**Разработка текстового квеста на языке Python**

Романов А.О.

Научный руководитель — инженер ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН Зотов Я.А.

Ступинский филиал МАИ, каф. «МСиИТ»

romanov0168@gmail.com

Современное упрощенное название жанра игр «текстовый квест» произошло от английского «interactive fiction», что дословно — интерактивная художественная литература. Подобные литературные произведения позволяют читателю участвовать в формировании сюжета. На бумаге такая литература начала появляться еще в 1950-х годах, сначала в образовательных целях, а затем и художественных, развлекательных. В настоящее время, ее называют книгами-играми (с англ. gamebook). Именно книги-игры, в свое время, стали прообразом компьютерных текстовых квестов.

Текстовые квесты могут стать для студентов эффективной, и, что не менее важно, увлекательной практикой в изучении языка. Они позволяют задействовать при разработке игры множество операторов по работе с числами, текстом, графикой и т.д. Так же, они могут стать хорошей отправной точкой в поистине необъятный мир современного программирования и действительно крупных разработок.

Основная задача нашей работы — демонстрация игры в жанре текстового квеста, работающей на языке программирования Python. В игре задействовано множество алгоритмов, изучаемых студентами в высших учебных заведениях на первом курсе.

Структурно, игру можно разделить на три части:

1. Предисловие. В нем рассказывается один день из жизни главного героя, то, как и на чем он решил отправиться в путешествие, что этому предшествовало. По ходу этого, игроку предлагается самостоятельно выбирать имена персонажей, города отправления и прибытия главного героя.
2. Основная часть. Состоит из выбора действий главного героя. В зависимости от выбранных вариантов он встречает различных людей, общается с ними. Если герой, управляемый игроком, делает что-то неправильно, ведет себя несоответствующе, или отвечает нелогично, то это приводит к сообщению с указанием ошибки игрока и концу игры. Таким образом, необходимо не совершать ошибок и продвигаться далее по сюжету.
3. Дополнительная часть. Этот раздел выделен в отдельный пункт меню — «Поиск пасхалок». В игре содержится пять пасхалок к достаточно известным вещам, в различных областях человеческой деятельности. То есть, каждый человек обязательно сможет найти первые несколько пасхалок, более известных ему. Нахождение игроком даже двух пасхалок уже считается отличным результатом. А после нахождения их всех игроку присваивается специальное звание и поздравление о 100% прохождении игры.

Для удобства игра разделена на функции, отвечающие за меню, запуск игры, вывод сообщений и вопросов, запуск поиска пасхалок. Также это позволяет из любой части игры выходить обратно в меню. Сообщения и вопросы для основной части хранятся в csv-файле и выводятся при помощи библиотеки Pandas. В дальнейшем, планируется дополнить сюжет основной части, возможно, добавить графический интерфейс.



…



