адвентюрная игра; нейросеть; генерация сюжета; Far Cry; платформа видеоигр

**Для цитирования:** Бердюгин А.А., Муминова С.Р. Эволюция и перспективы развития видеоигр приключенческого жанра в Российской Федерации. *Цифровые решения и технологии искусственного интеллекта*. 2025;1(4):26-34. DOI: 10.26794/3033-7097-2025-1-4-26-34

ORIGINAL PAPER

# Evolution and Opportunities of Adventure Videogames in the Russian Federation

A.A. Berdugin, S.R. Muminova

Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russian Federation

## ABSTRACT

The paper analyzes evolution and state-of-art of adventure videogames. **The goal** of the study is to reveal the trends in creating text quests based on innovative approaches. **These are the tasks to solve:** to analyze interactive fiction videogames, to make a review of the technologies employed in videogames development, to highlight social and cultural effects. **The scientific value** is the evaluation of the potential of adventure games in present-day conditions. The practical applicability is proved by real examples demonstrating the AI-tools used for creating elements of text quests. For example, neural networks are employed both to generate the plot of the quests and audio and visual content. That shortens development time and reduces the cost of production process. The comparative analysis performed for the game “Far Cry” allows revealing the ways for further improvements in the development process. The authors also consider the situation concerning blocking foreign online-platforms in Russia due to the disallowed content and map out the ways for domestic videogame market. **The outcome of the study** emphasizes the importance of government support for establishing national game-platform to reinforce state values and provide the protection of national culture. **Keywords:** interactive fiction; adventure game; neuro network; plot generation; Far Cry; videogame platform

**For citation:** Berdugin A.A., Muminova S.R. Evolution and opportunities of adventure videogames in the Russian Federation. *Digital Solutions and Artificial Intelligence Technologies*. 2025;1(4):26-34. DOI: 10.26794/3033-7097-2025-1-4-26-34



## ВВЕДЕНИЕ

В современном мире, где технологии и медиа играют все более значимую роль, индустрия компьютерных игр приобрела огромный масштаб. Одним из значимых результатов этого процесса стало появление киберспорта, а также науки о компьютерных играх — Game Studies. Эта междисциплинарная наука изучает видеоигры как культурный феномен. Многие отечественные работы посвящены исследованию отдельных аспектов приключенческих игр. В частности, большая часть публикаций посвящена эстетике дизайна графической составляющей [1–3]. Но следует отметить, что успех игры в большей степени определяется сюжетом и игровым процессом — геймплеем (от англ. game play), нежели графическими возможностями. Геймплей включает в себя игровые механики, такие как динамика, управление и развитие персонажа, определяющие интерес игрока к игре. Практика показывает, что успех игры напрямую зависит от ее способности удерживать интерес аудитории, причем качество графики играет второстепенную роль [4].

Одним из самых увлекательных жанров, который несправедливо забыт, является «Interactive Fiction» — текстовые квесты, в которых игрок взаимодействует с текстовым окружением, выбирая действия и решения, которые влияют на ход игры. Этот жанр зародился во второй половине XX в., в эпоху текстовых интерфейсов и первых персональных компьютеров. Он остается актуальным благодаря своему потенциалу для развития креативного мышления и воображения. Сегодня этот жанр требует переосмысления в контексте новейших технологий, доступных для разработчиков [5–8].

В программировании интерфейсы — это не только графический интерфейс пользователя [от англ. Graphical User Interface (GUI)], но и конструкции, которые определяют, как взаимодействуют различные компоненты программы в самой системе компьютера. В адвентюрных (приключенческих) играх концепция интерфейса принимает форму командной строки или CLI (от англ. Command Line Interface). В данной статье рассматриваются игровые интерфейсы без традиционного GUI, где графическим интерфейсом служит обычный текст.

Интерактивную беллетристику и текстовые квесты можно рассматривать как взаимосвязанные категории текстовых игр, акцентирующих внимание на повествовании и взаимодействии с игровым миром, но при этом различающихся по сложности и механике. Поэтому в статье эти понятия считаются эквивалентными.

**Цель исследования** — определение текущих тенденций к созданию текстовых квестов на основе инновационных подходов. **Задачи исследования** включают: анализ современного состояния жанра,

обзор применяемых технологий в разработке видеоигр, а также социокультурные эффекты.

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЛИТЕРАТУРЫ В АДВЕНТЮРНЫХ ИГРАХ

Адвентюрные игры представляют собой один из наиболее популярных жанров компьютерных игр, привлекающих широкую аудиторию по всему миру. Они напоминают литературные произведения, но отличаются тем, что игрок становится героем истории, формируя локации и события, а также определяя исход рассказа своими действиями, хотя возможные концовки предопределены автором игры. В процессе прохождения игрок сталкивается с различными вызовами: преодоление препятствий, решение логических задач, взаимодействие с игровыми персонажами, поиск необходимых предметов. Эти элементы требуют от игрока применения логики, креативности и внимательности к деталям, что делает игровой процесс увлекательным и захватывающим. Причем к решению любой задачи нужно прийти путем логических рассуждений.

