**Hyrje**

Zhanri me i popullarizuar i lojrave është adventurë, kjo për shkak se ky zhanër i lojrave përmban storie, lojtari fiton eksperienca të reja, janë vizualizisht interesante, lejojnë kryerjen e veprimeve të rrezikshme pa pasur ndonjë pasojë dhe nuk kërojnë skills për tu luajtur.

Nëse kemi në mendje krijim e një loje, gjithçka duhet të fillohet nga dizajnimi i lojës, në dizajnimin e lojës përfshihen: *definimi i story line, koncepti i lojës, funksionalitetet, interaksionet.*

Gjatë dizajnimi të lojës ne duhet ti marim disa vendime sipas idesë që ne kemi dhe lojës që duam ta zhvillojmë:

* *Definimi i stilit* – A do jetë lojë e bazuar në realitet apo në fantazi/alienë, zakonisht zgjedhet e dyta shkaku që është më tolerante ndaj gabimeve, sepse lojtari nuk mund të bëj krahasime me botën reale.
* *First person/Third person* : Nëse zgjedhim third person zhvillimi do të jetë më i komplikuar sepse duhet të mirremi edhe me pjesën e kamerës si dhe na ofron mundësi të zhvillimit më të detajuar të karakterit, në tjetrën anë *first person* e kufizon karakterin në një grup veprimesh që mund ti kryej si : ecje, vrapim, kërkcim, ulje, vdekje.
* *Animacionet* – Janë pjesë e rëndësishme e lojës, prsh në rastin kur dy objekte kanë collision aty patjeter duhet të shfaqet ndonjë animacion si pluhur ose diqka e tillë, në rast se animacionet mungojnë lojtari mund shumë lehtë të largohet nga loja.
* *Contet* – Është pjesa kryesore e lojës, ku vendosen taska, challanges dhe gjëra tjera të cilat janë interesante për lojtarin.

Kërkesat bazike që një lojë duhet ti plotësojë: *Story/goal, save/restore, object interaction, communication, sound effect/music, entertaming, Inventory*.