

Вариант А. “Классический” rogue-like
(0 вариант)
Яковлева Светлана 324

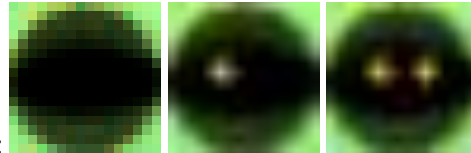
Для установки вызвать stake в папке template1_cpp, в папке bin появится исполняемый файл main.

- Карты представлены в виде файлов формата Map[номер уровня].txt
Для удобства редактирования символы стоят так, как их тайлы располагаются на карте. В данном случае размер окна 40×40 тайлов, размер одного тайла 16×16.

```
1 #####
2 #.....#
3 #.....#
4 #.....#
5 #.....#
6 #.....#
7 #.....#
8 #.....#
9 #.....#
10 #.....#
11 #.....#
12 #.....#
13 #.....#
14 #.....#
15 #.....#
16 #.....#
17 #.....#
18 #.....#
19 #.....#
20 #.....#
21 #.....#
22 #.....#
23 #.....#
24 #.....#
25 #.....#
26 #.....#
27 #.....@.....#
28 #.....#
29 #.....#
30 #.....#
31 #.....#
32 #.....#
33 #.....#
34 #.....#
35 #.....#
36 #.....#
37 #.....#
38 #.....#
39 #.....#
40 #####
41
```

- Символы для обозначения:
 - пустое пространство: ' ' (пробел)
 - стена: '#'
 - пол: '.'
 - игрок: '@'
 - выход с уровня: 'x'
 - стены, которые игрок может разрушить: '%'

- Тайлы:



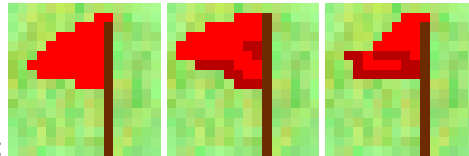
- пустое пространство (анимация):



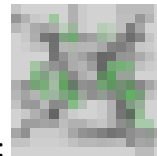
- стена:



- пол:

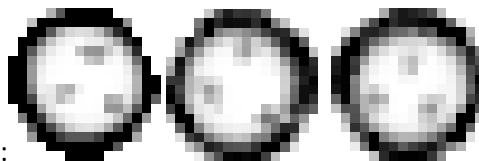


- выход с уровня (анимация):



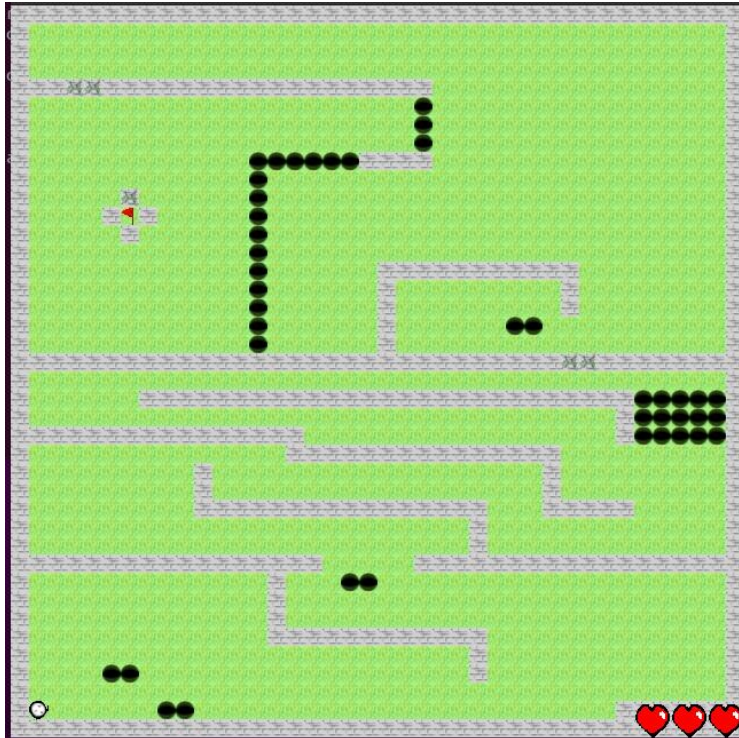
- стены, которые игрок может разрушить:

- Спрайт:



- Игрок (мячик для гольфа):

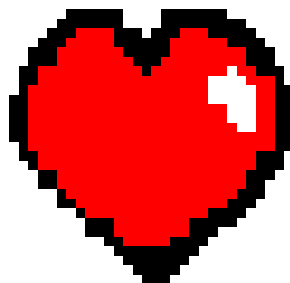
- Визуализация карты, пример (последний уровень):



- Управление:
 - W – вперед
 - A – влево
 - S – вниз
 - D – вправо
 - Пробел – разрушить стену
 - ESC – выход из игры
- При попадании в ловушку отнимается жизнь (отображено сердечками в правом нижнем углу экрана), на экране появляется предупредительное сообщение, после этого уровень перезапускается и его надо проходить с самого начала.