Игра «Colossal Cave Adventure» положила начало текстовым квестам и всему приключенческому жанру в 1970-х гг. Эта игра посвящена Мамонтовой пещере с историей, насчитывающей более 230 лет — от наполеоновских войн до 90-х гг. XX в. Ученый и программист Уильям Краутер создал компьютерную программу с моделью этой пещеры, после чего вместе с другом Доном Вудсом, поклонником творчества Джона Р.Р. Толкина, они наполнили модель волшебными существами и предметами. В те годы не было компьютерной графики, взаимодействие происходило через ввод команд с клавиатуры телетайпа, а ответы компьютер печатал на бумаге. Играющий вводил команды для героя, а компьютер описывал результат. Выглядело это примерно так, как изображено на рис. 1.

Несмотря на кажущуюся простоту, игра оказалась сложной и увлекательной. Компьютерные игры в то время были доступны только программистам, и даже опытные специалисты тратили недели на прохождение игры. Таким образом программа «Colossal Cave Adventure» стала первой текстовой адвентюрной игрой в мире [9].

Золотой период текстовых игр пришелся на первую половину 1980-х гг., когда компании Infocom и Level 9 выпустили множество успешных проектов. Марк Бланк и создатели серии текстовых игр «Zork» (компания Infocom) признавали «Colossal Cave Adventure» источником вдохновения. Несмотря на отсутствие графики в этих играх, продукты Infocom издавались и переиздавались вплоть до начала 2000-х гг. Этим занималась компания Activision, которая приобрела Infocom в 1989 г.

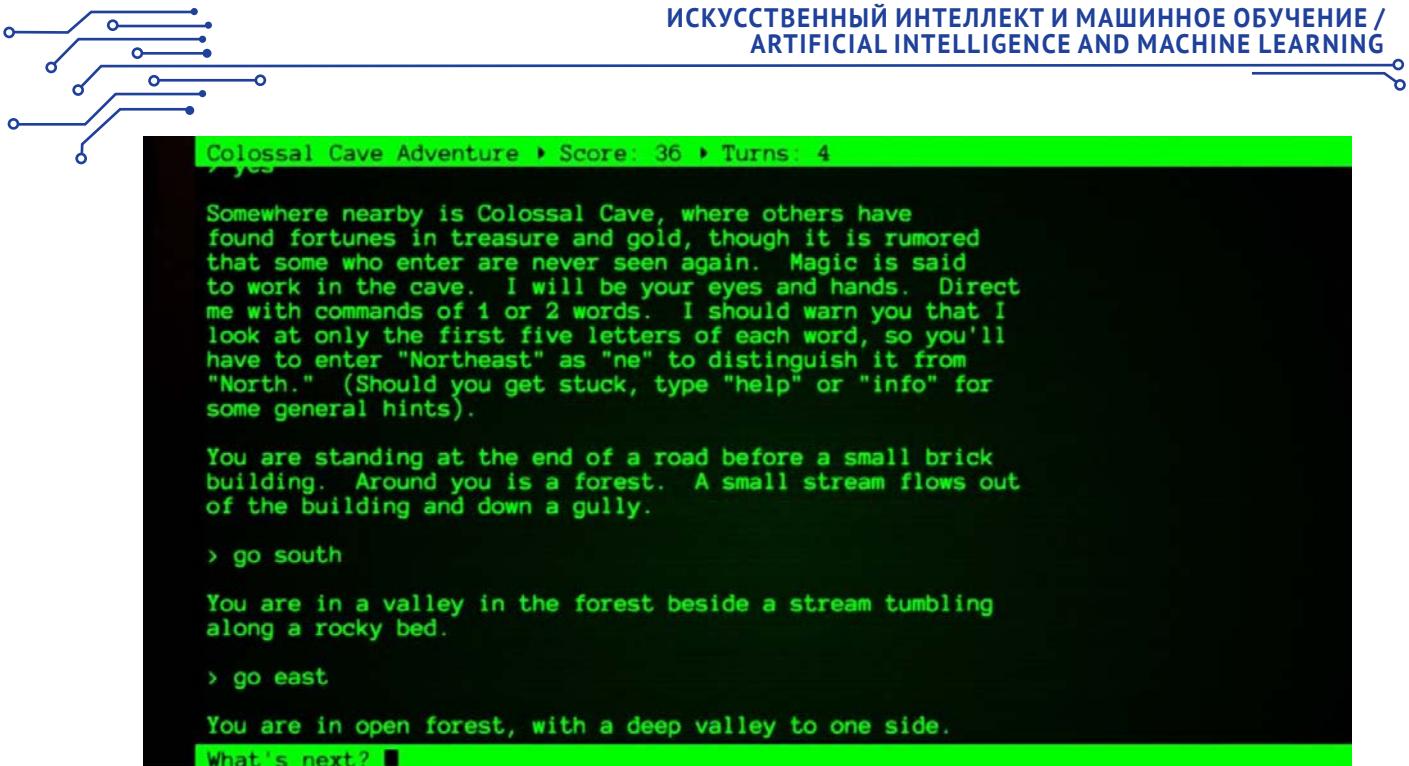


Рис. 1 / Fig. 1. Интерфейс игры «Colossal Cave Adventure» / Interface of the Game “Colossal Cave Adventure”

Источник / Source: игра «Colossal Cave Adventure» в интернете / The game “Colossal Cave Adventure” in Internet.

