

Проект «MAZE»

Несова А. Р., Скабалланович П. А

Идея проекта заключалась в создании лабиринта с препятствиями в стиле пиксельной игры.

Классы:

- Спрайты: Particle (частицы от подбирания ключа), Poison (голубые блоки), Exit (выход), Key (ключ), Web (паутина), Coins (монеты), Ghost (призрак), Bat (летучая мышь), Player (игрок)
- Другие: Camera (камера)

Управление осуществляется при помощи стрелок на клавиатуре. При зажатии shift персонаж ускоряется. При столкновении с ядом (голубыми блоками), летучей мышью или призраком игрок умирает. При попадании в паутину игрок замедляется. При поднятии ключа появляются частицы. Собрав все ключи и дойдя до двери, вы попадаете на следующий уровень. Если вы собрали все монеты на всех уровнях, вы попадаете на секретный уровень. Игра сопровождается аудио эффектами и фоновой музыкой.

Возможно добавление сюжета, других видов уровней, других персонажей