**Катя:**

**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:** характеристики для нашей игры:

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

- графика в стиле pixel art

- генерируемые случайным образом игровые уровни

- «перманентная смерть», то есть после гибели персонажа или выхода из игры, игру придется начинать заново

- механика перемещения между локациями, которая представляет собой мини уровни

- возможность использовать дополнительные инструменты

Также игры такого жанра должны:

- быть пошаговыми

- предоставлять игроку свободу со множеством вариантов прохождения

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

**Слайд 4:** в игре только 1 игровой персонаж – главный герой. Его враги NPC. Враги преследуют игрока и могут наносить ему урон. Игрок также может наносить урон врагам. 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 (восполняют здоровье игрока).

**Данил:**

**Слайд 5:** изучая уровни, игрок может встретить врагов, найти монеты, аптечки и гранаты. Случайно генерируются:

1. Размер карты мини-уровней (зданий) (от 112 до 336 плиток, размер одной плитки 32х32 пикселя)
2. Расположение препятствий
3. Количество врагов (от 0 до 250) и их расположение
4. Количество аптечек и гранат (от 1 до 10) и их расположение

**Слайд 6:** 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 7:** средства реализации проекта и требования к игровому интерфейсу представлены на слайде

**Слайд 8:** при запуске игры, открывается стартовое меню.

Далее после нажатии кнопки «играть» начинается игра.

Сначала игрок попадает на мини-уровни, пройдя несколько мини-уровней игрок попадает в локацию с магазином, что подразумевает под собой переход между уровнями.

Один уровень, состоит из 5 мини-уровней, где мини-уровень — это помещение, заполненное врагами и препятствиями, а уровень в целом – это остров со зданиями-мини-уровнями.

**Слайд 9:** 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. Каждый раз после смерти игрок будет заново начинать игру. Выход из игры также считается смертью.
4. Концом игры считается прохождение всех уровней.

**Богдан:**

Обновить, когда будет информация

Слайд 10:

Слайд 11:

Слайд 12:

Слайд 13: … спасибо за внимание, мы готовы выслушать ваши вопросы