

РЕФЕРАТ

ТРЕХМЕРНАЯ ИГРА «ETERNAL NIGHTMARES» ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА ГЕРОЯ БАЙКЕРА, В ЖАНРЕ УЖАСОВ С ЭЛЕМЕНТАМИ ОРИЕНТИРОВАНИЯ, ПОИСКОМ ПРЕДМЕТОВ И ИСПЫТАНИЯМИ: дипломная работа / Д.А. Шаблинский – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2024. – Дипломная работа: 95 страниц, 36 рисунков, 11 таблиц, 13 источников, четыре приложения.

Ключевые слова: игровое приложение, *Unity*, байкер, игровые механики, разработка, ужастик, выносливость.

Объектом разработки является игровое приложение «*Eternal Nighmares*».

Целью работы является разработка игрового приложения от первого лица героя байкера в жанре ужасов с элементами ориентирования поиском предметов и испытаниями.

Характеристика проделанной работы: при выполнении работы рассмотрены и проанализированы имеющиеся средства разработки игровых приложений. При разработке реализованы основные механики жанра ужастик. В результате разработки спроектировано и реализовано игровое приложение. Приложение было верифицировано и протестировано.

Дипломная работа выполнена самостоятельно, приведенный в дипломной работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка проверена в системе «Антиплагиат.ру» (ссылка на систему: <https://www.antiplagiat.ru/>). Процент оригинальности составляет 79,44. Все заимствованные из литературных и других источников теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, которые указаны в «Списке использованных источников».