

П. А. Никитина, Е. В. Комракова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА СЕТЕВОЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ 3D-ИГРЫ „LABYRINTH OF HORROR“ В ЖАНРЕ УЖАСЫ-ВЫЖИВАНИЕ НА ПЛАТФОРМЕ UNITY

Современная игровая индустрия постоянно развивается, предлагая новые механики и технологии для создания захватывающих проектов. Одним из популярных направлений остаются игры в жанре ужасы-выживание, где главную роль играет атмосфера, напряжённость и необходимость стратегического мышления.

„*Labyrinth of Horror*“ – это многопользовательская сетевая игра, в которой игрокам предстоит выживать в жутком лабиринте, наполненном опасностями. Основная задача – найти выход, собирая ключевые предметы и избегая столкновения с монстром. Взаимодействие между игроками играет важную роль: можно объединиться для выживания или действовать в одиночку, рискуя стать лёгкой добычей. Ограниченные ресурсы, такие как батарейки для фонарика и запас здоровья, заставляют продумывать каждый шаг.

Игровой процесс сосредоточен на исследовании лабиринта, поиске предметов и кооперативном взаимодействии. Лабиринт представляет собой единую сложную структуру, проработанную до мелочей, с запутанными коридорами. Внутри него могут находиться различные объекты, необходимые для выживания и достижения конечной цели.

Проект разработан на платформе *Unity* для операционной системы *Windows*. Особое внимание уделено звуковому сопровождению и освещению, создающим атмосферу напряжения и страха. Динамическое освещение, объемный звук и специальные эффекты погружают игроков в пугающую и мрачную среду лабиринта.

„*Labyrinth of Horror*“ предлагает игрокам уникальный опыт выживания в условиях постоянной опасности, где каждый шаг может стать последним. Проект демонстрирует возможности игрового движка *Unity* в создании многопользовательских хоррор-игр с реалистичным окружением, напряжённой атмосферой и кооперативными элементами.