

## РЕФЕРАТ

СЕТЕВАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ 3D-ИГРА «*LABYRINTH OF HORROR*» В ЖАНРЕ УЖАСЫ-ВЫЖИВАНИЕ В ЗАБРОШЕННОМ ЛАБИРИНТЕ С ПОИСКОМ ПРЕДМЕТОВ НА ПЛАТФОРМЕ *UNITY*: дипломная работа / Никитина П.А. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2024. – Дипломная работа: 113 страниц, 37 рисунков, 15 таблиц, 13 источников, шесть приложений.

Ключевые слова: 3D игра, многопользовательская, сетевая, компьютерная, *Unity*, *Windows*, ужасы-выживание, лабиринт, поиск предметов, от первого лица, анимация, интерактив.

Объектом разработки является программный продукт для персональных компьютеров, реализующий многопользовательскую сетевую 3D-игру в жанре ужасы-выживание с элементами поиска предметов в закрытом лабиринте.

Целью работы является создание многопользовательской 3D-игры в жанре ужасы-выживание с системой сетевого взаимодействия, реализацией логики поиска предметов и взаимодействия с окружением на платформе *Unity*.

Характеристика проделанной работы: при выполнении дипломной работы был проведён анализ жанра «ужасы-выживание», существующих игровых приложений и технологий разработки многопользовательских 3D-игр в *Unity*; был создан концепт игрового приложения, спроектирована архитектура клиент-серверного взаимодействия; реализованы ключевые игровые механики, включая перемещение, взаимодействие с объектами и поведение врага; приложение прошло этапы функционального и сквозного тестирования, верификации и отладки. Также были произведены экономические расчёты и обоснована рентабельность разработки программного продукта.

Этапы выполнения работы включают: анализ жанра ужасы-выживание и технологий разработки игр в *Unity*; проектирование архитектуры клиент-серверного взаимодействия; реализацию игровых механик, включая перемещение, взаимодействие с объектами и поведение врага; проведение функционального и сквозного тестирования; экономическое обоснование и обоснована рентабельность разработки.

Студент-дипломник подтверждает, что дипломная работа выполнена самостоятельно, приведенный в дипломной работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка проверена в системе «Антиплагиат» (ссылка на систему: <https://antiplagiat.ru>). Процент оригинальности составляет 77,52%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».