Если потратить все жизни – игра закончится. Здоровье обновляется после прохождения уровня.

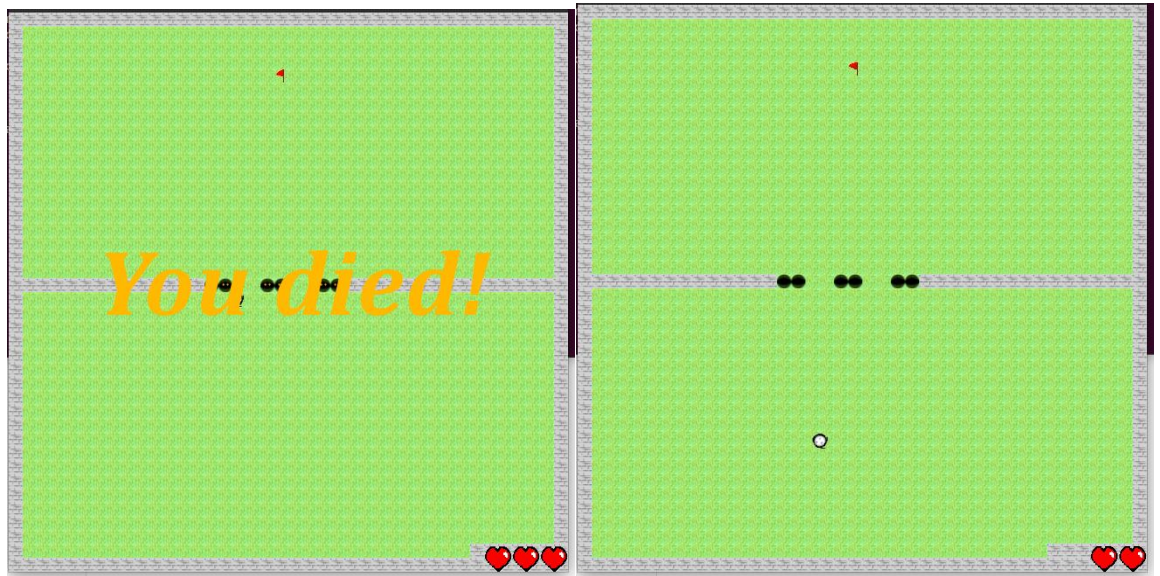


- Изображение сердечка:

- Сообщение после попадания в ловушку и игровой экран:

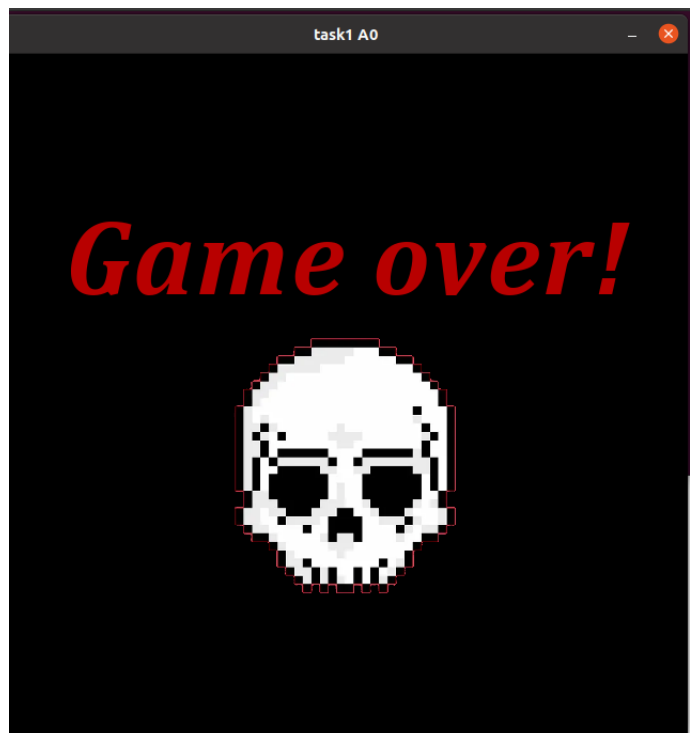
You died!

