

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

**РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ  
В ЖАНРЕ ТЕКСТОВЫЙ КВЕСТ НА ПЛАТФОРМЕ UNITY  
ПОД ОПЕРАЦИОННУЮ СИСТЕМУ ANDROID**

Игровые приложения различных жанров плотно закрепились в современном обществе. Люди различных возрастов проводят свобод-

ное время, играя в игры, разработанных на разных платформах и с различным сюжетом. В Беларуси не так много компаний занимаются разработкой и созданием игровых приложений, тем более в жанре текстовый квест. Квест – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Для разработки приложения в жанре текстовый квест удобно использовать платформу Unity с использованием встроенных шаблонов и библиотек. Для разработки механики – скрипты, написанные на языке программирования C#, с использованием встроенных библиотек и методов. В этих скриптах заложена вся логика взаимодействия главного героя с второстепенными персонажами, а также сценарии дальнейших действий. Создание фона, а также моделей главного героя и второстепенных персонажей происходит с помощью программ Adobe Photoshop и Blender. Готовые модели импортируются в проект на платформе Unity. Фоновая музыка разрабатывается в приложении Adobe Audition, а затем также импортируется в Unity.

При прохождении игры перед пользователем появляются варианты дальнейших действий, от которых зависит дальнейший сюжет игры. Только определенные наборы действий приводят пользователя к победе в игре.

Доля пользователей, владеющих смартфонами под управлением ОС Android, во всем мире очень велика, поэтому готовое приложение целесообразно установить на смартфон под ОС Android.

Игровые приложения в жанре текстовый квест способствуют развитию логического мышления у пользователей и обогащают их жизнь яркими впечатлениями.