

Для создания игры использовался игровой движок *Unity*. В проекте сочетаются элементы исследования, выживания и хоррора, что создает напряжённую и увлекательную атмосферу. Игрокам предстоит исследовать постоянно меняющийся мир, где каждая новая локация предлагает уникальные испытания и возможности. События игры разворачиваются в 2384 году, в альтернативной реальности, где космические перелеты стали обыденностью. Игрок играет за работника безымянной Компании, которая занимается сбором металлолома в самых удалённых уголках космоса. Однако за этим простым занятием скрывается мрачная тайна: Компания использует соборанный хлам для кормления гигантского чудовища, способного уничтожать целые планеты. Герой, изучая записи на терминалах и оставленные заметки некоего Аскеладда, узнаёт о странных событиях, происходивших с 1971 года, и начинает понимать, что его работа связана с чем-то зловещим. Игрокам предстоит не только выполнять задания Компании, но и раскрыть её истинные цели, выживая в условиях постоянных угроз и загадок.

Данная игра поможет игрокам развить навыки исследования, выживания и работы в команде в постоянно меняющихся условиях. Благодаря процедурной генерации окружения, игроки оказываются в нестабильной и непредсказуемой среде, что требует от них быстрой адаптации и стратегического мышления. Кроме того, многопользовательский аспект игры способствует развитию навыков командной работы.

Л. В. Жиренкова, Е. В. Комракова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МИНИ-ИГР ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ ИНТЕРЕСА К ИГРЕ

Мобильные игры, ориентированные на вовлечение пользователей, занимают значительное место в игровой индустрии. Для поддержания интереса к играм используются мини-игры, позволяющие игроку зарабатывать внутриигровую валюту.

Для поддержания интереса игроков „Amicus“ предлагает разнообразные мини-игры, позволяющие зарабатывать внутриигровую

валюту. Разнообразие активностей делает игровой процесс динамичным и увлекательным. В игре представлены логические головоломки и аркадные задания.

Мини-игры разделены на несколько категорий. В логических задачах игрокам необходимо решать головоломки, требующие внимания и смекалки, а аркадные мини-игры предлагают динамичные испытания. Одной из мини-игр является аркадный платформер, в котором игрок управляет питомцем, преодолевающим препятствия, перепрыгивающим через преграды и собирающим бонусные предметы. Скорость игры постепенно увеличивается, усложняя задачу и проверяя реакцию пользователя. Также в игре присутствует логическая игра «Три в ряд», где необходимо составлять комбинации из одинаковых элементов, перемещая их по игровому полю. Собранные цепочки исчезают, принося очки. Эта механика не только развлекает, но и развивает внимание, логику и стратегическое мышление.

Система вознаграждений за мини-игры мотивирует пользователей регулярно в них участвовать. Игроки получают специальную валюту, которая открывает доступ к уникальному контенту. Внутригровая валюта, полученная в ходе испытаний, используется для покупки предметов кастомизации, улучшения условий жизни питомца, приобретения новых игровых функций, а также разблокировки аксессуаров и декоративных элементов. Таким образом, мини-игры в „Amicus“ не только добавляют разнообразие в игровой процесс, но и напрямую связаны с основными механиками симулятора.

А. А. Жукевич

(ГрГУ имени Янки Купалы, Гродно)

САНАТОРИЙ. РЕГИСТРАТУРА – КАРТОЧКИ ОТДЫХАЮЩИХ, ПЛАТНЫЕ УСЛУГИ, ЗАПИСЬ НА ПРИЁМ

Разрабатываемое на C++ приложение предоставляет возможность управлять регистратурой санатория. Рассмотрим структуру приложения подробнее.

Вначале подключаются необходимые библиотеки: `iostream` – для ввода и вывода данных на консоль; `vector` – для хранения последовательных данных; `string` – для работы со строками; `fstream` – для работы с файлами.