**Введение**

С момента появления первых компьютерных игр разработчики стремились создавать не только развлекательные, но и интеллектуально насыщенные продукты, которые бы стимулировали мышление, логику и стратегическое планирование. История игровой индустрии богата примерами простых, но увлекательных игр, которые стали классикой благодаря своей доступности и уникальным механикам. Такие игры, как тетрис, пакман, змейка и другие, не только развлекали пользователей, но и способствовали формированию определённого типа мышления, связанного с решением задач и анализом ситуаций. В этом контексте особое место занимают настольные игры, которые, будучи перенесёнными в цифровой вид, предлагают новые возможности.

Одной из таких игр является «Бункер» – настольная игра, которая сочетает в себе элементы стратегии, логики и социального взаимодействия. Игра «Бункер» представляет собой дискуссионную карточную игру с постапокалиптическим сюжетом, где игрокам необходимо принимать решения, основываясь на своих ролях, характеристиках и ограниченных ресурсах. Уникальность игры заключается в её социальной составляющей: игроки должны не только анализировать ситуацию, но и взаимодействовать друг с другом, договариваться, убеждать и даже обманывать, чтобы достичь своей цели. Эта игра стала популярной благодаря своей простоте, глубине и возможности играть как в небольшой компании, так и в больших группах.

Цифровая версия игры «Бункер» открывает новые горизонты для её развития. Во-первых, она позволяет игрокам со всего мира взаимодействовать друг с другом, не ограничиваясь физическим присутствием. Во-вторых, цифровой формат даёт возможность автоматизировать многие процессы, например, распределение ролей, что делает игру более удобно. В-третьих, разработка игры в цифровом формате позволяет экспериментировать с новыми механиками, визуальным оформлением и звуковым сопровождением, что может сделать игровой процесс ещё более увлекательным.

Целью данного курсового проекта является разработка цифровой версии игры «Бункер», которая сохранит все ключевые элементы оригинальной настольной игры, но при этом будет адаптирована для современных платформ. В процессе разработки планируется уделить особое внимание пользовательскому интерфейсу, чтобы сделать игру максимально интуитивно понятной и удобной для игроков. Кроме того, важной задачей является реализация многопользовательского режима, который позволит игрокам взаимодействовать друг с другом в реальном времени.

Актуальность данной работы обусловлена нестихающим интересом к настольным играм в цифровом формате, особенно в условиях, когда удалённое взаимодействие становится всё более востребованным. Игра «Бункер» не только предоставляет возможность для развлечения, но и способствует развитию навыков коммуникации, дискуссии, стратегического мышления и анализа.

Таким образом, разработка цифровой версии игры «Бункер» представляет собой не только техническую задачу, но и возможность создать продукт, который будет способствовать развитию социальных и когнитивных навыков у игроков. В процессе работы будут рассмотрены основные аспекты разработки игр, включая проектирование игрового процесса, создание пользовательского интерфейса, реализацию многопользовательского режима и тестирование. Результатом проекта станет готовое программное средство, которое сможет стать достойной альтернативой оригинальной настольной игре и привлечь внимание как любителей настольных игр, так и новых пользователей.