

- относительно простой в освоении, но при этом постоянно сверкать новыми гранями
- хорошо оформленной в плане графики.

Для создания различных ситуаций будут применены различные генераторы, которые получают на вход случайное “семя”, а потом, взаимодействуя друг с другом, создают новый неповторимый мир, содержащий уникальных персонажей.

Из-за того, что в техническом плане игра еще не проработана, мы разберем работу генератора только в теории, без примеров входных данных и реального кода.

Действие игры разворачивается в неизвестном городе, который будет последовательно создаваться генератором. Соответственно процесс создания города можно условно разбить на несколько стадий.

- Генерация природы и ландшафта (реки, лес, климат, состав почвы, возвышенности и низины.)
- Определение размера города.
- Выделение наиболее вероятных составляющих инфраструктуры города.
- Выделение центра города на карте, нанесение инфраструктурных зон.
- Нанесение на карту основных производственных строений
- Генерация жилых домов и привязка их к определенным производствам.
- Генерация детских садов, школ, университетов, больниц и т.д.
- Добавление жилых домов.
- Создание общественных зданий, отталкиваясь от количества жителей.
- Создание связей между производствами, генерация магазинов и микроэкономики.

Таким образом, по итогам работы генератора мы будем иметь сформированный город, который предстоит заселить, смоделировать зомби-апокалипсис и выбрать отправную точку для игрока.

По мере развития событий игроку придется не раз погибнуть, прежде чем он уяснит для себя основные концепции выживания, одна из которых подразумевает объединение большой группы людей, среди которых он может и не занимать ключевого места. Игра должна научить человека понимать, что он из себя представляет, когда есть смысл брать на себя руководство группой, а когда лучше передать эту функцию другому. Если вы плохой тактик, то наблюдайте за тем, у кого это лучше получается и учитесь у него.

Для того, чтобы игрок не чувствовал себя угнетенным, у него должна быть возможность проявить себя в той сфере, в которой он преуспевает и в реальной жизни. Таким образом, после создания игровой логики команда сосредоточится на создании множества областей деятельности и вплетении их в игровой мир.

Создание подобной игры повысит планку для остальных разработчиков, что окажет положительное влияние на игровую индустрию и даст толчок к развитию оригинальных, нелинейных игр.

## **ЗАКРЫТЫЙ УНИВЕРСИТЕТСКИЙ РЕСУРС ТПУ**

Лихачев В.В., Абрамов Т.Ю., Шушеначев Е.П., Камалдинов Н.А.  
ViktorLikhachev@vtomske.ru

*Научный руководитель: аспирант, Мозгалева П.И., Национальный исследовательский  
Томский политехнический университет*

Абсолютно каждый студент университета в какой-то период времени сталкивался с такой проблемой, когда очередной материал, разобранный на лекции с преподавателем, не усваивался, и студенту не удавалось достичь нужного уровня понимания темы. Поэтому у студентов возникал вопрос: «Как быстро, а главное доступно наверстать упущенное и восполнить пробелы в своих знаниях?». На сегодняшний день, главными помощниками студента является, увы, не библиотека и учебники, как это обычно бывает, а сеть Интернет или товарищи по университету, которые на «доступном» для него языке вполне легко способны объяснить и показать, как выполнить то или иное задание. Вопрос лишь в том, что для того, чтобы найти нужную, а главное полезную и

качественную информацию, а так же знающего и способного помочь неуспевающему студенту человека, требуется довольно таки много времени и широкий круг знакомств, что в процессе обучения очень не выгодно, ведь трата времени для студента – непозволительная роскошь. Каким может быть решение данной проблемы?

Наша идея основывается на двух распространённых высказываниях из уст преподавателей:

1. «Студент занимается самообразованием, а преподаватель лишь помогает ему учиться»;
2. «Студент понимает студента гораздо лучше, чем преподавателя».

Исходя из данных высказываний, к нам пришла идея создания закрытого университетского интернет ресурса, направленного на координацию студентов, желающих пополнить и закрепить свои знания по различным образовательным дисциплинам, а так же обменяться опытом с другими студентами и оказать помощь тем, у кого возникли затруднения в процессе изучения того или иного предмета. То есть любой студент, будь то старшекурсник данной специальности или студент, хорошо усвоивший материал определенной тематики сможет помочь другим студентам по средствам нашего ресурса: чтения статьи, проведения онлайн конференций, вебинаров, а также форумов, чатов, видео уроков - восполнить пробелы в знаниях и справиться с теми заданиями, где возникли определенные затруднения. Студенты, при активном пользовании данным ресурсом, смогут не только значительно сэкономить свое время, но и быстро усвоить необходимый им материал, что позволит минимизировать проблемы с успеваемостью по той или иной образовательной дисциплине.

Наши основные задачи:

- создание работоспособного сайта,
- наполнение его первоначальной информацией.

После мы надеемся, что ресурс будет автономен, и больше не будет требовать серьезного вмешательства в процесс его функционирования. Развиваться данный интернет ресурс будет за счет энтузиазма самих студентов, которые будут заинтересованы в своем самообразовании и повышению успеваемости по средствам бескорыстной и доступной в любое удобное для них время помощи со стороны своих старших товарищей или сверстников. Абсолютно все знаю выражение – «Сегодня помог ты – завтра помогут тебе». Именно эти слова и буду являться «вечным» двигателем нашей идеи.

Успешность же проекта будет оцениваться по следующим критериям:

- 1.Количеством и активностью посетителей.
- 2.Количеством и качеством разобранного и доступного материала на данном ресурсе.
- 3.Положительными отзывами со стороны довольных и благодарных студентов.

Таким образом, мы планируем создать работоспособный ресурс, на котором будет возможно осуществить обсуждение и разбор образовательных программ различных направлений подготовки, а так же предоставить возможность изучение и обмен другими актуальными на сегодняшний день знаниями, которые могут оказаться полезными современному студенту в его желании стать успешнее. Кроме того, сам университет будет заинтересован в функционировании данного интернет ресурса, так как это позволит понизить уровень неуспеваемости среди студентов и снизить нагрузку на преподавательский состав, а так же повысить качество и уровень самообразования. По этой причине мы надеемся, что главным партнером будет являться Национальный Исследовательский Томский Политехнический Университет.

При удачных обстоятельствах мы ожидаем, что через 5-6 месяцев, каждый второй студент будет постоянным посетителем данного ресурса и посещения, обусловленные необходимостью самообразования и восполнением пробелов в знаниях, станут неотъемлемой частью образовательного процесса студента. Тем более что образование в сети Интернет имеет ряд преимуществ: зайти на наш сайт сможет каждый студент ТПУ в любое время, будь то с телефона или с компьютера. И мы надеемся, что наш ресурс станет полезной альтернативой социальным сетям, который позволит тратить время, проведенное студентом в интернете, с пользой для учебы.

После создания и успешного функционирования ресурса в рамках Томского Политехнического Университета, можно будет объединить все крупные ВУЗы города Томска на базе данного ресурса, что значительно повысит его эффективность, полезность и масштабы функционирования.