

РЕФЕРАТ

3D ИГРА В ЖАНРЕ ВЫЖИВАНИЯ С АДАПТИВНОЙ СЛОЖНОСТЬЮ БОЕВ И ОТКРЫТОЙ ЭКОНОМИКОЙ «БУЙСТВО ПРЕРИЙ»: дипломная работа / Д. А. Менделев. – Гомель : ГГТУ им. П.О. Сухого, 2024. – Дипломная работа: 118 страниц, 23 рисунка, 10 таблиц, 10 источников, пять приложений.

Ключевые слова: *Unity*, игра, 3D, разработка, сложность, игровая индустрия.

Объектом разработки является трехмерное игровое приложение в жанре выживания с уникальными механиками в виде адаптивной сложности и открытой экономики.

Цель работы: проанализировать современные жанры видеоигр и средства их разработки, определить наиболее оптимальный подход разработки и создать трехмерную игру в жанре выживания с алгоритмом адаптивной сложности боев и открытой экономикой.

В ходе дипломной работы был проведен анализ текущих жанров видеоигр и средств их разработки. После чего, на его основе, был выбран игровой движок *Unity*. В результате работы было получено клиентское игровое приложение, выполненное в трехмерной стилизованной графике и серверное приложение, отвечающее за доступ к игре и предоставление игрового рынка. Игра имеет несколько уникальных особенностей, к которым стоит отнести систему адаптивной сложности боев и открытую экономику. Помимо этого, игровое приложение поддерживает *DLSS* как средство повышения производительности. Полученное игровое приложение достаточно требовательно к ресурсам компьютера.

Студент-дипломник подтверждает, что дипломная работа выполнена самостоятельно, приведенный в дипломной работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка проверена в системе «Антиплагиат» (*antiplagiat.ru*). Процент оригинальности составляет 77 процентов. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».