

ОПИСАНИЕ ИГРЫ «ASTEROIDS 1979»

1. Цель игры

Цель игрока – управляя космическим кораблем разрушать другие объекты (астероиды и летающие тарелки) на экране для получения очков, избегая столкновений с астероидами и попадания вражеских снарядов.

2. Игровой процесс

2.1. Стартовый экран

После запуска игры появляется начальный экран, предлагающий начать игру. Также здесь отображена схема управления.

2.2. Начальное состояние

В начале игры космический корабль игрока находится по центру экрана. Игроку даются четыре «жизни». В случайных местах у границ экрана появляются несколько крупных астероидов и начинают двигаться в случайных направлениях.

2.3. Движение игрока

Игрок может двигаться только вперед и поворачиваться вокруг своей оси. Движение задним ходом невозможно. Также игрок может осуществить немедленное перемещение в случайную точку пространства.

2.4. Зацикленный экран

При перемещении игрового объекта за границы экрана он появляется с противоположной стороны. Зацикленность распространяется на все игровые объекты, включая выстрелы.

2.5. Разрушение астероидов

Астероиды делятся на три типа: крупные, средние и малые. При попадании в крупный астероид он разделяется на два средних. Попадание в средний астероид разделяет его на два малых. Малые астероиды при попадании разрушаются полностью. При этом дочерние астероиды не сохраняют направление родительского. Астероиды не могут столкнуться друг с другом или с летающими тарелками.

2.6. Летающие тарелки

Когда количество крупных астероидов на экране становится меньше трети от начального, в игре появляются вражеские летающие тарелки. При сохранении этого условия, новая летающая тарелка создается спустя некоторое случайное количество времени. Тарелки меняют свое направление со временем. Летающие тарелки делятся на два типа: большая и малая. Большая тарелка стреляет в случайном направлении, малая целится в игрока.

2.7. Стрельба

Все игровые объекты немедленно разрушаются при попадании выстрела или столкновении. Выстрел игрока не может уничтожить самого игрока, как и выстрелы летающих тарелок не могут уничтожить летающие тарелки. Тем не менее, астероиды разрушаются от любого выстрела.

2.8. Начало нового уровня

После уничтожения всех астероидов, в игре снова появляется некоторое (большее, чем в предыдущий раз) количество крупных астероидов.

2.9. Конец игры

Если игрок теряет все данные в начале игры «жизни» игра считается законченной, на экране показывается экран, показывающий количество заработанных очков и предлагающий начать сначала.

3. Управление

- Движение вперед осуществляется нажатием клавиши «W» или «↑».
- Поворот против часовой стрелки осуществляется нажатием клавиши «A» или «←», поворот по часовой стрелке нажатием клавиши «D» или «→».
- Выстрел происходит при нажатии клавиши «Пробел».
- Немедленное перемещение выполняется нажатием клавиши «Shift» (с любой стороны клавиатуры).
- Меню паузы открывается и закрывается нажатием клавиши «Esc».