

Реферат

«Двухмерная игра «Секреты платформ» в жанре платформер с элементами головоломки, системой оценки прохождения уровней и сменой персонажа в зависимости от игровой ситуации» дипломная работа М. А. Щербенко – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2025. – Дипломная работа: 105 страниц, 35 рисунков, 12 таблиц, 14 источников, 5 приложений.

Ключевые слова: игровая разработка, *Unity*, головоломка, управление персонажами, интерактивное окружение.

Объектом разработки является двухмерная игра в жанре платформер с элементами головоломки, реализованная с использованием игрового движка *Unity*. Программный продукт предназначен для демонстрации игровых механик, таких как управление персонажами, решение логических задач, прохождение уровней и взаимодействие с интерактивными элементами окружения.

Целью работы является создание полноценного игрового приложения, поддерживающего смену персонажей в зависимости от игровой ситуации, систему оценки за уровень на основе собранных предметов, а также использование интерактивных элементов окружения (движущиеся платформы, секретные зоны, ловушки).

В процессе выполнения дипломной работы была разработана игра, включающая несколько уровней с уникальными задачами, систему управления различными персонажами, обладающими своими особенностями и возможностями. Также реализована система сохранения прогресса игрока. Были изучены основы работы с движком *Unity*, включая работу с физикой, анимациями, системой *UI* и событиями.

Студент-дипломник подтверждает, что дипломная работа выполнена самостоятельно, приведенный в работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка проверена в системе «Антиплагиат» <https://www.antiplagiat.ru/>. Процент оригинальности составляет 81,05 процента. Все заимствованные из литературных и других источников теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».