

РЕФЕРАТ

3D ИГРА «*SUCH THINGS*» В ЖАНРЕ «ВЫЖИВАНИЕ» В УСЛОВИЯХ ЗАБРОШЕННОЙ ДЕРЕВНИ НА ОСТРОВЕ С СИСТЕМОЙ КВЕСТОВ И ЭЛЕМЕНТАМИ СМЕНЫ ПОГОДНЫХ УСЛОВИЙ И ВРЕМЕНИ СУТОК НА ПЛАТФОРМЕ *UNITY*: дипломная работа / В. В. Серпикова. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2024. – Дипломная работа: 133 страницы, 26 рисунков, 19 таблиц, 13 источников, семь приложений.

Ключевые слова: игра, приложение, компьютерная, *Unity*, *Windows*, выживание, механика, квест.

Объектом разработки является программное приложение для платформы ОС *Windows*, реализующее 3D игру в жанре «выживание» в условиях заброшенной деревни на острове с системой квестов и элементами смены погодных условий и времени суток под названием «*Such things*».

Целью работы является создание игрового приложения жанра «выживание» в условиях заброшенной деревни на острове с системой квестов и элементами смены погодных условий и времени суток на основе игрового движка *Unity* для платформы ОС *Windows*.

Этапы выполнения работы состоят из: изучения жанров компьютерных игр и средств их разработки; проектирования и разработки игрового приложения под операционную систему *Windows*; произведения экономического расчета и обоснования рентабельности разработки; анализа 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». Оригинальность текста составляет 80%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».