Следует отметить, что из существующих на сегодняшний день трудов наиболее подробное руководство по созданию интерактивной беллетристики представлено в разделе «Глава 14. Генерация текста» книги [10].

В 1980 г. вышла в свет игра «Mystery House», использовавшая векторную графику без цвета и анимации (текст и белые линии на черном фоне<sup>1</sup>), а в 1984 г. компания Sierra Online выпустила первую в своем роде графическую игру в жанре «King's Quest» («Королевское приключение», рис. 2). Эта игра стала первой по-настоящему графической игрой жанра, после чего жанр «Interactive Fiction» постепенно утратил популярность.

В 1990-х гг. поклонники жанра создавали, распространяли на дискетах и совместно проходили такие игры, а также выпускали электронные журналы, посвященные интерактивной литературе. Тем не менее текстовые приключенческие игры имеют место и в настоящее время, но чаще создаются любителями для смартфонов и распространяются через интернет.

## «INTERACTIVE FICTION» В СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОИГРАХ

В первой части игры «Космические рейнджеры» российской студии Elemental Games представлено 120 обычных (графических) и 26 текстовых заданий. Та часть геймплея, которая отвечает за сюжетные

повороты, реализована через выбор подходящего варианта ответа. При описании игры всегда акцентируется внимание на наличие элементов текстового квеста и по отзывам игроков, данный аспект является одним из наиболее увлекательных.

С накоплением знаний и опыта в программировании пришло понимание, что создание подобной игры в одиночку нереализуемо — необходима команда разработчиков: программисты, тестировщики, литераторы для создания сюжета, а также проект- и продакт-менеджер (продуктолог) [11] для организации работы и выстраивания процесса создания продукта. Несмотря на простой вид кадра, представленного на рис. 3, разработка второй части игры «Космические рейнджеры 2: Доминаторы» (2004 г.) осуществлялась усилиями около 30 специалистов — 10 сотрудников в офисе и около 20 удаленных специалистов, включая программистов, композиторов, художников, сценаристов и писателей квестов. Тогда команда полностью сосредоточилась на этом проекте, не отвлекаясь на другие разработки.

Интеграция элементов «Interactive Fiction» в современные видеоигры значительно расширяет потенциал текстовых квестов в плане обогащения игрового опыта. С развитием инновационных технологий, таких как большие языковые модели [от англ. Large Language Model (LLM)], системы диалогов в играх могут стать более гибкими и реалистичными, и этот аспект также активно изучается с точки зрения машинного обучения.

<sup>1</sup> Classic Retro Gaming. Mystery House (1980 On-Line Systems) (Apple2) [Видеозапись]. RUTUBE. URL: <https://rutube.ru/video/544673810b103b3974635d781e52e8e6> (дата обращения: 16.05.2025).



Рис. 2 / Fig. 2. Первая графическая адвентюрная игра «King's Quest». Под изображением – строка для ввода пользовательской команды на английском языке / The First Graphical Adventure Game “King's Quest”. The Black Line under the Picture is Used for Entering User Commands in English

Источник / Source: игра «King's Quest» в интернете / The game “King's Quest” in Internet.

