

РЕФЕРАТ

ТРЕХМЕРНОЕ ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ В ЖАНРЕ *CASUAL-ADVENTURE* С ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ ВО ВРЕМЕНИ ПО ЭТАЖАМ НА ЛИФТЕ И СИСТЕМОЙ ДИАЛОГОВ НА ОСНОВЕ *UNITY*: дипломная работа / Протченко Р.А. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2024. – Дипломная работа: 88 страниц, 43 рисунка, 10 таблиц, 12 источников и пять приложений.

Ключевые слова: 3D игра, *Unity*, *Windows*, игровое приложение, казуальное, приключение, анимация, путешествие. Объектом разработки является программный продукт для устройств с операционной системой *Windows*, реализующий одиночную трёхмерную игру в жанре «*Casual-Adventure*».

Объектом разработки является игровое приложение в жанре «*Casual-Adventure*».

Целью работы является разработка игрового приложения с использованием игрового движка *Unity*, реализующее казуальное приключение с перемещением во времени по этажам на лифте и системой диалогов.

Этапы выполнения работы состоят из: изучения жанров компьютерных игр и средств разработки; проектирования и разработки игрового приложения под операционную систему *Windows*; произведения экономического расчёта и обоснования рентабельности разработки. Приложение было верифицировано и протестировано. Был проведён анализ внедрения разработки с точки зрения вопросов энерго- и ресурсосбережения.

Студент-дипломник подтверждает, что дипломная работа выполнена самостоятельно, приведенный в дипломной работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка проверена в системе «Антиплагиат» (<https://antiplagius.ru>). Процент оригинальности составляет 88,3%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».