A pixelated landscape featuring a dense forest of green trees on the right, a winding path or stream bed in the center-right, and a vast blue sky filled with large, fluffy white and pink clouds at the top.

# Shreck

Ветров Алексей  
Кулебякин Александр  
Чернецов Иван  
Петровская Татьяна

# Описание игры

Шрека заставили сражаться на гладиаторской арене за своё болото

# Способности главного героя

- Может стрелять из лука
- Может использовать меч



# Способности рыцарей

- Могут использовать меч
- Могут использовать лук
- Могут таранить игрока

# Режим игры. Уровень сложности

Игра – последовательность уровней, которые сменяют друг друга. С каждым уровнем становится сложнее – добавляются новые рыцари или меняется их оружие

# Устройство игровой карты

Карта состоит из тайлов, каждый тайл представляется в коде как объект класса `Block`. Некоторые блоки имеют особые свойства.

# Игровая локация



Игровая локация ограничена квадратной  
ареной, за которую нельзя зайти

# GUI

GAME  
NEW  
GEN

PLAY

ROBOTS

CURE

# Welcome to Shreck

Play

Settings

Stat

Quit

# Settings

## Sound



Back

# Statistics

Kills

Bow	39
Sword	224
All	263

Score  
Death

1600  
135

Back



Актуальность  
1/20 игр  
такого же  
жанра

12





Проделанная работа

# Алексей Ветров

- Игра

- Физика в игре

- ИИ врагов

- Уровни

# Чернечев Иван

- Создание карты
- Поиск статистики

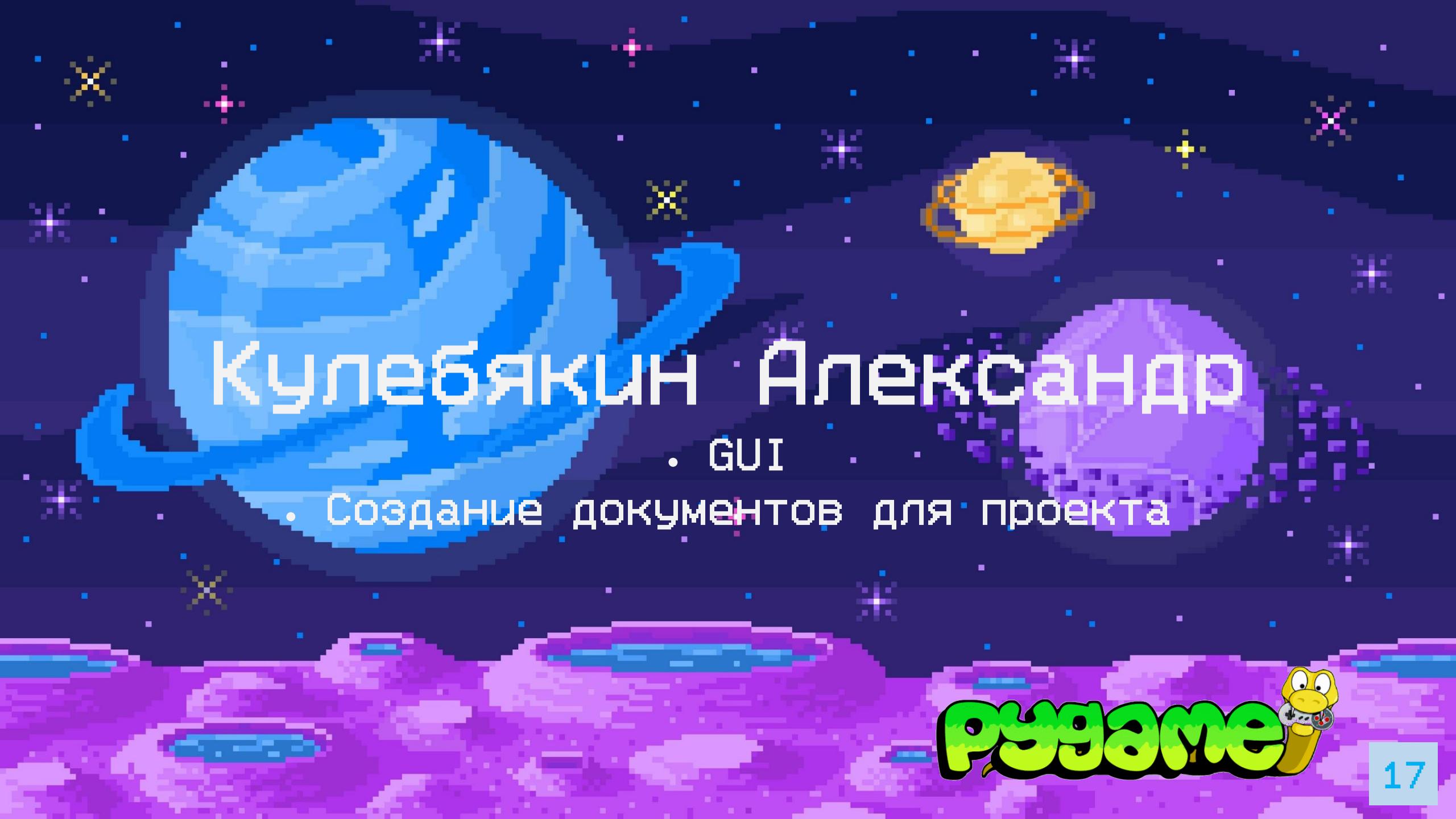




## Петровская Татьяна

- Создание спрайтов
- Создание анимаций
- Экран смерти





# Кулебякин Александр

• GUI

• Создание документов для проекта

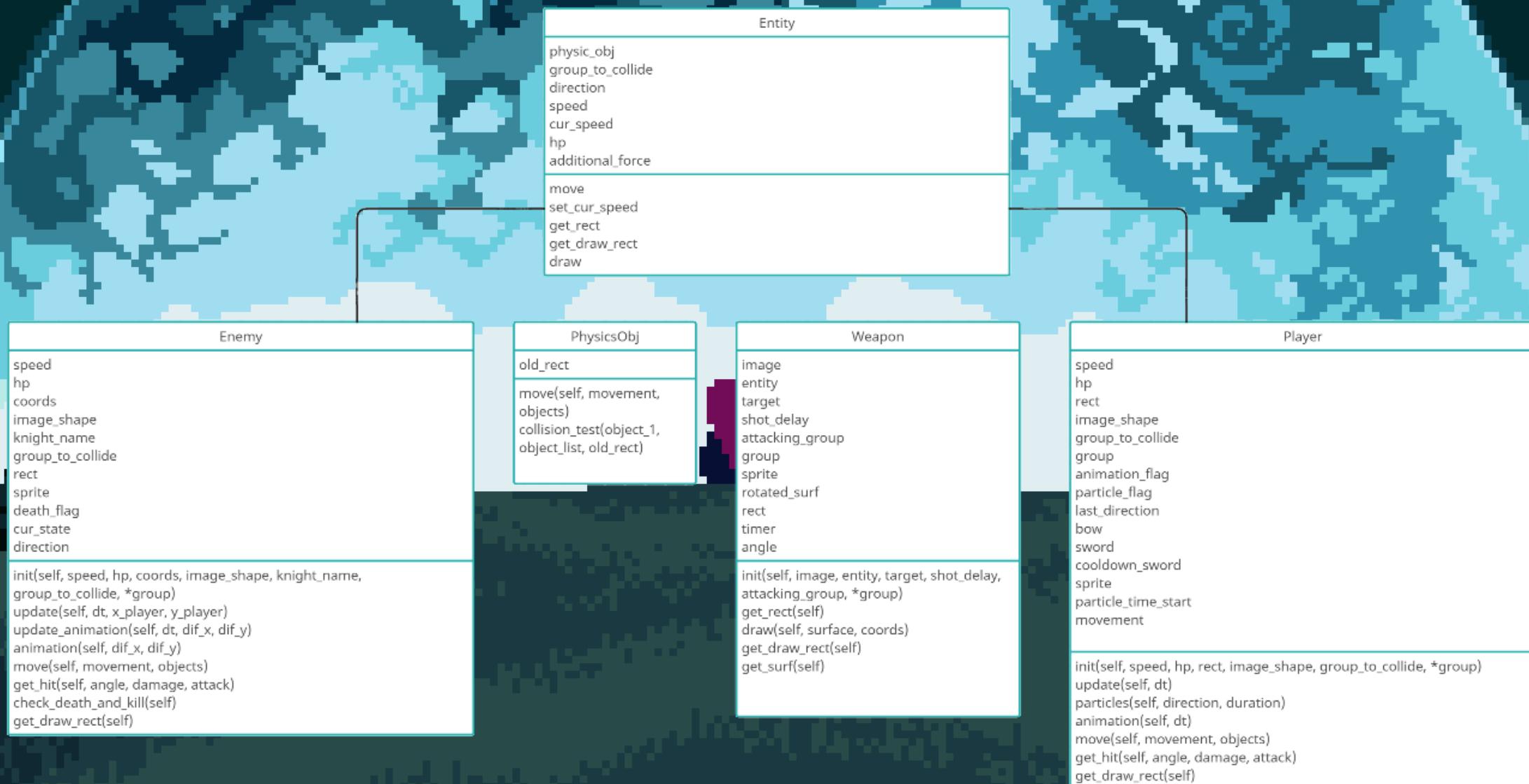
# ИТОГИ+

Проект на рудате – первый опыт работы в команде с использованием Version Control System. Это отправная точка в мир геймдева.

# Entity

Каждая игровая сущность наследуется от Entity. В этом классе реализованы функции перемещения и отображения текущего спрайта сущности.

# Классы игры



Задавайте вопросы!

