

ДОДАТОК А

Звіт результатів перевірки на унікальність тексту в базі ХНУРЕ



Дата звіту 6/12/2025
Дата редагування ---



Звіт не був оцінений

Звіт подібності

метадані

Назва організації
Kharkiv National University of Radio Electronics
Заголовок
2025_Б_ПІ_ПЗПІ_21_6_Тимощенко_В_Р_скорочений
Автор
Науковий керівник / Експерт
Тимощенко Владислава РусланівнаЄвген Кардаш
підрозділ
каф. ПІ

Обсяг знайдених подібностей

Коефіцієнт подібності визначає, який відсоток тексту по відношенню до загального обсягу тексту було знайдено в різних джерелах. Зверніть увагу, що високі значення коефіцієнта не автоматично означають плагіат. Звіт має аналізувати компетентна / уповноважена особа.



КП 1

25

Довжина фрази для коефіцієнта подібності 2



КЦ

5352

Кількість слів

40879

Кількість символів

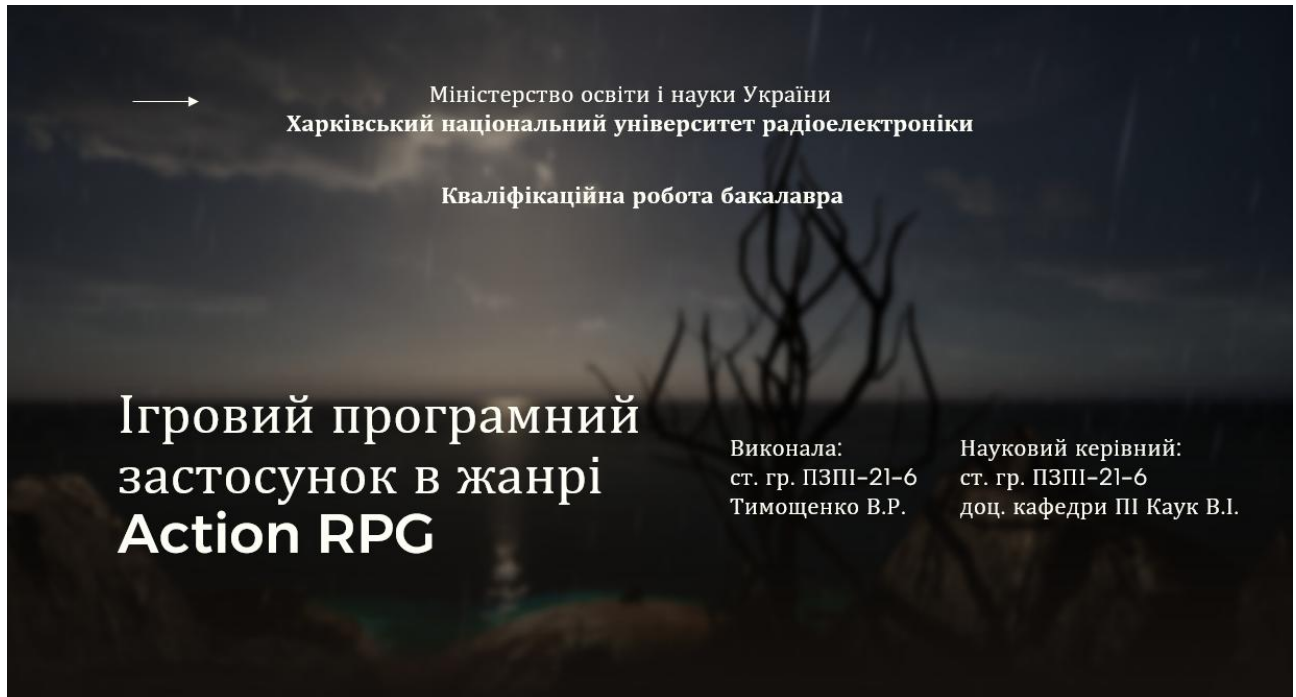
Тривога

У цьому розділі ви знайдете інформацію щодо текстових спотворень. Ці спотворення в тексті можуть говорити про МОЖЛИВІ маніпуляції в тексті. Спотворення в тексті можуть мати навмисний характер, але частіше характер технічних помилок при конвертації документа та його збереженні, тому ми рекомендуємо вам підходити до аналізу цього модуля відповідально. У разі виникнення запитань, просимо звертатися до нашої служби підтримки.

