

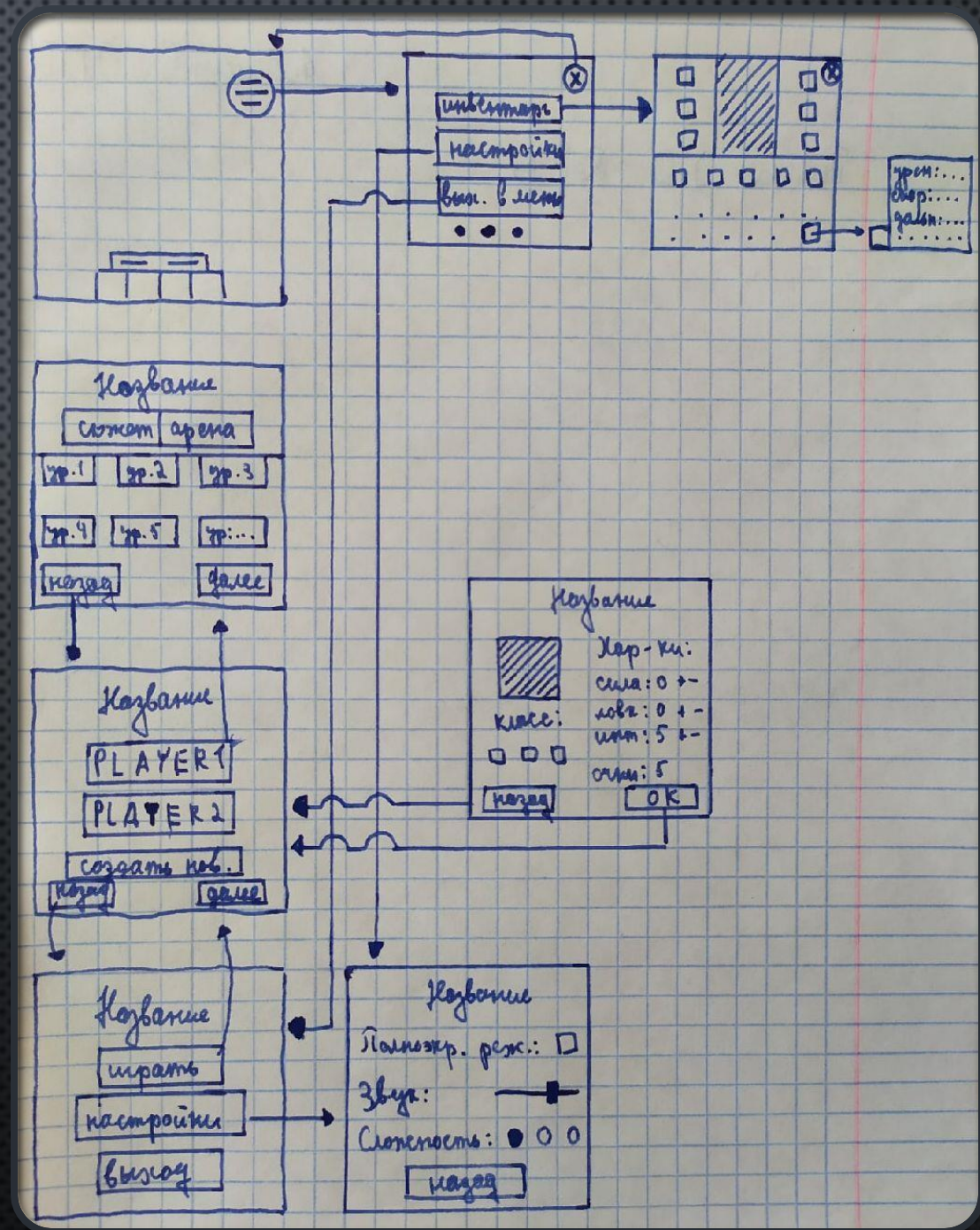
The background of the slide is a pixel art illustration of a lush, mountainous landscape. In the foreground, there are green bushes and a small stream. In the middle ground, there are more green trees and a small stone structure. In the background, there are large, rocky mountains under a blue sky with white clouds. The overall style is reminiscent of classic 2D RPG games.

# 2D RPG

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПРОЕКТА



# ПРОТОТИП ИГРОВОГО МЕНЮ





# Функциональные требования

1. В игре должно присутствовать автосохранение.
2. Должна быть возможность продолжить игру с момента последнего сохранения.
3. Необходимо добавить следующие пользовательские настройки:
  - а) звук (вкл.- выкл., уровень громкости)
  - б) полноэкранный режим
  - в) уровень сложности
  - г) управление
4. Возможность создания персонажа и выбора из уже существующих.
5. Выбор класса и начальных характеристик при создании персонажа.
6. Выбор режима игры (сюжет, арена и т.п) и уровня.
7. Наличие кнопки паузы, позволяющей приостановить игру и выводящей на экран меню с пунктами возобновления игры, перехода к настройкам и выхода в главное меню.
8. Возможность просмотра инвентаря (с помощью определённой клавиши клавиатуры) и взаимодействия с ним во время игры (с помощью мыши).
9. Отображение характеристик предмета при наведении на него курсора мыши.
10. Остановка игры в случае смерти персонажа, вывод на экран окна о смерти с возможностью выбора дальнейших действий.
11. В режиме сюжета частота спавна монстров и их уровень должны зависеть от выбранной сложности игры и номера текущей локации.
12. В режиме арены частота спавна и уровень монстров изначально имеют минимальные значения и постепенно повышаются.









