

4. Разнообразие форматов и типов заданий: Онлайн-платформы предоставляют возможность использовать разнообразные форматы и типы заданий, включая множественный выбор, соотнесение, заполнение пропусков, аудио- и видео-задания, и другие. Это способствует более полному и глубокому пониманию материала.

5. Моментальная обратная связь: благодаря онлайн-платформам студенты могут моментально получать обратную связь о своих результатах тестирования [1]. Это помогает им быстрее исправлять ошибки и улучшать свои знания.

6. Масштабируемость [2]: Онлайн-платформы позволяют масштабировать образовательный процесс и обслуживать большое количество студентов одновременно. Это особенно актуально в условиях роста числа онлайн-обучающихся и распространения дистанционного обучения.



Рисунок 1 – модель образовательной онлайн-платформы

Заключение

Рассмотрение онлайн-платформ для самопроверки и тестирования в образовании выявляет их значимость и важность в современном обучении. Изучение и анализ материалов приводит к выводу, что такие платформы способствуют улучшению образовательного процесса, обеспечивая студентам и преподавателям эффективные инструменты для оценки знаний, анализа прогресса и повышения качества обучения.

Литература

1. Тестовые платформы. – Электронные данные – Режим доступа: <https://testopedia.com/article.php>. – Дата доступа: 20.01.2024
2. Многопоточное клиент-серверное приложение [Электронный ресурс].: Свободная энциклопедия – Электронные данные. – Режим доступа: <https://metanit.com/sharp/net/4.3.php>. – Дата доступа 01.01.2024.

ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОСЛЕДНИЙ АЛЬЯНС»

М. Д. Гусаров

Гомельский государственный университет имени П. О. Сухого, Гомель, Республика Беларусь

Научный руководитель – **О.А. Кравченко**

(к.ф.-м.н., доцент кафедры «Информационные технологии» ГГТУ им. П.О. Сухого)

Аннотация: Исследуется жанр стратегических игр, с акцентом на различные поджанры, такие как пошаговые стратегии, стратегии в реальном времени и тактические стратегии.

Рассматриваются основные механики и особенности каждого поджанра, а также их влияние на геймплей. Введена концепция новой игры «Последний альянс», которая объединяет элементы различных стратегических жанров, предлагая уникальную динамику и требующую стратегического мышления и планирования для успешного выживания.

Ключевые слова: стратегические игры, пошаговые стратегии, стратегии в реальном времени, тактические стратегии, стратегическое мышление.

Введение

В мире уже давно существуют военные, пошаговые, настольные и многие другие виды игр, которые требуют от игрока стратегического мышления. Тактические игры пользуются популярностью у многих игроков и эволюционируют на протяжении многих лет, предоставляя фанатам разнообразие визуального стиля, нарративной подачи и видоизмененные механики.

Целью данного исследования было изучение тактических и стратегических игр для создания игры «Последний альянс».

Результаты и обсуждения

Основное отличие жанра стратегий от других жанров состоит в использовании стратегического мышления в процессе игры. Разнообразные механики добавляются, чтобы изменять и классифицировать жанр на различные поджанры. Например, в пошаговых стратегиях игроки совершают ходы по очереди, обычно имея возможность выполнить несколько действий за один ход. Производство юнитов, строительство районов, зданий и исследование технологий требуют нескольких ходов, что предоставляет игроку больше времени на планирование и принятие решений. Известными представителями компьютерных стратегических игр являются серии "Герои меча и магии", "King's Bounty" (включая перезапуск) и "Disciples". К глобальным стратегиям можно отнести также серии "Civilization", "Humankind", "Old World", однако они отличаются от других поджанров стратегий.

Стратегии в реальном времени отличаются от пошаговых тем, что в них отсутствует очередность ходов. Сбор ресурсов осуществляется специальными рабочими юнитами, а экономический аспект является основным в геймплее. Главная цель в таких играх - уничтожение противника, но с развитием игрового процесса появляются и другие пути достижения победы. Известными представителями этого жанра являются первоначальная игра "Dune", развивающая ее идеи "Command and Conquer", исторические серии "Age of Empires", "Empire Earth", "Кзаки", а также игры с оригинальной вселенной, такие как "StarCraft", "WarCraft", "Warhammer 40,000: Dawn of War" и другие.

Тактические стратегии стремятся воссоздать реалистичную тактику боевых действий и могут быть как пошаговыми, так и в режиме реального времени. Известными представителями этого жанра являются "X-COM" и его перезапуски, серии "Jagged Alliance", "Commandos", "Desperados", а также отдельные проекты, такие как "Shadow tactics: blades of the shogun", "Robin Hood: The Legend of Sherwood" и даже "Final Fantasy Tactics".