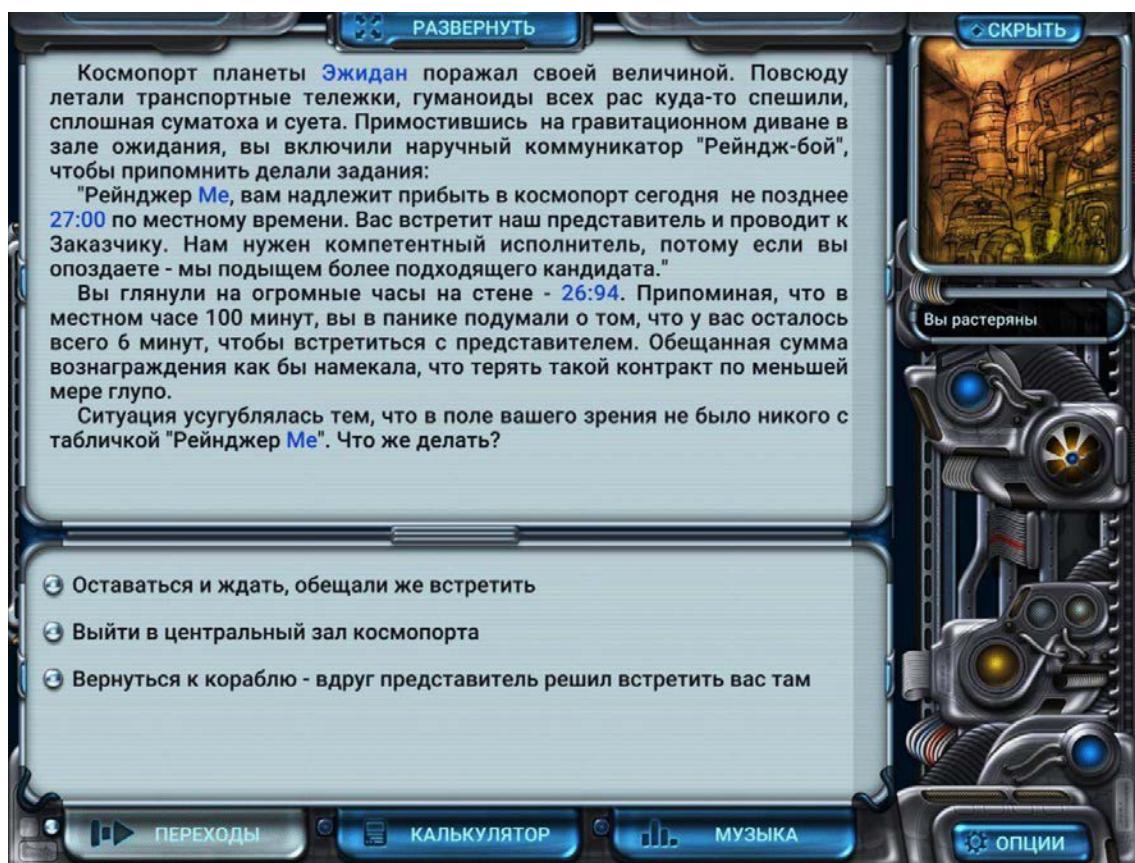


Рис. 3 / Fig. 3. Элементы интерактивной литературы в игре «Космические рейнджеры» / Elements of Interactive Literature in the Game “Space Rangers”

Источник / Source: игра «Космические рейнджеры» в интернете / The game “Space Rangers” in Internet.



## ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

«Interactive Fiction» и ремейки:

вдохновение для новых игровых миров

В продолжение предыдущего раздела статьи авторы предлагают дополнить элементами «Interactive Fiction» видеоигру «Far Cry 2», действие которой разворачивается в африканской стране, чтобы разнообразить монотонный сюжет, сохранив и улучшив при этом высокое качество визуальной составляющей. Благодаря этому данная часть станет столь же значимой, как и предыдущая, а насыщенность игрового процесса и рейтинги игры существенно возрастут. Французская компания Ubisoft может выпустить обновленную версию игры «Far Cry 2004 remastered», которая стала бы ценным подарком адептам олдскула<sup>2</sup> (как в случае с игрой «Duke Nukem 3D» от 1996 г. и «Duke Nukem Forever» от 2011 г. или фильмом «Терминатор: Тёмные судьбы» от 2019 г. с отсылками ко второй части франшизы, вышедшей в 1991 г.), а затем — «Far Cry 2 remake» с элементами логического квеста.

Уточним, что ремастер представляет собой обновленное переиздание игры с измененной структурой и интерфейсом, но с сохранением оригинального сюжета. Ремейк подразумевает глубокую переработку игрового процесса, но при этом сохраняются узнаваемые черты оригинала. Для классификации игры как ремейка требуется использование новой игровой платформы или движка. Оба подхода начинаются с обратной разработки (reverse engineering), в ходе которой разработчики декомпилируют оригинальную игру, анализируя взаимосвязи, логику кода и ключевые метрики геймплея<sup>3</sup>.

В африканской части игры отсутствуют запоминающийся сюжет и выразительные персонажи (за исключением антагониста — аморального манипулятора), в отличие от игры «Far Cry 2004», после которой главный protagonист стал харизматичным злодеем сиквела (рис. 4). Несмотря на анархичную обстановку в вымышленной стране, представленную в сюжете, логика игрового процесса должна присутствовать и сохраняться, а не сводиться к выполнению бессмысленных однообразных заданий.

Механика в игре «Far Cry 2» отличается высокой степенью реализма и детальной проработкой, что



Рис. 4 / Fig. 4. Джек Карвер и Jackal (Шакал) — это одно лицо. Необычный ход / Jack Carver and Jackal are the Same Person. An Unusual Move

Источник / Source: Официальное заявление Ubisoft от 2021 г. / Ubisoft's official statement from 2021. Бэй А. Ubisoft официально подтвердили, что Шакал — это Джек Карвер. GamerBay. URL: <https://gamerbay.ru/games/Ubisoft-oficialno-podtverdila-cto-shakal-dzhek-karver>.

делает игру хорошей основой для ремейка и значительно расширяет возможности для дальнейших творческих решений. При этом элементы интерактивной повествовательности в «Far Cry 2» могут добавить глубину и уникальность, которые реализованы недостаточно полно.

