

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
МЕХАНИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра веб-технологий и компьютерного моделирования

КРАСИН

Фёдор Тимурович

Аннотация к дипломной работе:

**РАЗРАБОТКА ИГРЫ В ЖАНРЕ МОВА СРЕДСТВАМИ СРЕДЫ
РАЗРАБОТКИ UNITY**

Научный руководитель:
кандидат физ.-мат. наук,
доцент А.И. Кравчук

Минск, 2023

РЕФЕРАТ

Дипломная работа содержит: 49 страниц, 23 рисунка, 3 приложения, список цитируемых литературных источников из 17 наименований.

Ключевые слова: UNITY, МУЛЬТИПЛЕЕР, ЛОББИ, МОБА, МОБИЛЬНАЯ ИГРА.

Объектами исследования являются игры в жанре МОБА.

Предметы исследования – наиболее популярные представители игр в жанре МОБА.

Целью дипломной работы является разработка мобильной многопользовательской игры в жанре МОБА средствами среды разработки Unity.

В результате дипломного проектирования исследованы характеристики и ключевые особенности игр в жанре МОБА, проанализированы наиболее популярные представители рынка игр в жанре МОБА. Разработан геймплей и ключевые игровые механики игры. Программно реализована мобильная игра в жанре МОБА, в которой представлено два игровых режима, две игровые карты и шесть игровых персонажей используя среду разработки Unity и платформу Unity Gaming Services.

Практической значимостью работы является возможность принять участие в разработанной игре.

Областями практического применения полученных результатов могут являться: построение архитектуры многопользовательской игры используя систему лобби, использование спроектированных механик игровых персонажей в игре жанра МОБА.

Дипломная работа выполнена автором *самостоятельно*.

ABSTRACT

The thesis contains: 49 pages, 23 drawings, 3 appendixes, the list of cited literary sources from 17 titles.

Keywords: UNITY, MULTIPLAYER, LOBBY, MOBA, MOBILE GAME.

The objects of study are games in the MOBA genre.

The subjects of study are the most popular representatives of MOBA games.

The purpose of the thesis is to develop a mobile multiplayer game in the MOBA genre using the Unity development environment.

As a result of the thesis design, the characteristics and key features of MOBA games were studied, the most popular representatives of the MOBA games market were analyzed. The gameplay and key game mechanics of the game have been developed. Software-implemented mobile game in the MOBA genre, which features two game modes, two game maps and six game characters using the Unity development environment and the Unity Gaming Services platform.

The practical significance of the work is the opportunity to take part in the developed game.

The areas of practical application of the results obtained can be building of the architecture of a multiplayer game using the lobby system, using architecture of developed game characters mechanics in a MOBA game.

The thesis work was done by the author *independently*.