

пользуются методы машинного обучения, такие как коллаборативная фильтрация, контентный анализ и гибридные подходы. Особое внимание уделяется алгоритмам, позволяющим учитывать историю покупок и просмотренные товары.

На заключительном этапе происходит интеграция выбранного прототипа рекомендательной системы в разработанное веб-приложение с созданием интуитивно понятного пользовательского интерфейса.

В. С. Санин, Л. К. Титова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

БОЕВЫЕ МЕХАНИКИ В ИГРОВОМ 2D-ПРИЛОЖЕНИИ «ВИХРИ ВООБРАЖЕНИЯ» В ЖАНРЕ ПЛАТФОРМЕР С ЭЛЕМЕНТАМИ СРАЖЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ UNITY

Боевые механики в игре «Вихри воображения» представляют собой ключевой элемент, который заставляет игрока чувствовать себя вовлеченным и заинтересованным. В этой игре игроки смогут насладиться разнообразными видами оружия и уникальными способностями, чтобы сразиться с врагами и преодолеть опасности, что добавляет глубину и динамику игровому процессу.

Одним из ключевых элементов боевой системы является использование различных видов оружия. Игроки могут выбирать между мечами, луками, магическими артефактами и другими видами средств атаки. Каждый тип оружия обладает своими уникальными характеристиками, такими как урон, скорость атаки и дальность поражения, что позволяет игрокам выбирать подходящий стиль боя под свои предпочтения.

Кроме того, игроки смогут использовать специальные атаки и навыки, которые могут наносить мощные удары по врагам или обеспечивать дополнительные бонусы в бою, давать персонажу бонусы к скорости передвижения. Эти способности могут быть как общими для всех персонажей, так и уникальными для каждого персонажа, что позволяет игрокам экспериментировать с различными стратегиями и тактиками в сражениях.

Сражения с боссами являются отдельным важным аспектом боевых механик. Боссы представляют собой мощных противников с уникальными атаками и защитными механиками, требующими от игрока хорошей стратегии и навыков управления. Победа над боссами может наградить игрока ценными ресурсами, новым оружием или способностями, что стимулирует игрока и дает ощущение достижения.

В целом, боевые механики в игровом 2D-платформере «Вихри воображения» создают динамичный и захватывающий игровой геймплей, позволяя игрокам погрузиться в мир сражений, исследований и приключений. Комбинация разнообразных видов оружия, уникальных способностей и эпических сражений делает боевую систему игры увлекательной и запоминающейся для всех игроков.

В. С. Санин, Л. К. Титова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

**РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО 2D-ПРИЛОЖЕНИЯ
«ВИХРИ ВООБРАЖЕНИЯ»
В ЖАНРЕ ПЛАТФОРМЕР С ЭЛЕМЕНТАМИ СРАЖЕНИЯ
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ UNITY**

Сетевые игры стали особенно популярны в последние годы. Эти приложения позволяют игрокам взаимодействовать друг с другом через локальную сеть или интернет, предлагая возможность совместной игры, кооперации в виртуальных мирах или соревновательной борьбы. Благодаря широким возможностям для социального взаимодействия, сетевые игры продолжают привлекать внимание пользователей и остаются актуальными и востребованными среди игроков по всему миру.

Игровое 2D-приложение «Вихри воображения» – захватывающее 2D-приложение в жанре платформер с элементами сражения, созданное с использованием движка Unity для операционной системы Windows. В игре игроки погружаются в увлекательный мир фантазий, где каждый уровень предлагает новые испытания и опасности.

Игроки могут выбирать персонажей из различных фракций, каждый со своим уникальным набором оружия: мечи, луки, заклинания и многое другое. Каждый предмет оружия имеет свои особенности и способности, позволяющие игрокам адаптироваться к различным ситуациям в игре.