

ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ С РАЗДЕЛЕННОЙ ПАМЯТЬЮ

Шутько С.А., *студент*; МК СумДУ, гр. 210-ик
Горобей А.А., *студент*; МК СумДУ, гр. 210-ик
Бурда А.И., *ученик*; Школа №23, 11-А класс

Как появилась идея для создания игры?

- Я думаю, многие хотели бы почувствовать атмосферу апокалипсиса на своей шкуре, хотя бы недельку. Я считаю, что именно вот в таких ситуациях человек узнает себя с новой стороны. Единственной возможностью почувствовать себя в такой атмосфере была бы игра.

Концепция игры

- У нас в игре не будет зомби, каких мы обычно привыкли представлять для себя. Это будет нечто другое. Вам предстоит отыскать нужные вещи для выживания, но сделать это будет не так просто! Днем – главная опасность не «существа», которые бояться света, а люди, которым тоже нужно выжить. Вам придется отыскать себе товарищей, так как без своей группы выжить будет очень и очень нелегко. Вы должны будете захватывать здания, оборонять их от «существ» и людей.

Локации

- В игре будет масса разнообразных мест, которые будут интересны игроку для исследования и путешествия. Размер карты будет около 256 км². У нас будут леса, деревни, поля и один большой город, в котором мы хотим сделать, так сказать, родные места для большинства украинцев.

Жанр и инновации

- Трудно выбрать жанр для такой игры. Все же я думаю, что мы попадаем под такие жанры как - Survival-horror, Survival MMOFPS. Игр в таком жанре можно посчитать на пальцах одной руки. Самыми известными будут DayZ и WarZ.

Керівник: Лобова В.В., *викладач*