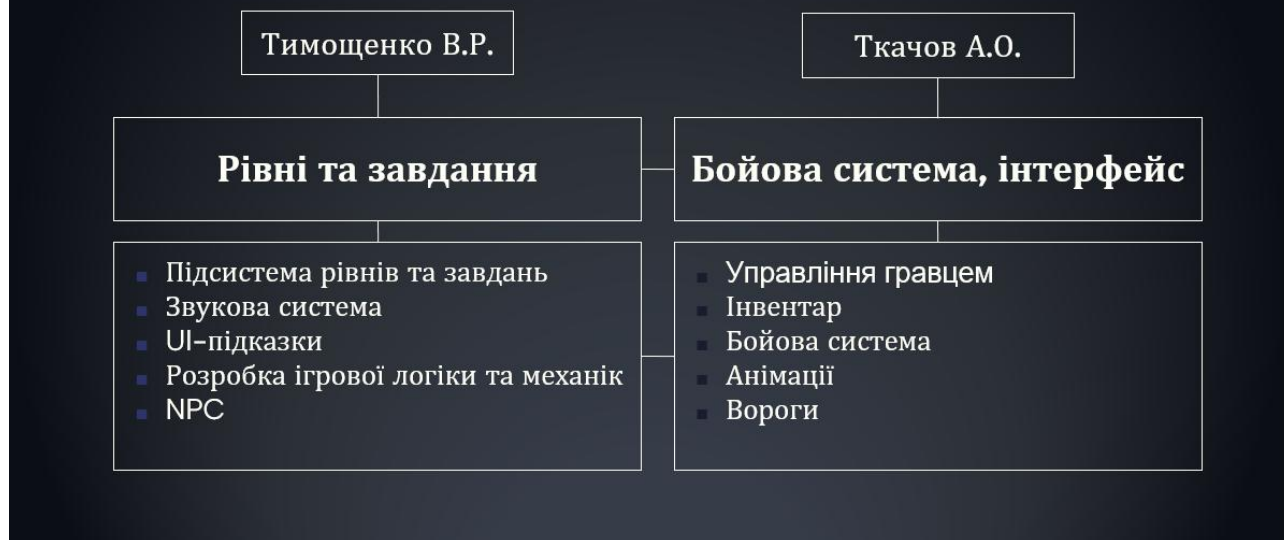
Заміна букв		0
Інтервали		0
Мікропробіли		0
Білі знаки		0
Парафрази (SmartMarks)		0

ДОДАТОК Б

Слайди презентації



Командна розробка – розподіл підсистем



Актуальність проєкту

Популярність жанру Souls-like

Ігри цього типу мають стабільний попит серед фанатів складного, вдумливого геймплею.

Високий поріг входу

Новачки часто стикаються з труднощами через відсутність підказок та пояснень.

Мета проєкту – баланс

Поєднуємо глибину жанру з доступністю через тьюторіал, логіку рівнів і інтерактивність.