Включение элементов именно текстового (а не графического) квеста позволит не менять игровой процесс кардинально, а сохранить его почти в прежнем виде и освежить только графическую часть. Такой подход может стать нетривиальным дополнением для многих ремейков игр. При этом квест на фоне гражданской войны, развязанной в игре, может иметь русские корни: например, описания из романа Николая Островского «Как закалялась сталь» и загадки из серии игр «Петя и Василий Иванович»<sup>4</sup>. Использование мотивов русской классики добавят уникальности игровому процессу.

Таким образом, возврат к основам серии (первым двум частям игры «Far Cry») мог бы способствовать восстановлению репутации Ubisoft в индустрии развлечений, которая частично утрачена. Здесь проведем параллель с тем фактом, что ключом к процветанию компаний Tesla, SpaceX и SolarCity Илона Маска стала приверженность их основателя идеи конструирования на основе первых принципов (first principles), что отличается

<sup>2</sup> От англ. old school gaming, classic gaming, retrogaming — определение, подразумевающее ностальгическое увлечение старыми компьютерными играми.

<sup>3</sup> Лычак С. Ремейки и ремастеры: чем они различаются и как создаются. Skillbox. URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/remeyki-i-remastery-chem-oni-razlichayutsya-i-kak-sozdayutsya/> (дата обращения: 21.05.2025).

<sup>4</sup> Но в случае такой интеграции крайне важно учитывать аспекты национальной идентичности, чтобы не получилось, как с запрещенной в России игрой «Call of Duty: Modern Warfare III» за наличие сцен с насилием в отношении россиян. Здесь будут полезны знания истории Отечества и классической русской литературы.



от проектирования по аналогии (итеративного проектирования).

## ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ КАК НОВЫЙ ИНСТРУМЕНТ РАЗРАБОТЧИКА ВИДЕОИГР

Как было указано ранее, основными компонентами любой игры являются ее сюжет и игровой процесс. Качество сценариев квестов является ключевым фактором успеха, ведь именно они задают цели и задачи для игроков, предоставляя им структуру и направление в игре. Однако создание интересных, нетривиальных и увлекательных сценариев — это по-настоящему творческая задача, которая не всегда может быть решена самостоятельно разработчиком. Для решения подобного класса задач можно использовать такую технологию искусственного интеллекта, как языковую модель (ЯМ) нейронной сети. Эти модели предназначены для обработки и генерации естественного текста. Они обучаются на больших объемах текстовых данных, чтобы понять структуру языка и генерировать новый текст, который соответствует обучающим данным. В работе [12] было проведено сравнение различных типов нейронных сетей на основе ряда сформулированных критериев, чтобы выявить наиболее эффективные из них для генерации сценариев квестов. В результате был сделан вывод о том, что нейронные сети типа «трансформер», а также чат-боты Gigachat, Wordify и ChatGPT наилучшим образом справляются с вышеупомянутой задачей.

Одним из самых актуальных методов создания игровых сюжетов является генерация процедурных сюжетов. Суть этого подхода заключается в том, что сюжеты создаются динамически во время игры, и они могут быть уникальными для каждой новой сессии. Генерация процедурных сюжетов также использует алгоритмы и нейросетевые технологии для создания разнообразных и интересных историй, подстраиваясь под действия и решения игроков [13].

Дизайн, наряду с сюжетной линией, напрямую влияет на впечатления и эмоции, которые вызовет продукт — игра — у потенциальных пользователей. Нейросети, по сути, стали полноценным помощником дизайнеров. Для генерации изображений удобно использовать специальные чат-боты (например, Bing, MI Journey и др.), которые создают изображения на основе общего описания персонажа. Такой подход полностью изменяет этап создания концепт-арта и исключает необходимость участия концепт-художника<sup>5</sup>. Это позволяет сократить рас-

<sup>5</sup> Концепт-арт представляет собой процесс визуального воплощения идей и концепций игрового мира, персонажей, предметов и окружения еще до начала детальной разработки графики. Концепт-художник является ключевым

ходы и время, а также увеличить вариативность эскизов, что является немаловажным конкурентным преимуществом компаний в этой сфере [14].

Для музыкального сопровождения видеоигр нейросети способны разрабатывать уникальные композиции, которые адаптируются к игровому процессу и действиям игрока. Например, алгоритм OpenAI MuseNet способен генерировать сложные музыкальные произведения, объединяя элементы различных жанров и стилей. Искусственный интеллект (ИИ) также обеспечивает генерацию «звуковых ландшафтов», т.е. совокупности звуковых эффектов, таких как: фоновый шум, звуки природы, городские звуковые эффекты. Так, для игры «Hellblade: Senua's Sacrifice» ИИ создал сложные звуковые «текстуры» [15].

## РАЗРАБОТКА НАЦИОНАЛЬНОЙ ПЛАТФОРМЫ ВИДЕОИГР

Вideoигры с высокой популярностью способны оказывать сильный социокультурный эффект. Если в них содержатся элементы, противоречащие государственной системе ценностей и национальной культуре, то это вызывает справедливый гнев со стороны общества, и государство не может не отреагировать на подобное положение дел.

