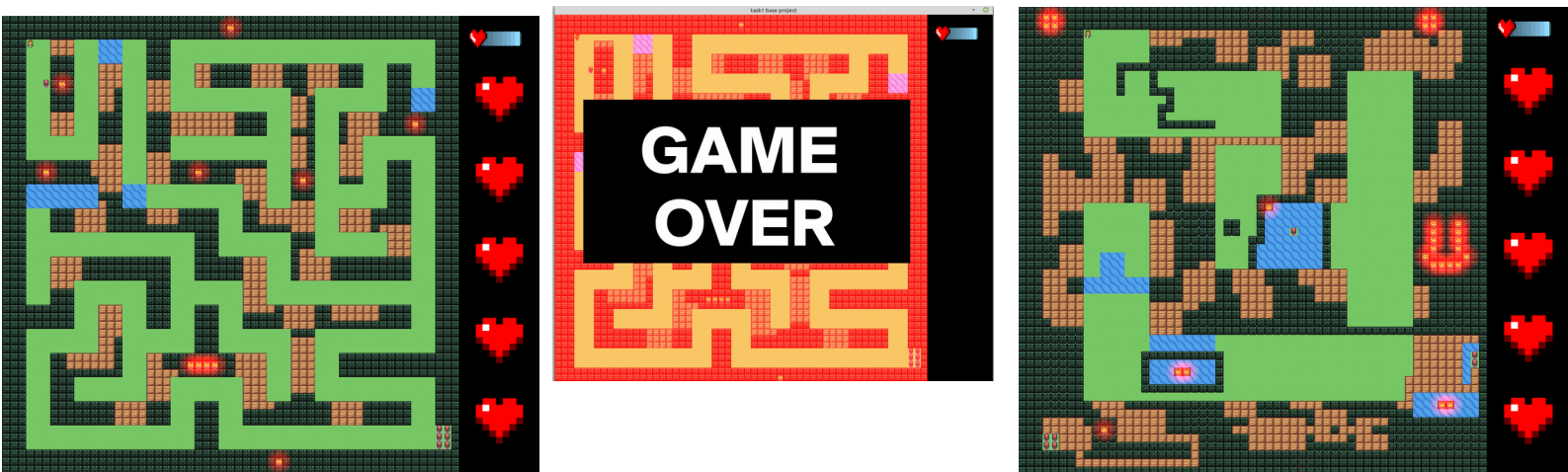


# Отчет:

Косарев Евгений, 317 гр  
Вариант: А0

## I. Базовая часть

Было реализовано 2 уровня, площадью 57x57 тайлов. Каждый из тайлов имеет размеры 16x16. Чтение карты происходит из файла.



Зеленый тайл — пол

Зеленые кирпичи — стена

Коробки — разрушающиеся стены Б уничтожаются при попадании снежка

Игрок — игрок:)

Почтовый ящик — выход с уровня

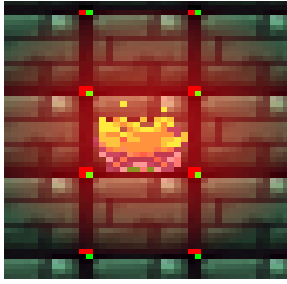
Пустое пространство — вода, в ней игрок теряет одну жизнь

Управление:

W,A,S,D - стандартно + Q — выстрел снежка в направлении обзора

## II. Бонусная часть

Анимация статических объектов - например, сокровища и шипы ловушек блестят. (2 балла) — горит огонь.



Плавная спрайтовая анимация динамических объектов  
- походка игрока и врагов, открытие дверей и т.д.  
(от 2 до 5 баллов)

--игрок слишком маленький, можно наблюдать анимацию в игре  
с зависимости от направления движения

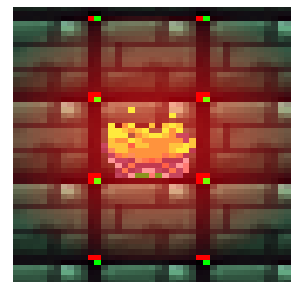


Реализовать графический эффект перехода между уровнями (вариант А) и  
комнатами (вариант Б) - постепенное  
“угасание” и появление игровой карты (fade out / fade in), эффект  
“мозаики”, плавное “перетекание”  
одного изображения в другое и т.п.  
(3 балла)

– чтобы сделать достаточный скришот, нужно делать дольше анимацию. Что не  
будет симпатично выглядеть при игре. Можно наблюдать в игре.



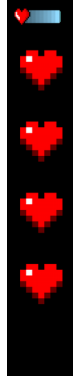
Источники света - факелы, лампы и т.д., которые  
“освещают” (=изменяют цвет) соседних тайлов в  
некотором радиусе.  
(4 балла) анимация источников света (+1 балл)



Графическое отображение характеристик игрока и соответствующие им игровые механики - например, если выводится здоровье, то игрок может его потерять (ловушки, враги) и, возможно, восстановить.

(2 балла)

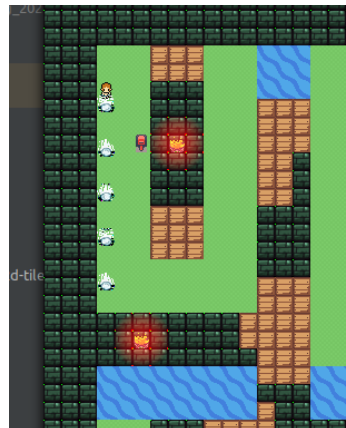
--игрок тонет в пустоте(воде) и теряет здоровье



Механика дальнего боя (стрелковое оружие и/или магия - огненные шары, волшебные стрелы и т.д.) с анимацией летящего снаряда.

(от 3 до 6 баллов в зависимости от субъективно оцениваемого визуального качества и сложности)

--присутствует анимация летящего снежка



Визуальные эффекты боя - “вылетающие” спрайты цифр повреждений, искры, “тряска” экрана и т.п.

(от 2 до 4 баллов) - красный экран повреждения