До и после попадания в ловушку (отображение жизней):



- Экран окончания игры:

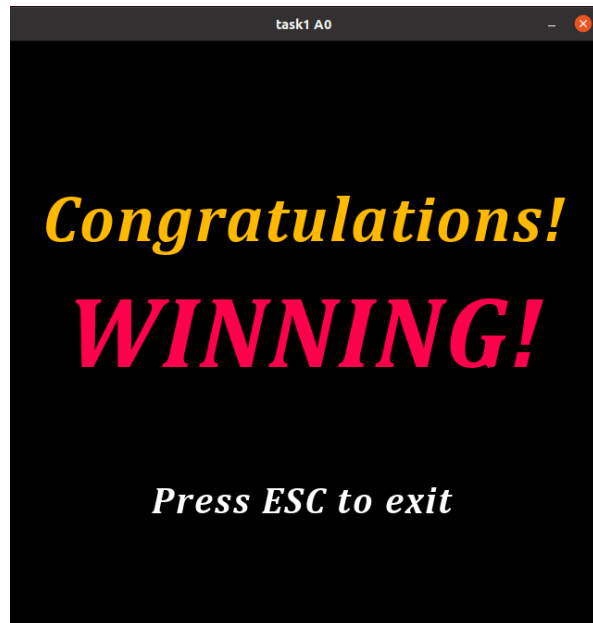
Game over!



- После прохождения всех уровней выводится сообщение об успешном прохождении игры:

Congratulations!
WINNING!

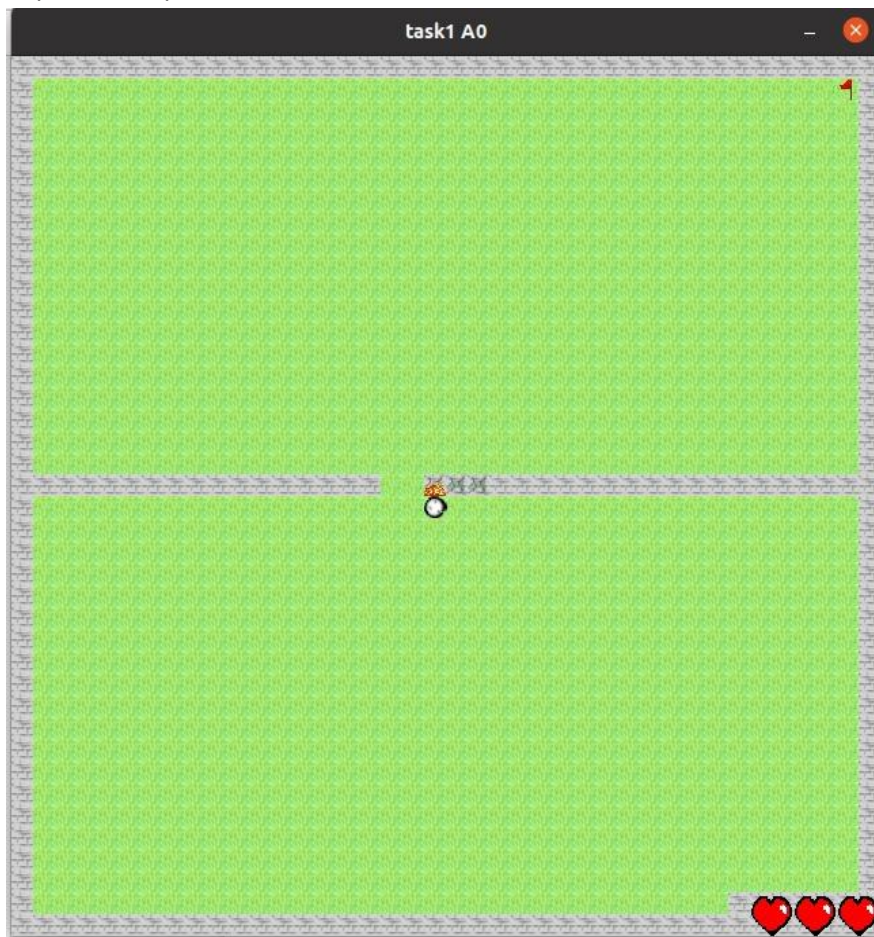
Press ESC to exit



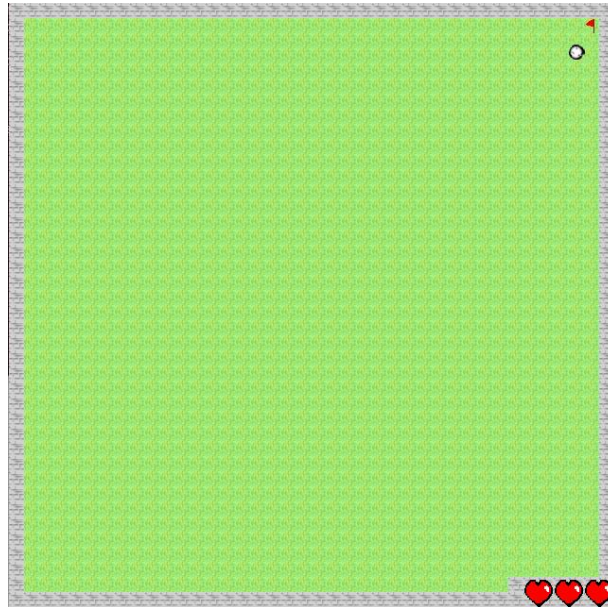
- Дополнительно реализована анимация статических объектов (тайлы с глубокой ямой, из которой выглядывают два глаза; тайл с выходом на следующий уровень – флажок развевается на ветру).