Например, 8 мая 2024 г. Президент Российской Федерации Владимир Путин утвердил основы государственной политики России в области исторического просвещения, которые подразумевают создание «механизмов государственного и общественного контроля» за рынком видеоигр<sup>6</sup>. Согласно документу, такие механизмы должны будут не допускать «неконтролируемое распространение» игр, которые создают «искаженное представление о событиях отечественной и мировой истории, а также о месте и роли России в мире» (пример игры серии «Call of Duty» приведен выше).

С другой стороны, острую социальную реакцию также может вызвать блокировка популярного сервиса. Так произошло 3 декабря 2025 г., когда Роскомнадзором была заблокирована игровая онлайн-платформа «Roblox» за использование запрещенного контента. Реакция оказалась настолько сильной, что даже пресс-секретарь президента России Дмитрий Песков подтвердил многочисленные обращения в Кремль от детей<sup>7</sup>. И здесь важно

специалистом, ответственным за создание первого представления будущего продукта.

<sup>6</sup> URL: <https://www.kommersant.ru/doc/6689328?ysclid=mj6nt7h5i9495396396>

<sup>7</sup> В Кремле сообщили о множестве детских обращений из-за блокировки «Roblox». URL: <https://www.rbc.ru/politics/09/12/2025/6937f4619a794716c9fa8270?ysclid=mj2qltxjm8893662405> (дата обращения: 10.12.2025).



определить причину жалоб: у российских пользователей указанной онлайн-платформы нет полноценного аналога «Roblox» с подобным функционалом (платформа-песочница, инструмент для создания собственной игры) и возможностями (социальное взаимодействие, коммерциализации).

Дело в том, что компьютерные игры с достаточной силой влияют на мировоззрение людей, что особенно касается так называемых миллениалов (поколение, родившееся с 1981 по 1996 г.), зумеров (родились в период 1997–2012 гг.) и представителей поколения «Альфа» родились с 2010 по 2024 г.).<sup>8</sup> Для них игры имеют не менее важное значение в формировании политических убеждений, моральных принципов, понимания собственной роли в жизни, чем литература, телевидение и кино. Часто компьютерные игры и интернет предлагают молодым людям сложные нравственные дилеммы, заставляют их думать — особенно тех, кто склонен к подобным размышлениям [16].

Вышеизложенную ситуацию можно рассматривать как окно возможностей для отечественных ИТ-компаний в области производства видеоигр. В настоящее время в России создана полноценная инфраструктура для разработки отечественных цифровых решений. В частности, в таких технополисах, как Сколково или Иннополис, резиденты получают значительные налоговые льготы и доступ к акселерационным программам. Московский инновационный кластер поддерживает молодые компании в сфере креативных индустрий, включая игровые проекты через грантовые конкурсы.

<sup>8</sup> Указанные временные рамки являются приблизительными и могут варьироваться в зависимости от исследовательских подходов.

Помимо этого, ведется подготовка специалистов по востребованным ИТ-направлениям в вузах, зачастую в тесном сотрудничестве с ведущими отраслевыми компаниями.

Все это позволяет предположить, что сложились благоприятные условия для масштабной разработки национальной платформы видеоигр, которая сможет не только заменить заблокированный сервис, но и обеспечить безопасность ее пользователей в виртуальном пространстве. Очевидно, такая цель потребует немало ресурсов и времени, но преимущества, в том числе нематериальные (защита от пропаганды насилия и искажения исторической правды), оправдывают потраченные средства.

## ВЫВОДЫ

Учитывая стабильно высокий интерес к играм приключенческого жанра, а также доступность ИИ для их разработки, можно предположить, что в ближайшее время рынок будет расти за счет новых игроков. Искусственный интеллект стал неотъемлемой частью производственного процесса создания видеоигр, вследствие чего обязательными компетенциями разработчиков станут навыки и умения по применению конкретных технологий ИИ на всех этапах разработки, так как от этого напрямую зависит качество финального продукта и главное — скорость его вывода на рынок.

Государственная политика наряду с обеспеченностью необходимыми ресурсами позволяют инициировать создание национальной игровой платформы, которая призвана восполнить потребность пользователей в мультифункциональных игровых сервисах и обеспечить при этом высокий уровень безопасности.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

