**Началась разработка игры-симулятора для привлечения молодёжи в морскую профессию**

Участники образовательной программы “Большие вызовы” ОЦ “Сириус” по направлению «Освоение мирового океана» начали разрабатывать игру-симулятор, чтобы любой человек смог ознакомиться с морской профессией. В конечном итоге игра должна давать представление о судоходстве, а именно: о всех отделах, службах, входящих в структуру судоходной компании. Данная разработка сможет лучше разобраться в профессии людям, которые хотят позволит почувствовать атмосферу работы судовой компании. Весь процесс создания игры проводился под руководством специалистов морской отрасли, а именно: Пескова Юрия Александровича, Козика Сергея Викторовича и второго помощника капитана Чабанюка Владимира Юрьевича и других специалистов рабочей группы Маринет.

Многие молодые люди после окончания общеобразовательных учреждений стоят перед выбором, дальнейшей работы и специальности. И у них есть сомнения, хотят ли они связать свою жизнь с какой-то конкретной профессией.

Одной из причин такой неопределённости является информационный барьер между людьми и тонкостями морской деятельности.

Команда разработала компьютерную программу с элементами обучения

В процессе создания игры был:

1.Разработан сценарий игры;

2.Изучена программная среда для разработки игр, UNITY.

3.Создана сцена - ходовой мостик, схожий с реальным мостиком на судне.

4.Описана логика движения и взаимодействия персонажа.

Игра.

Что же нас ждёт на конечном этапе развития этой игры?

Главный герой появляется на судне, он выбирает: судовую роль, район плавания, сложность игры и тип судна. В зависимости от выбранных параметров будут разные задания и экстренные ситуации (например, нападение пиратов, ледовая обстановка, шторм), также будет обязательный набор заданий, которые надо сделать за время рейса. Персонаж будет взаимодействовать с оборудованием, получать данные от приборов судна.

В игре будут присутствовать два типа развития: по линии механика и штурмана, а основными целями игры являются карьерный рост и получение должности капитана или старшего механика.

Игровой опыт будет зарабатываться в ходе выполнения рейсовых и дополнительных заданий.

На данный момент уже создана демоверсия игрового симулятора.

Создание полномасштабной Виртуальной Судоходной Компании предполагает моделирование функционала каждого отдел. За время проектной смены был проработан лишь один из отделов - флот.

Контактные данные:

Александр Савельевич Пинский, заместитель руководителя Рабочей группы Маринет, [ap@marinet.org](https://e.mail.ru/compose/?mailto=mailto%3aap@marinet.org)

Чабанюк Владимир Юрьевич Тел.: +79522296401 E-mail: Boba\_kot@inbox.ru