

Практическая работа №1

Выполнил студент группы ИКБО-20-23 Комисарик М.А.

1 Выбор игры

Для выполнения задания была выбрана игра **Rogue Legacy 2**.

2 Механики

2.1 Переходы между состояниями передвижения по земле

Если игрок нажимает только одну из кнопок «Влево» или «Вправо», и **наследник** находится в состоянии покоя, то он переходит в состояние ходьбы. Если в этот момент **наследник** смотрит в сторону, противоположную направлению нажатой кнопки, спрайт **наследник** отзеркаливается по горизонтали.

Если игрок зажимает кнопки «Влево» и «Вправо» одновременно, или отпускает обе кнопки, и **наследник** находится в состоянии ходьбы, он перейдет в состояние покоя.

2.2 Прыжок от земли

Если игрок нажимает кнопку «Прыжок» и **наследник** находится в состоянии покоя или ходьбы, вертикальной компоненте скорости **наследника** присвоится положительное значение, **наследник** перейдет в состояние прыжка.

2.3 Уменьшение здоровья при получении урона

Если некоторая сущность, имеющая **здоровье**, получает **урон**, **здоровье** этой сущности уменьшается на значение этого **урона**.

2.4 Смерть сущности

Если сущность, имеющая **здоровье**, получила **урон**, после которого ее **здоровье** стало не больше 0, она **умирает**.

2.5 Выпадение монет из врагов

При **смерти** врага из него выпадает случайное число **золотых монет**, зависящее от типа врага и уровня НГ+.

2.6 Снижение здоровья игрока при потере решимости

Когда количество **решимости** игрока становится меньше 100, **максимальное здоровье** игрока становится равно доле равной **решимость%** от **максимального здоровья** до становления **решимости** меньше 100.

2.7 Подбор реликвии

При касании **наследника** с **реликвией**, она добавляется в снаряжение игрока и дает некоторый эффект. Подбор **реликвии** отнимает определенное количество **решимости**. После этого реликвия пропадает из окружения.

2.8 Покупка улучшений королевства

Если на этапе выбора улучшений королевства выбрано конкретное улучшение, уровень этого улучшения меньше его максимального уровня, игрок нажимает одну из кнопок покупки и у игрока имеется больше **золотых монет**, чем стоимость выбранного улучшения, улучшение королевства будет куплено. После покупки улучшения его уровень повысится на 1, и из количества **золотых монет** игрока вычтется стоимость улучшения.

2.9 Горизонтальный рывок

Если в снаряжении игрока имеется **семейная реликвия «Шаль Ананке»** и игрок нажимает кнопку «**Рывок**», **наследнику** присваивается горизонтальная скорость в направлении, куда он смотрит, и он переходит в состояние рывка.

2.10 Пинок

Если игрок нажимает кнопку «[Пинок](#)» или при зажатии кнопки «[Вниз](#)» нажимает кнопку «[Прыжок](#)», и в этот момент [наследник](#) находится в воздухе, он начинает [пинок](#).

2.11 Атака

Если игрок нажимает кнопку «[Атака](#)», [наследник](#) совершает [атаку](#), определяемую текущим [оружием](#) персонажа.

2.12 Заклинание

Если игрок нажимает кнопку «[Заклинание](#)», [наследник](#) совершает [заклинание](#), которое он держит.

2.13 Способность наследника

Если игрок нажимает кнопку «[Способность](#)», [наследник](#) активирует свою [способность](#).

2.14 Открытие потайной стены

Если хитбокс [заклинания](#) или [способности наследника](#) касается потайной стены, она разрушается.

2.15 Подбор боевого снаряжения

При касании [наследника](#) с боевым снаряжением ([оружие](#), [заклинание](#), [способность](#)), оно заменяет текущее снаряжение игрока соответствующего типа, оставляя его на месте взятого.

3 Геймплей

3.1 Гринд

Игрок зачищает как можно больше комнат на карте, убивая всех врагов и открывая сундуки, чтобы насобирать золотых монет и другой валюты, различных

улучшений оружия, для ускоренной прокачки королевства и снаряжения персонажа.

3.2 Исследование

Игрок исследует карту для поиска новых локаций, врагов, лора, комнат с боссами, специальных комнат, улучшений снаряжения и получения доступа к другим локациям. При исследовании игроку приходится преодолевать комнаты с врагами, головоломками и платформинг секциями. Также игрок может искать потайные проходы.

3.3 Сражение

Игрок сражается с врагами, используя оружия, заклинания, пинок, способности персонажей, различные техники своего передвижения и бонусы от реликвий. На сражения также главным образом влияют улучшения королевства, которые дают ему различные преимущества в бою, такие как увеличенное здоровье, сила атаки, броня и прочее. Игрок убивает врагов, и враги могут убить игрока.

3.4 Построение билда

В течение забега игрок встречает различные реликвии, оружия и заклинания и выбирает, какую их комбинацию он будет собирать. Каждое оружие, заклинание и реликвия имеет свои преимущества и недостатки и сочетаются по-разному друг с другом. Кроме того, при сборе слишком большого количества реликвий здоровье игрока уменьшается.

3.5 Решение головоломок

В некоторых комнатах нет врагов, для получения награды в них требуется решить головоломку. Для этого игроку требуется двигаться в определенном направлении, отскакивать от мишеней с помощью пинка определенным

образом или использовать особенность оружия, заклинания или способности персонажа (например, некоторые головоломки требуют наличия дальнобойного оружия).

4 Механики в геймплеях

Гринд:

- 2.4 Смерть сущности
- 2.5 Выпадение монет из врагов
- 2.8 Покупка улучшений королевства

Исследование:

- 2.1 Переходы между состояниями передвижения по земле
- 2.2 Прыжок от земли
- 2.10 Пинок
- 2.12 Заклинание
- 2.13 Способность
- 2.14 Открытие потайной стены

Сражение:

- 2.1 Переходы между состояниями передвижения по земле
- 2.2 Прыжок от земли
- 2.3 Уменьшение здоровья при получении урона
- 2.4 Смерть сущности
- 2.9 Горизонтальный рывок
- 2.10 Пинок
- 2.11 Атака
- 2.12 Заклинание
- 2.13 Способность наследника

Построение билда:

- 2.6 Снижение здоровья игрока при потере решимости

- 2.7 Подбор реликвии
- 2.8 Покупка улучшений королевства
- 2.15 Подбор боевого снаряжения

Решение головоломок:

- 2.1 Переходы между состояниями передвижения по земле
- 2.2 Прыжок от земли
- 2.9 Горизонтальный рывок
- 2.10 Пинок
- 2.11 Атака
- 2.12 Заклинание
- 2.13 Способность наследника
- 2.14 Открытие потайной стены