В разрабатываемой игре "Последний альянс" внедряется новый и необычный геймплей, объединяющий тактические и стратегические механики. Игра представляет собой тактическую игру в реальном времени, где игрок должен выживать и управлять ресурсами. Имея свой собственный набор ресурсов, игрок должен стратегически планировать и управлять ими, так как враг может в любое время украсть ресурсы. Это создает напряжение и требует постоянного внимания к состоянию альянса и ресурсам игрока. Игроку необходимо постоянно управлять и перемещать ресурсы, что требует большего тактического и стратегического мышления.

Основной элемент геймплея в "Последнем альянсе" состоит в создании и управлении альянсом выживших в постапокалиптическом мире. Игроку предстоит собирать ресурсы, строить и улучшать убежище для своего альянса, а также формировать команду выживших бойцов, которых можно отправлять на различные миссии и сражения.

Важным аспектом игры является тактический бой. Игрок должен размещать своих бойцов на поле боя, учитывая их навыки, снаряжение и тактическую позицию. Бои могут происходить как с противниками, так и с другими альянсами, и игрок должен применять различные тактики и стратегии для достижения победы.

Кроме того, в игре может быть реализована система исследований и развития, позволяющая игроку открывать новые технологии, улучшать свои здания и бойцов, а также получать доступ к более продвинутым тактикам и стратегиям.

"Последний альянс" также может предлагать игрокам выбор и моральные дилеммы, которые могут повлиять на историю игры и отношения с другими альянсами.

В целом, "Последний альянс" объединяет элементы тактических и стратегических игр, предлагая игрокам возможность планирования и принятия стратегических решений на уровне управления альянсом, а также использования тактического мышления в боях и миссиях. Это создает уникальный и захватывающий геймплей, требующий от игрока сочетания стратегического мышления и тактической гибкости.

Заключение

Исследование тактических и стратегических игр для создания игры "Последний альянс" демонстрирует, что эти игры требуют от игроков стратегического мышления и планирования. Игра "Последний альянс" интегрирует механики из пошаговых стратегий, стратегий реального времени и тактических игр, включая управление ресурсами, оборонительные структуры, тактическое позиционирование и бой. Она также включает элемент выживания, где игрокам предоставляется возможность управлять ресурсами и оборонять их от врагов. Игра имеет динамическое время, где игровой день равен трем минутам реального времени, и игрокам необходимо быстро реагировать на изменения в игровом мире. Присутствуют системы смены дня и ночи, а также использование окружающей среды для защиты, что добавляет стратегическую глубину и творческий подход к геймплею. В целом, игра "Последний альянс" объединяет элементы из разных жанров, требуя от игроков тактического мышления и стратегического планирования для выживания в условиях постоянной угрозы от врагов.

Литература

1. Изучаем C# через разработку игр на *Unity*. Ферроне Х. - 2022. - №5. - С. 35-65.

АНАЛИЗ МЕХАНИК СМЕШАННЫХ БОЕВЫХ СТИЛЕЙ И МЕХАНИК ОРУЖИЯ В ИГРОВОМ ПРИЛОЖЕНИИ 2D ЭКШЕН-ПЛАТФОРМЕР ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ, РАЗРАБОТАННОМ НА ПЛАТФОРМЕ UNITY

Дегтеров Д.В. (студент гр. ИТИ-41)

Гомельский государственный технический университет имени П.О.Сухого, Гомель, Республика Беларусь

Научный руководитель – **Стародубцев Евгений Генрихович**

(к.ф.-м.н., доцент кафедры «Информационные технологии» ГГТУ им. П.О.Сухого)

Аннотация: данная работа посвящена исследованию механик смешанных боевых стилей и механик оружия в 2D экшен-платформере, разработанном в среде *Unity*. Исследование направлено на анализ способности этих механик улучшить взаимодействие и стратегию игры для двух игроков.

Ключевые слова: игровое приложение, 2D экшен-платформер, *Unity*, смешанные боевые стили, уникальные механики оружия, взаимодействие игроков.

Введение

В современных игровых проектах, особенно в жанре экшен-платформер, механики боя играют ключевую роль в формировании игрового процесса и взаимодействия между игроками. Этот анализ поможет разработчикам понять, как эти механики могут быть оптимизированы для улучшения многопользовательского взаимодействия и общего игрового опыта.