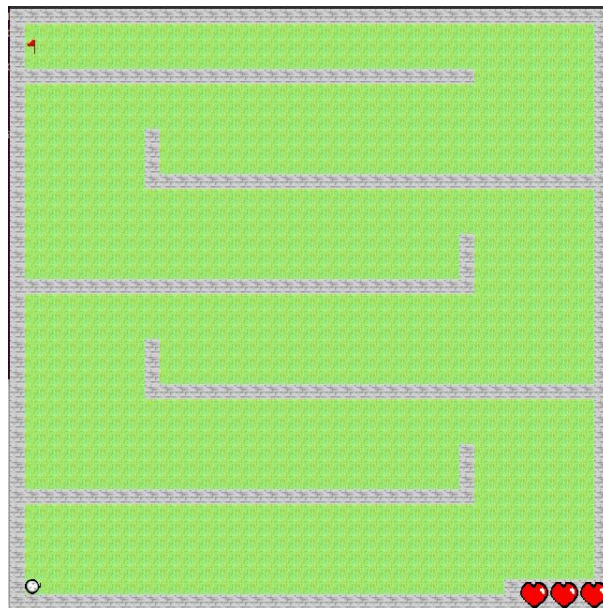
- При разрушении стены появляется взрыв:
- Экран со «взрывом»:



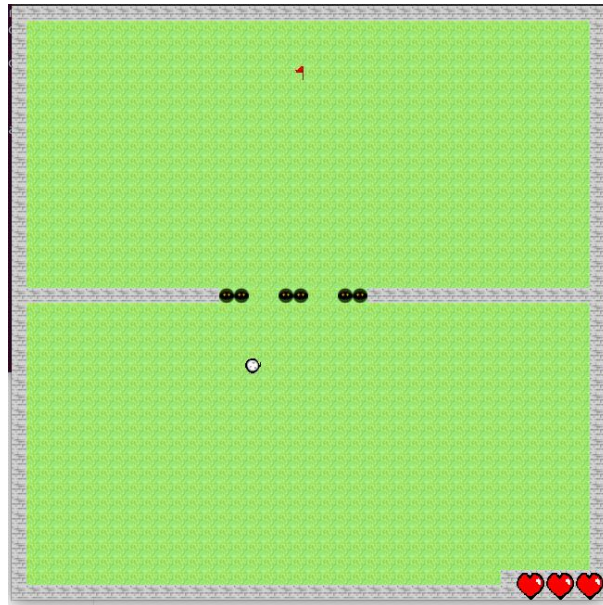
- Реализовано качение мячика (игрока). (Анимация только во время движения).
- Реализован переход между уровнями – затемнение экрана и загрузка нового уровня.
- Добавлена игровая механика с жизнями (описана выше) и соответствующие ей графические отображения характеристик.
- 5 уровней для ознакомления с механиками:
 - 1 уровень:



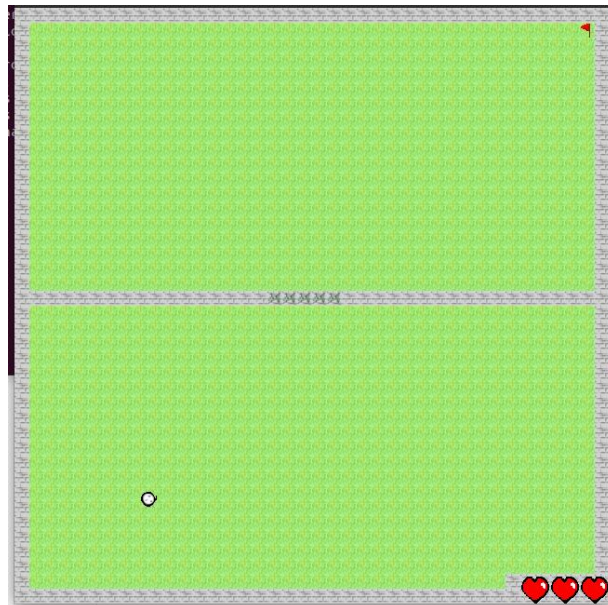
- 2 уровень:



○ 3 уровень:



○ 4 уровень:



- 5 уровень:

