

А. В. Стельченко, Л. К. Титова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

**РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «OCEAN STORY»
В ЖАНРЕ ADVENTURE С ЭЛЕМЕНТАМИ ГОЛОВОЛОМОК
ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА СРЕДСТВАМИ UNREAL ENGINE 4**

В современной мире создание видеоигры является одним из крупнейших сегментов индустрии развлечений. Масштабы данной

Первые шаги в IT-сфере

отрасли настолько огромны, что ее можно сравнить с кинопроизводством. Учитывая скорость развития игровой индустрии велика вероятность того, что в скором времени она будет существенно опережать любые другие виды развлечений. Видеоигры оказывают большое влияние на потребителей и вовлекают в интерактивное окружение.

Разработанное игровое приложение «Ocean story» рассказывает историю героини Анны, которая неожиданно узнала о возвращении некогда пропавшей без вести сестры. Однако, сестра уже совсем не тот человек, которого помнит главная героиня. Игрока ждет увлекательное приключение с целью раскрыть тайны пропавшей сестры и разобраться со странными вещами, происходящими после её появления. Игровой процесс сопровождается отличным саундтреком, а концовка игры не оставит равнодушным даже самого требовательного игрока.

Игровое приложение было разработано при помощи одного из самых популярных и прогрессивных на данный момент игровых движков – Unreal Engine 4. Это позволило добиться баланса в графике и производительности. Игровая логика была написана на встроенном в движок языке программирования Blueprints, а также некоторые скрипты используют язык C++.

Благодаря современным играм в жанре adventure игрок может отвлечься от насущных проблем и с головой погрузиться в захватывающий мир приключений.