Цільова аудиторія

Гравці 16–40 років

Люди, які цінують атмосферні, складні ігри з глибокою історією

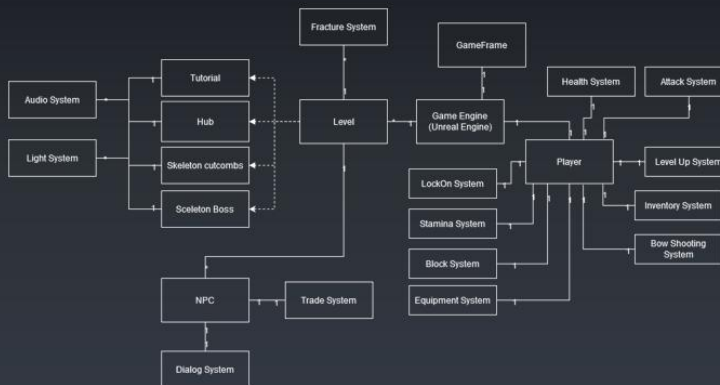
Фанати Souls-like

Ті, хто шукає виклики, складну бойову систему та унікальний нарратив

Шанувальники інді-проектів

Гравці, що цінують авторський стиль, візуальну естетику та нетипові підходи

Користь та застосування



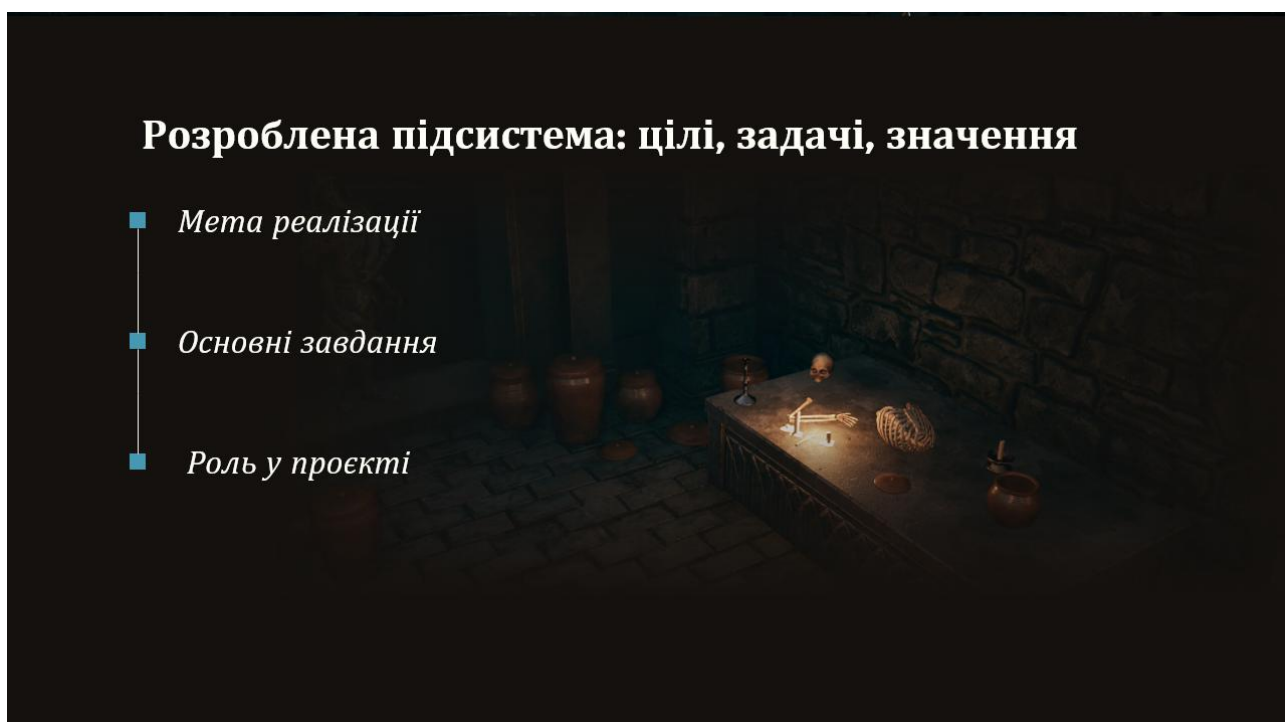
- *Навчальний приклад*
- *База для подальшого розвитку*
- *Практичне застосування в геймдеві*

Підсистема рівнів та завдань



Розроблена підсистема: цілі, задачі, значення

- *Мета реалізації*
- *Основні завдання*
- *Роль у проєкті*



Структура рівнів та їх особливості

Хаб-локація

Безпечна зона з NPC. Містить портали до бойових рівнів, виконує роль навігаційного центру.

Рівень-туторіал

Початковий навчальний рівень. Гравець знайомиться з керуванням, боєм та взаємодією з об'єктами.

Катакомби

Бойовий рівень у вигляді лабіринту. Наповнений ворогами, атмосферою напруженості та загадковості.

Фінальний рівень з босом

Простора арена для ключового бою. Має унікальне оформлення, динамічне освітлення і логіку відкриття порталу після перемоги.

Сюжетні завдання як частина ігрового прогресу

Сюжет подається через події, діалоги та взаємодії з оточенням, що відповідає стилю Souls-like:

- Діалоги з NPC
- Бій з Босом
- Розблокування нового порталу





Механіка ламання глечиків

Однією з цілей було реалізувати інтерактивне середовище, що підсилюватиме живість світу й створюватиме ефект занурення

- 01 *Fracture*
- 02 *Активация*
- 03 *Damage-куб*

Взаємодія з NPC – історії, вибір, наслідки

NPC слугують джерелом сюжетних натяків, підтримують атмосферу гри та орієнтують гравця на подальші дії.

