

Белорусский государственный университет
Механико-математический факультет
Кафедра дифференциальных уравнений и системного анализа

Аннотация к магистерской диссертации
“Проектирование и реализация компьютерной игры в жанре RTS”

Форинко Борис Витальевич

руководитель Малевич Александр Эрнестович

2021

Магистерская диссертация содержит: 38 страниц, 2 иллюстрации и 8 использованных источников литературы.

Ключевые слова: ИГРА, ИГРОВОЙ ДИЗАЙН, ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТ, СЛОЖНАЯ АДАПТИВНАЯ СИСТЕМА, СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ, ЮНИТ.

Объект исследования: игровой дизайн.

Предмет исследования: стратегические игры в реальном времени.

Целью магистерской диссертации является разработка игры в жанре RTS, которая позволит раскрыть потенциал сложных адаптивных систем. Объектом исследования является игровой дизайн.

Были получены следующие результаты:

- исследовано понятие игрового дизайна
- исследовано понятие сложной адаптивной системы
- написан дизайн-документ разрабатываемой игры

The master thesis contains: 38 pages, 2 figures and 8 literature sources.

Keywords: GAME, GAME-DESIGN, DESIGN-DOCUMENT, COMPLICATED ADAPTIVE SYSTEM, REAL-TIME STRATEGY, UNIT.

Object of research: game-design.

The subject of the study: real-time strategy games.

The purpose of the work is to develop a game in the genre of RTS, which will open the potential of complex adaptive systems.

The following results were obtained:

- the concept of game design is studied
- the concept of a complex adaptive system is studied
- the design-document of the game has been written