Создан персонаж, добавлена анимация движения и возможность взаимодействия с препятствиями

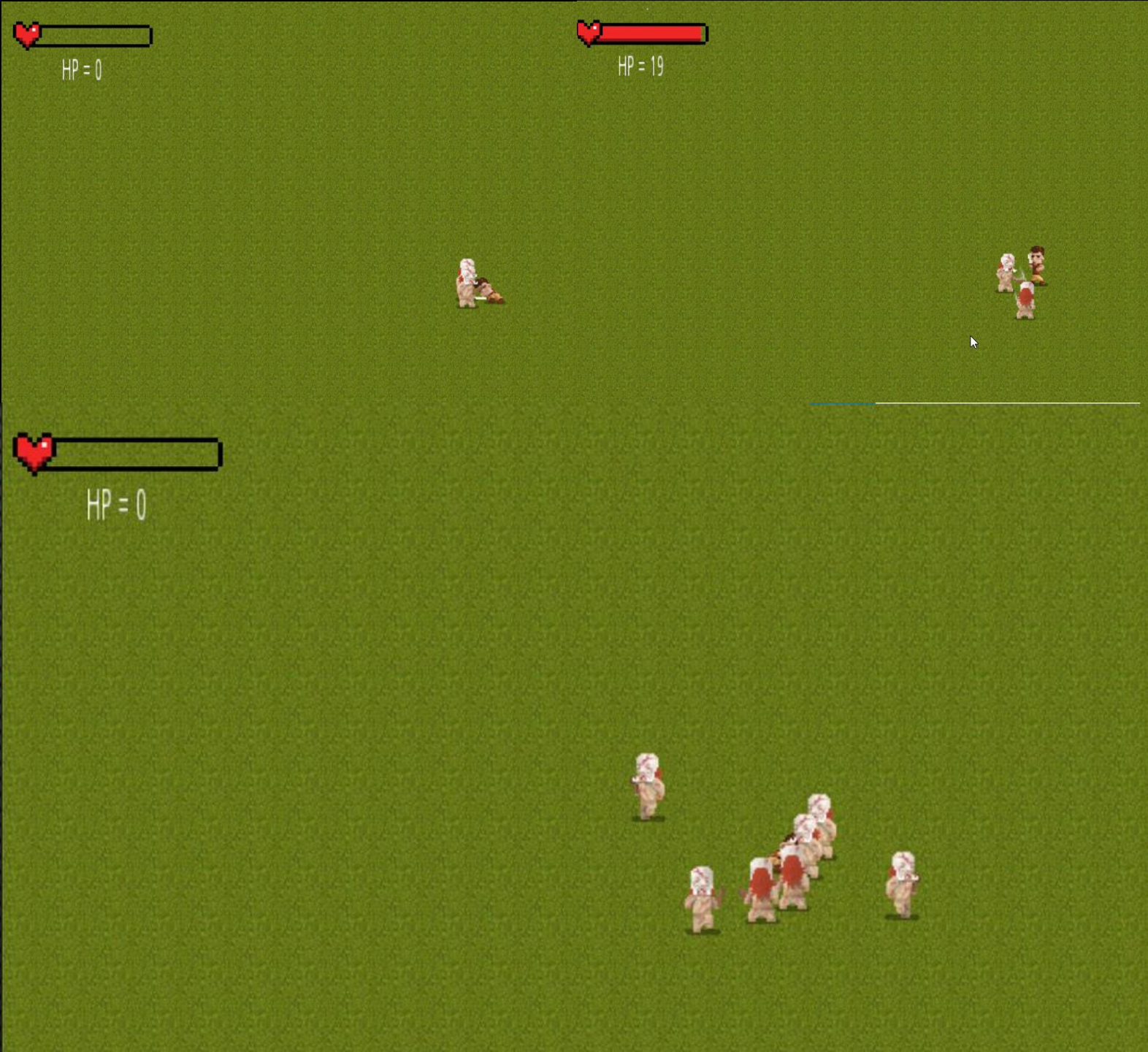






Персонажу добавлена атака. Создан первый тип противника с функциями преследования и атаки.





Введена система здоровья и смерть персонажа при падении шкалы здоровья до нуля. У врагов появилась возможность движения в случайном направлении, если поблизости нет персонажа или он мёртв.





Создан режим арены с постепенным повышением сложности. Добавлена уровневая система, некоторые характеристики, звук взмаха оружием у персонажа и отображение уровня противников. Появился новый тип врага.





Разработан  
функционирующий  
прототип главного меню.