

РЕФЕРАТ

СЕТЕВАЯ РОЛЕВАЯ 2D ИГРА «*DEADEND*» С ПРОЦЕДУРНО ГЕНЕРИРУЕМЫМИ КОМНАТАМИ-БИОМАМИ И ЭЛЕМЕНТАМИ ИССЛЕДОВАНИЯ И ВЫЖИВАНИЯ: дипломная работа / М. В. Ешман. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2025. – Дипломная работа: 114 страниц, 31 рисунок, 11 таблиц, 10 источников, пять приложений.

Ключевые слова: 2D игра, *Unity*, *Windows*, приложение, развлекательное, генерация, исследование, анимация.

Объектом разработки является программный продукт для персональных компьютеров с операционной системой *Windows*, реализующий двумерную игру с процедурной генерацией окружения.

Целью работы является создание двумерной игры с элементами исследования и выживания на платформе *Unity* под операционную систему *Windows*.

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; 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» (<https://www.antiplagiat.ru/>). Процент оригинальности составляет 90,55%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».