

СОЗДАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КВЕСТОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СОВРЕМЕННЫХ СРЕДСТВ ОТОБРАЖЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ

Гречко А.В., Глубаковский Д.Д.

Научный руководитель – к.т.н. Колендовская М.М.

Харьковский национальный университет радиоэлектроники
61166, Харьков, пр. Науки 14, кафедра МИРЭС, т. 70-21-587

email: d_res@nure.ua

The project was created based on a children's folk tale and implemented in the style of a visual novel. The story is from the first person. The player can choose the course of events and take part in their development. The author's text is supplemented with illustrations. Dialogues in the story are voiced and reproduced upon appeal. The project was created with a system of extensive dialogues.

Понятие «квест» было известно еще в греческой мифологии и литературе. Дословно оно обозначало определенный способ создания сюжета – путешествие главного героя к конечной точке, встречая на пути различные сложности и решая задачи. На пути героя поджидают различные персонажи, которые могут как помочь в достижении цели, так и препятствовать ей. Структуры квестов могут быть разными:

из личной выгоды (когда герой получает вознаграждение лично для себя);

выполнение условий (когда для прохождения основной сюжетной линии, нужно выполнить несколько второстепенных заданий);

построенные на принятие выбора добра и зла.

Игровой квест – сюжетная игра (может быть реализована на компьютере или же в виде настольной игры), где вы примеряете роль главного героя, идете к выполнению основной задачи по сюжету и попутно разгадываете различные головоломки, получая информацию от других персонажей.

Такие ролевые игры имеют свою историю развития и классификацию.

Все началось с текстовых квестов (1970-е годы) – для управления героем использовали парсеры (анализаторы вводимого игроком текста), основанные на управляющих глаголах (идти вперед, повернуть направо, подняться по ступенькам и т.д.). Все описания окружения детально прорабатывались, чтобы дать полное представление о происходящем. Популярными были Colossal Cave Adventure, Охота на Вампуса и Zork.

Развитие компьютерной техники и графических систем стало началом появления первых графических квестов (1980 г). Они по-прежнему управлялись текстовыми командами, но были дополнены изображениями, отражавшими происходящие. Полностью графическими

квесты стали в 1985. Разработчики перешли к принципу управления «point-and-click» (с помощью указателя посредством стрелок клавиатуры, джойстика или мышки. Monkey Island и Space Quest).

В начале 1990-х появляются квесты-головоломки. В них основной упор делается на решение логических задач, механизмов и загадок. При этом, сюжетная линия может быть схематической или вовсе отсутствовать. Здесь появляется возможность перемещения в пространстве не только игрока, но и некоторых объектов. Добавляют музыкальное сопровождение. Myst – первый в своем жанре был разработан в 1993 г братьями Миллерами.

Визуальные новеллы/романы – подвид текстового квеста, характерный для Японии. Существует множество видов и жанров, но суть остается одна: повествование со статическими или анимированными картинками и низкой интерактивностью. Игроку предлагается лишь изредка выбирать ход событий и ответы в диалогах.

В 2009 г появились первые видео-квесты на YouTube. Лондонская полиция запустила серию роликов под названием «Брось оружие!» (Drop The Weapons). В ней каждый игрок может сам выстраивать цепочку событий, выбирая варианты развития сюжета. Цель – попасть на вечеринку. Но если вы пошли по «ложному пути», есть все шансы оказаться в тюрьме. Миссия будет провалена!

В 2014-2015 годах появились аналоги таких квестов для нашей аудитории. Задача – выбраться из комнаты. При этом, вы можете быть пристегнуты к батарее, а выйдя на улицу, за вами организуют погоню. Тут главное выжить.

Сегодня уже никого не удивишь квест-комнатами. Они на каждом углу. В нашем университете радиоэлектроники квест – это отличная традиция и оригинальный способ познакомить первокурсников со структурой ВУЗа.

Наш проект написан по мотивам детской народной сказки и реализован в стиле визуальной новеллы. Повествование ведется от первого лица. Игрок может выбирать ход событий и наблюдать за их развитием. Авторский текст дополнен иллюстрациями. Диалоги в новелле озвучены и воспроизводятся при нажатии. Проект создан с системой разветвленных диалогов.

В дальнейшем, планируется добавление музыкального сопровождения. Введение мини-игр между этапами. Применение анимации к иллюстрациям и переходам на другие страницы. А также, появится возможность управлять диалогами героев.

Перечень ссылок:

[franch.biz/franch/file/4877/4877_что-содержит-стс-кв-\(2\).pdf](http://franch.biz/franch/file/4877/4877_что-содержит-стс-кв-(2).pdf)