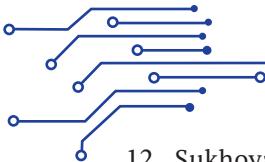
1. Шибаев М.В. Живопись сквозь призму виртуальной графики игрового пространства. *Коммуникации. Медиа. Дизайн.* 2021;4:5–28. URL: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_47926988\\_98627755.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_47926988_98627755.pdf)
2. Кучма А.В. Эстетика и визуальные особенности в различных жанрах компьютерных игр. *Вестник науки.* 2025;6(87):2259–2266. URL: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_82388059\\_99137246.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_82388059_99137246.pdf)
3. Андреева В.В. Репрезентация эмоций игровых персонажей видеоигр жанра action-adventure в период с 2000-х годов по 2020-е через цветокоррекцию. *Бизнес и дизайн ревю.* 2024;2(34):42–53. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=67904224>
4. Фленов М.Е. Искусство программирования игр на С++. СПб.: БХВ-Петербург; 2006. 256 с. URL: [https://books.4nmv.ru/books/iskusstvo\\_programmirovaniya\\_igr\\_na\\_s\\_3642769.pdf](https://books.4nmv.ru/books/iskusstvo_programmirovaniya_igr_na_s_3642769.pdf)
5. Yusuf Pisan. Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction. *Artificial Intelligence.* 2007;18:1124–1126. DOI: 10.1016/j.artint.2007.10.004
6. Иванов Р.М. Видеоигры в жанре «квест»: история и развитие. *Вестник молодых ученых Санкт-Петербургского государственного университета технологии и дизайна.* 2022;2:234–240. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=50738515>
7. Klaehn J. Making digital adventure games: a conversation with Mark Yohalem. *Creative Industries Journal.* 2022;3:332–341. DOI: 10.1080/17510694.2021.1939543



8. Ranjis K.D. Design and Build a 2D Mobile-Based Adventure Game Named “Astronaut Go”. *Procedia of Engineering and Life Science*. 2022;2(2). DOI: 10.21070/pels.v2i2.1208
9. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер: книга для детей, учителей и родителей. М.: ACT-Пресс; Инфорком-Пресс; 1999. 368 с. URL: <https://nzdr.ru/data/media/biblio/games/nauka/Занимательный%20компьютер%20-%20Симонович,%20Евсеев.pdf?ysclid=mj634kj3j356740720>
10. Ламот А. Программирование игр для Windows: советы профессионала. Пер. с англ. М.: Издательский дом «Вильямс»; 2004. 880 с.
11. Волчек А.И., Сагун А.Е. Путь в ИТ: узнайте все про мир информационных технологий и смените сферу деятельности. М.: ООО GeekBrains; 2022. 90 с. URL: <https://gbcdn.mrgcdn.ru/uploads/staticpage/435/asset/95fe3ce883dbb232d0b03747a4059418.pdf> (дата обращения: 10.12.2025).
12. Сухоярский Д.И., Маевский И.А., Савельев И.М. Исследование языковых моделей нейронных сетей для генерации сценариев игрового квеста. *Оригинальные исследования*. 2023;13(12):146–155. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=60030465>
13. Федонкин А.А. Роль генерации сюжетов в развитии компьютерных игр приключенческого жанра. Цифровое будущее: социальные и экономические проблемы, вызовы и возможности. Сборник статей круглого стола, Москва, 16 ноября 2023 г. М.: КДУ; Добросвет; 2024;417–423. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=60234591>
14. Годин В.В., Терехова А.Е., Булатов Д.Н., Заремба Ю.А. Использование нейронных сетей в видеоигровой индустрии. *Вестник университета*. 2024;8:23–33. DOI: 10.26425/1816-4277-2024-8-23-33
15. Кильдюшов Л.С., Могилевская Г.И. Искусственный интеллект в разработке видеоигр. Технические исследования и разработки: новые парадигмы современности. Сборник научных статей. Ульяновск: Зебра; 2025;70–73. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=82428159>
16. Гринвальд Г. Негде спрятаться. Эдвард Сноуден и зоркий глаз Дядюшки Сэма. Пер. с англ. СПб.: Питер; 2015. 320 с. URL: [https://royallib.com/read/grinvald\\_glenng/negde\\_spryatatsya\\_edvard\\_snouden\\_i\\_zorkiy\\_glaz\\_dyadyushki\\_sema.html#0](https://royallib.com/read/grinvald_glenng/negde_spryatatsya_edvard_snouden_i_zorkiy_glaz_dyadyushki_sema.html#0)

