



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ
И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»



**НГТУ
НЭТИ** | **Факультет прикладной
математики и информатики**

Кафедра прикладной математики
Лабораторная работа № 3
по дисциплине «Элементы современных компьютеров и технологии
программирования»

ИГРА. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Группа ПМ-02 ДАНЧЕНКО ИВАН
ДОЛГИХ АЛЕКСАНДР
ДРЯГИН КИРИЛЛ

Преподаватель РОЯК МИХАИЛ ЭММАНУИЛОВИЧ

Новосибирск, 2024

1. Цель игры

Главная задача игры – прожить как можно дольше, пока на вас наступают волны врагов. В вашем арсенале есть хлыст и огненный шар, которые помогут вам в сражении с грозными чудовищами и главным боссом – ожившим источником ответов на главные вопросы вселенной.

За сражение противников вы получаете опыт, набрав определенное количество опыта вы сможете выбрать одно из трех улучшений, связанных с вашим арсеналом и персонажем.

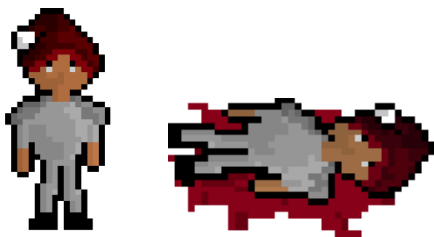

Игра заканчивается, когда ваше здоровье опустится до нуля.







2. Управление

W	Вперед
A	Влево
S	Назад
D	Вправо
Space	Пауза/снять паузу
Enter	Начать сначала после проигрыша

3. Стилистическое направление

Игра оформлена в стиле pixel art.

	<p>Персонаж в живом и неживом состояниях</p> <ul style="list-style-type: none">• Максимальное здоровье: 100• Скорость: 0,3• Окно неуязвимости: 2 сек• Регенерация в секунду: 0• Опыта до нового уровня: 200
	<p>Удар хлыстом</p> <ul style="list-style-type: none">• Урон: 5• Продолжительность атаки: 0,25 сек• Время восстановления: 1,5 сек

	<p>Огненный шар</p> <ul style="list-style-type: none"> • Урон: 5 • Продолжительность атаки: 1,5 сек • Время восстановления: 1 сек • Скорость снаряда: 0,6 • Пробивание: 3 шт
	<p>Приведение</p> <ul style="list-style-type: none"> • Максимальное здоровье: 10 • Урон: 10 • Скорость: 0,1 • Стоимость в единицах опыта: 300
	<p>Слизняк</p> <ul style="list-style-type: none"> • Максимальное здоровье: 10 • Урон: 10 • Скорость: 0,07 • Стоимость в единицах опыта: 500
	<p>Гигант</p> <ul style="list-style-type: none"> • Максимальное здоровье: 200 • Урон: 20 • Скорость: 0,06 • Стоимость в единицах опыта: 750
	<p>Босс</p> <ul style="list-style-type: none"> • Максимальное здоровье: 500 • Урон: 20 • Скорость: 0,06 • Стоимость в единицах опыта: 1500
	<p>Индикатор здоровья пустой и заполненный</p>

	Индикатор опыта пустой и заполненный
	Земля

Звуковое сопровождение в стиле 8-бит.

4. Улучшения

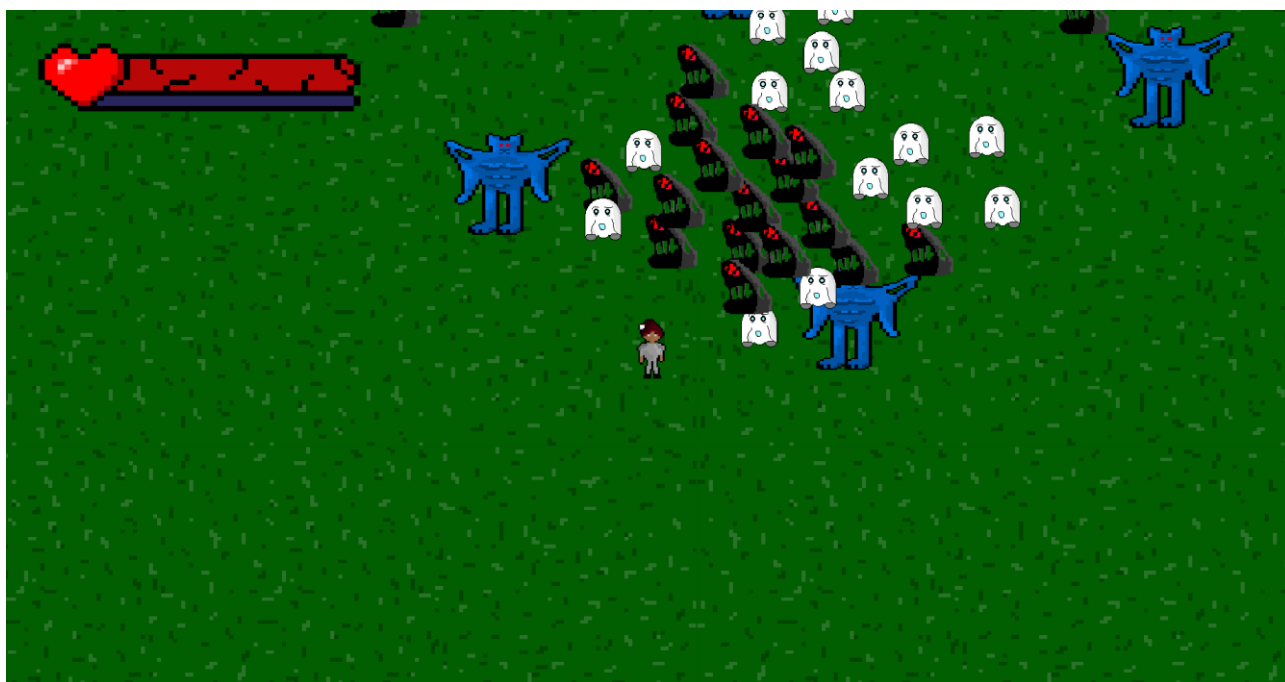
На выбор randomly даются 3 улучшения.

С каждым новым уровнем планка повышается на 500 единиц опыта.

Хлыст	Добавление еще одного хлыста (максимум 4) Уменьшение времени перезарядки (- 0,1 сек)
Огненный шар	Увеличение урона (+3)
Персонаж	Увеличение регенерации (+1 в сек) Увеличение скорости передвижения (+10% от начальной) Увеличение сопротивления урону (+7%)

5. Скриншоты игры

Геймплей



Пауза



Окно выбора улучшения



6. Упоминания

Звуки получения урона: [Super Dialogue Audio Pack](#) by [Dillon Becker](#)

Музыка на фоне: [Funny Bit](#) - By David Renda