Нелінійна поведінка

Взаємодія з NPC може призводити до різних сценаріїв:

- Доступ до додаткових функцій (торгівля)
- Зміни у розташуванні персонажів

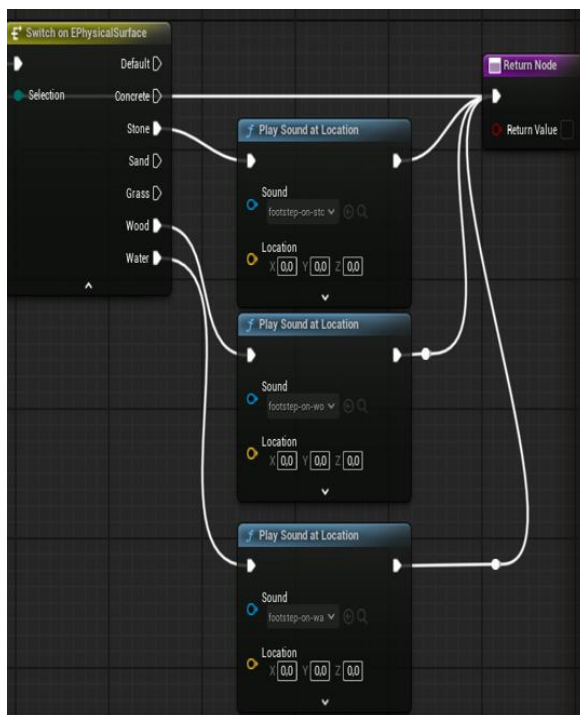
Інтеграція в ігровий процес

- Діалоги побудовані відповідно до подій у грі
- NPC реагують на дії гравця, підсилюючи ілюзію живого світу
- Реалізація відповідає жанровим особливостям Souls-like (непряме керування сюжетом)

Атмосфера — освітлення, звукове оформлення, ефекти

Освітлення

- Використано локальні джерела світла (факели, світлячки, м'яке підсвічування)
- Контраст між хабом (теплі тони) і катакомбами (холодні, приглушені)



Звукове оформлення

- Озвучено анімації переміщення гравця: ходьба, біг, рух зі зброєю / без зброї
- Фонове музичне оформлення:
 - Хаб-локація — спокійна, медитативна мелодія
 - Катакомби — тиск, фоновна напруга
 - Арена з босом — драматична музика, яка змінюється на спокійну після перемоги
 - Навчальний рівень (туторіал):
 - ❖ Пляжна частина — звуки грози та хвиль
 - ❖ Печера — тривожний звуковий фон
- Окремо створені звукові ефекти:
 - ❖ Факели, полум'я, портали

Візуальні ефекти

Катакомби

- – Щільний туман приховує видимість, створює відчуття тривоги й невідомості
- – Приглушене світло та вологі поверхні підсилюють похмурість

Рівень із босом

- – Нічне небо з місяцем і зорями — контраст до напруженої битви
- – Центральна водойма з магічними частинками створює візуальний фокус сцени

Туроріал (пляж і печера)

- – Гроза, дощ, темне небо — драматичний візуальний вступ
- – У печері — затемнення, підсвічення зсередини

Порти

- – Літальні магічні частинки створюють відчуття загадковості та сили



Реалізовані інтерфейси Система торгівлі

Реалізовано магазин у NPC: натискання Φ відкриває вікно з товарами.

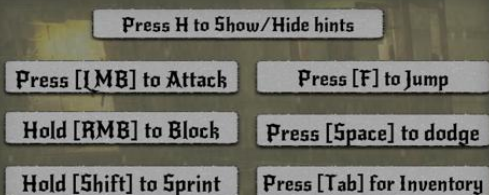
NPC озвучує одну з випадкових фраз при відкритті магазину.

Показується назва, опис, ціна та зображення предмета.

Повторне Φ — купівля за наявності валюти.



Інтерфейс підказок



Натискання H відкриває/закриває короткі підказки з управління.
Допомагає гравцеві швидко орієнтуватися без виходу з гри.



ВИСНОВКИ по реалізованій частині

- Реалізовано ключові елементи геймплею
- Інтегровано інтерфейси та механіки
- Досягнуто цілісності підсистеми

