**Катя (1 глава – Введение):**

**Слайд 1:** Здравствуйте, защищаются студенты группы Б9121-09.03.03пикд(1) Панкратова Екатерина Денисовна, Гриднинский Богдан Дмитриевич, Золотов Данила Константинович по теме компьютерная игра «Respiration» руководитель научная степень должность Фамилия Имя Отчество

**Слайд 2:** название игры переводится как «дыхание»,почему мы решили делать игру? Игровая индустрия стремительно развивается, она занимает лидирующую позицию среди других развлечений. В России видеоигры для компьютера занимают 50% всего рынка, а, например, мобильные занимают 41%, игры для приставок всего 9%.

Roguelike-игры или «рогалики» – поджанр ролевых компьютерных игр. Название жанра идет от первой подобной игры Rogue (1980 год).

Для создания таких игр не требуется большой команды разработчиков, они стоят недорого и делаются достаточно быстро.

Итак, наша цель: разработать 2D игру в жанре roguelike.

**Слайд 3:** данный жанр подразумевает некие особенности, такие игры должны:

- быть пошаговыми

- иметь генерируемые случайным образом игровые уровни

- содержать «перманентную смерть», не позволяя игроку продолжить прохождение после гибели персонажа

- предоставлять игроку свободу со множеством вариантов прохождения

- давать возможность игроку самостоятельно исследовать карту, найденные предметы и пути прохождения уровней

А вот так мы описали нашу игру:

- 2D игра с видом сверху в жанре «рогалик»

- графика в стиле pixel art

- механика перемещения между локациями, которая представляет собой мини уровни

- возможность использовать различные дополнительные инструменты

- сюжетное повествование с двумя разными концовками

**Слайд 4:** в игре только 1 игровой персонаж – главный герой. Его враги (NPC) могут быть обычными или боссами. Враги преследуют игрока и могут наносить ему урон (боссы наносят больше урона, чем обычные враги). Игрок также может наносить урон врагам. Также имеется NPC – торговец, который встречает игрока на переходах между уровнями, у него можно купить или продать предметы.

Специальными предметами может пользоваться только главный герой, их 4 типа: монеты (единственная валюта в игре), гранаты и оружие (наносят урон только врагам), аптечки, которые восполняют здоровье игрока.

Также в игре есть 3 локации:

- острова (это уровни, которые состоят из 5 мини-уровней, где мини-уровень — это помещение, заполненное врагами и препятствиями). В мини-уровнях генерируется случайным образом: размер карты, размещение препятствий, количество врагов, аптечек и врагов

- магазин (локация находится между уровнями)

- инвентарь (место для хранения предметов игрока)

**Данил (2 глава - Проект):**

**Слайд 5:** мы рассмотрели различные жанры игр и выбрали жанр Roguelike, так как это довольно популярный и старый жанр игр, также они подходят для разработки в небольшой команде.

Мы выбрали 9 наиболее близких игр, они представлены в отчете, а первые 3 показаны на слайде.

Максимально похожая игра The binding of Isaac имеет 42000 отзывов на Steam и 95% из них положительные.

Следующие игры Nuclear throne и Soul Knight имеют много отзывов и большая их часть положительна.

**Слайд 6:** средства реализации проекта и требования к игровому интерфейсу представлены на слайде

**Слайд 7:** Правила игры:

1. При запуске игры, игрок сразу начинает новую игру.
2. Сложность игры увеличивается при переходе на новый уровень («остров»): враги становятся сильнее, размер карт становится больше, а предметы (монеты, аптечки и гранаты) реже встречаются.
3. Игрок встречается с боссом в конце каждого из трех уровней («островов»).
4. Каждый раз после смерти игрок будет заново начинать игру. Выход из игры также считается смертью.
5. Концом игры считается прохождение всех уровней, изучение всего сюжета и победа над последним боссом.

Игрок будет знакомиться с сюжетом, разговаривая с торговцем, который при каждой встрече будет давать новую информацию о мире или комментировать действия игрока: если игрок выбирает убивать тех, кого можно спасти, торговец будет его ругать и уговаривать спасать бедных людей, если же игрок выберет путь спасителя, торговец будет его всячески хвалить и поощрять подарками.

В зависимости от действий игрока возможна одна из двух концовок: либо спасение всего человечества, либо уничтожение всего живого на планете.

**Богдан (3 глава – Реализация и тестирование):**

Обновить, когда будет информация

Слайд 8:

Слайд 9:

Слайд 10: … спасибо за внимание, мы готовы выслушать ваши вопросы