

## РЕФЕРАТ

ТРЕХМЕРНАЯ ИГРА ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА «*SAGA OF VALOR*» В ЖАНРЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ В УСЛОВИЯХ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ С РАЗВИТИЕМ ПЕРСОНАЖА, ЭЛЕМЕНТАМИ СРАЖЕНИЙ И СМЕНОЙ ЛОКАЦИЙ НА ПЛАТФОРМЕ *UNITY* ДЛЯ ОС *WINDOWS*: дипломная работа / Е. А. Бурдов. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2025. – Дипломная работа: 115 страниц, 34 рисунка, 20 таблиц, 12 источников, семь приложений.

Ключевые слова: игра, приложение, средневековье, компьютерная, механика, *Unity*, *Windows*, интерфейс.

Объектом разработки является программное приложение для ОС *Windows*, реализующее 3D игру, жанр приключение в условиях средневековья с развитием персонажа, элементами сражений и сменой локаций под названием «*Saga of Valor*».

Цель работы: создание трехмерного игрового приложения от третьего лица в жанре приключение в условиях средневековья с развитием персонажа, элементами сражений и сменой локаций на основе игрового движка *Unity* для ОС *Windows*.

Характеристика проделанной работы: изучены жанры компьютерных игровых приложений и средства их разработки; спроектирована архитектура и разработаны основные алгоритмы игрового приложения для ОС *Windows*; проведено тестирование и апробация приложения; проведены экономические расчеты и обоснование рентабельности разработки; проведен анализ внедрения приложения с точки зрения 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». Процент оригинальности составляет 87%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».