## REFERENCES

1. Shibaev M.V. Painting in terms of virtual graphics of the game space. *Communications. Media. Design*. 2021;(4):5–28. URL: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_47926988\\_98627755.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_47926988_98627755.pdf) (In Russ.).
2. Kuchma A.V. Estetika i vizualnye osobennosti v razlichnykh zhanrakh kompyuternykh igr. *Vestnik nauki*. 2025;1(6)(87):2259–2266. URL: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_82388059\\_99137246.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_82388059_99137246.pdf) (In Russ.).
3. Andreeva V.V. Representation of emotions of game characters in action-adventure video games from the 2000s to the 2020s through color correction. *Business and Design Review*. 2024;2(34):42–53. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=67904224> (In Russ.).
4. Flenov M.E. The Art of Game Programming in C++. St. Petersburg: BHV-Petersburg; 2006. 256 p. URL: [https://books.4nmv.ru/books/iskusstvo\\_programmirovaniya\\_igr\\_na\\_s\\_3642769.pdf](https://books.4nmv.ru/books/iskusstvo_programmirovaniya_igr_na_s_3642769.pdf) (In Russ.).
5. Yusuf Pisan. Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction. *Artificial Intelligence*. 2007;171(18):1124–1126. DOI: 10.1016/j.artint.2007.10.004
6. Ivanov R.M. Adventure video games: history and evolution. *Vestnik molodykh uchenykh Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta tekhnologii i dizayna*. 2022;(2):234–240. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=50738515> (In Russ.).
7. Klaehn J. Making digital adventure games: a conversation with Mark Yohalem. *Creative Industries Journal*. 2022;15(3):332–341. DOI: 10.1080/17510694.2021.1939543
8. Ranjis K.D., Taurusta C. Design and Build a 2D Mobile-Based Adventure Game Named “Astronaut Go”. *Procedia of Engineering and Life Science*. 2022;2(2). DOI: 10.21070/pels.v2i2.1208
9. Simonovich S.V., Evseev G.A. Fascinating Computer: A Book for Children, Teachers, and Parents. Moscow: AST-Press; Inforcom-Press; 1999. 368 p. URL: <https://nzdr.ru/data/media/biblio/games/nauka/Занимательный%20компьютер%20-%20Симонович,%20Евсеев.pdf?ysclid=mj634kj3j356740720> (In Russ.).
10. LaMothe A. Tricks of the Windows Game Programming Gurus. Transl. from Eng. Moscow: Williams Publishing House; 2004. 880 p. URL: [https://vk.com/wall-206723877\\_9683](https://vk.com/wall-206723877_9683) (accessed on 25.06.2025).
11. Volchek A.I., Sagun A.E. Path to IT: Learn Everything About the World of Information Technology and Change the Field of Activity. Moscow: GeekBrains (GeekBrains, LLC); 2022. 90 p. URL: <https://gbcdn.mrgcdn.ru/uploads/staticpage/435/asset/95fe3ce883dbb232d0b03747a4059418.pdf> (accessed on 17.08.2025). (In Russ.).



12. Sukhoyarsky D.I., Mayevsky I.A., Savylyev I.M. The research of neural network language models for generating game quest scenarios. *Originalnye issledovaniia*. 2023;13(12):146–155. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=60030465> (In Russ.).
13. Fedonkin A.A. The role of plot generation in the development of computer games of the adventure genre. *Tsifrovoe budushchchee: sotsial'nye i ekonomicheskie problemy, vyzovy i vozmozhnosti*. Collection of articles Round Table, Moscow, November 16, 2023. Moscow: KDU; Dobrosvet; 2024:417–423. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=60234591> (In Russ.).
14. Godin V.V., Terekhova A.E., Bulatov D.N., Zaremba Yu.A. Neural networks utilization in the video game industry. *Vestnik Universiteta*. 2024;(8):23–33. (In Russ.). DOI: 10.26425/1816-4277-2024-8-23-33
15. Kil'dyushov L.S., Mogilevskaya G.I. Artificial intelligence in video game development. *Tekhnicheskie issledovaniya i razrabotki: novye paradigmy sovremennosti*. Ul'yanovsk: IP Kenshenskaya Viktoriia Valer'evna (Publishing House "Zebra"); 2025:70–73. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=82428159> (In Russ.).
16. Greenwald G.E. No Place to Hide: Edward Snowden, the NSA, and the U.S. Surveillance State. Transl. from Eng. Saint Petersburg: Peter; 2015. 320 p. URL: [https://royallib.com/read/grinvald\\_glen/negde\\_spryatatsya\\_edward\\_snouden\\_i\\_zorkiy\\_glaz\\_dyadyushki\\_sema.html#0](https://royallib.com/read/grinvald_glen/negde_spryatatsya_edward_snouden_i_zorkiy_glaz_dyadyushki_sema.html#0) (In Russ.).

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ / ABOUT THE AUTHORS

**Александр Александрович Бердюгин** — младший научный сотрудник кафедры информационной безопасности факультета информационных технологий и анализа больших данных, Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, Москва, Российская Федерация

**Alexander A. Berdyugin** — Junior Researcher, Information Security Department, Faculty of Information Technologies and Big Data Analysis, Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russian Federation

<https://orcid.org/0000-0003-2301-1776>

aaberdyugin@fa.ru

**Светлана Рашидовна Муминова** — кандидат технических наук, доцент кафедры математики и анализа данных факультета информационных технологий и анализа больших данных, Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, Москва, Российская Федерация

**Svetlana R. Muminova** — Cand. Sci. (Tech.), Associate Professor of the Department of Mathematics and Data Analysis, Faculty of Information Technologies and Big Data Analysis, Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow, Russian Federation

<https://orcid.org/0000-0001-5236-607X>

*Автор для корреспонденции / Corresponding author:*

srmuminova@fa.ru

*Конфликт интересов: авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.*

*Conflicts of Interest Statement: The authors have no conflicts of interest to declare.*

*Статья поступила в редакцию 13.10.2025; принята к публикации 24.11.2025.*

*Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.*

*The article was submitted on 13.10.2025; accepted for publication on 24.11.2025.*

*The authors read and approved the final version of the manuscript.*