**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Уэйд М. Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду / Уэйд Митчел ­– Москва: Претекст, 2008. – 252 c.
2. Фримен Э. Head First. Паттерны проектирования. Обновленное юбилейное издание / Фримен Эрик, Робсон Элизабет – СПб: Питер, 2018. – 656 c.
3. Каманкина М. В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации / Каманкина М. В. — Москва: ГИИ, 2016. – 338 c.
4. Jason G.. Game Engine Architecture / Jason Gregory — NW: CRC Press, 2018. – 830 c.
5. Haggard G., Discrete Mathematics for Computer Science / Haggard Gary [и д.р.] ­– США: Cengage Learning. 2005. ­– 624 c.
6. Shaker N. Procedural Content Generation in Games / Noor Shaker [и д.р.] – Режим доступа: <http://pcgbook.com/> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
7. Онлайн-сервис для размещения, продажи и загрузки инди-игр Itch.io «Бесплатные ассеты»– Режим доступа: <https://itch.io/> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
8. Официальный сайт Aseprite «Документация Aseprite» – Режим доступа: <https://www.aseprite.org/docs/> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
9. Официальный сайт Godot «Особенности» – Режим доступа: <https://godotengine.org/> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
10. Официальный сайт Haxe «Документация Haxe» – Режим доступа: <https://haxe.org/manual/introduction.html> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
11. Официальный сайт Heaps.io «Документация Heaps.io» – Режим доступа: <https://heaps.io/documentation/home.html> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
12. Официальный сайт Unity «О продукте» – Режим доступа: <https://unity.com/> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
13. Официальный сайт Unreal Engine «Что такое Unreal Engine» – Режим доступа: <https://www.unrealengine.com/> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
14. Ресурс для игровых разработчиков GamesIsArt «О жанрах видеоигр» – Режим доступа: <http://gamesisart.ru/> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
15. Ресурс для игровых разработчиков GameDesigning «The Top 10 Video Game Engines» – Режим доступа: <https://www.gamedesigning.org/career/video-game-engines/> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
16. Algorithms for Procedural Content Generation – Режим доступа: <http://pcg.wikidot.com/category-pcg-algorithms> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
17. FinancesOnline «20 Best Graphic Design Software Solutions of 2020» – Режим доступа: <https://financesonline.com/top-20-graphic-design-software-solutions/> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
18. Matt Barton, The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980-1983) – Режим доступа: <https://www.gamasutra.com/view/feature/132024/the_history_of_computer_.php> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)
19. Musician on a mission «The best free audio editor 2020» – Режим доступа: <https://www.musicianonamission.com/best-free-audio-editor/> (Дата обращения: 25.04.2024 г.)