Игра «Ўцёкі з Яндюкс ліцэя»

Наша игра представляет собой платформер. В данной игре вам предлагается управлять персонажем, который должен бегать по платформам и уворачиваться от бочек со взрывчатым веществом (при столкновении с бочкой она взорвётся, а персонаж будет уничтожен и вам придётся перепроходить уровень).

В игре имеется 7 предустановленных уровней. Также вы можете с помощью встроенного конструктора создать свой уникальный уровень, чтобы испытать свои силы в новой локации. Помимо этого, вы можете посмотреть статистику рекордов (минимальное время прохождения каждого уровня). Таким образом можно соревноваться с друзьями. Но вам далеко не обязательно стараться ставить рекорды – вы можете просто играть в своё удовольствие (для этого, собственно, и была создана игра).

Меню игры является интуитивно понятным, но по конструктору и управлению в процессе самой игры мы сделали небольшой мануал:

1. Работа с конструктором
2. Запустите меню конструктора
3. Выберите кнопкой мыши объект, который вы хотите разместить на игровом поле
4. Так же щелчком мыши установите объект на игровом поле (при этом правый верхний угол объекта будет соответствовать курсору мыши)
5. Внимание! Вы устанавливаете не бочки, а точки периодического спавна этих самых бочек. Периодичность можно настроить в файле конфигурации программы (параметр называется BARREL\_SPAWN\_FREQUENCY)
6. Таким же образом установите объекты позиций старта и финиша
7. Нажмите на кнопку «Сохранить»
8. Готово! Теперь вы можете играть на своём уровне, выбрав «User’s lvl» в меню выбора уровней
9. Управление во время игры
10. Игровой процесс начинается сразу после выбора уровня и открытия игрового окна
11. Ваш персонаж появляется на координатах старта и должен прийти к финишу (соответствующий флажок)
12. Вы можете передвигаться вправо – влево с помощью стрелок на клавиатуре
13. При нажатии на пробел персонаж подпрыгивает
14. По лестнице можно лазить с помощью клавиш вверх – вниз на клавиатуре
15. При соприкосновении бочки с игроком или другой бочкой она взрывается (сама анимация взрыва безвредна для персонажа)
16. Точки спавна бочек никак не отмечены, так что вы должны запоминать, откуда ждать опасность (это добавляет игре сложности)
17. При падении персонажа вниз за пределы экрана через несколько секунд игра прекращается – «GAME OVER»
18. Уровень считается пройденным только, если персонаж коснулся флажка финиша

В случае обнаружения критических багов (если вы уверены, что это не фича), пожалуйста, напишите нам.

Наши контакты:

Telegram:

@Ramzzzes44

@hacker\_for\_OBG