

Пояснительная записка

“Bloody path to peace” Годовой проект по информатике ученика 10-5 класса Григина Ивана

Сюжет игры

Представьте себя в роли главного героя игры, магом крови. Ваш дом сожгли, а всю Вашу родню забрали злобные и противные зеленые слизи. Некоторые слизи окрашены в желтый цвет, символизирующий награбленное ими золото и высшую степень преступности.

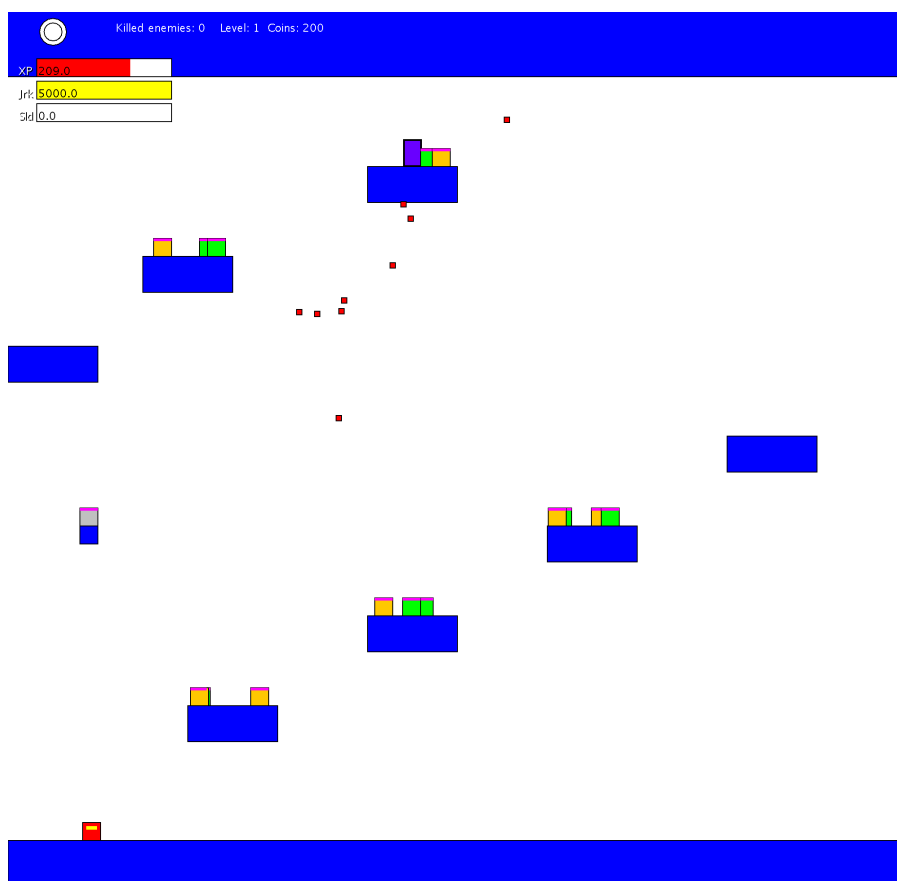
Задача главного героя: добраться до 50 уровня и встретиться со своей потерянной родней. В начале “bloody path” у героя самые обычные умения, но по мере продвижения по этой кровавой тропе, можно разблокировать новые стили и умения и улучшать старые.

На каждом 5 уровне игры у героя будет возможность сразиться против слизневых боссов.

Как все реализуется

- Геймплей игры находится сбоку
- Есть гравитация
- Через меню и горячие клавиши можно выбирать разные техники боя, цепляться крючком за стены
- Нажатием мышки можно использовать техники стрельбы

Скриншоты игрового процесса





Killed enemies: 0 Level: 1 Coins: 200

XP 118.0

Jrk 5000.0

Std 0.0

The main area of the image is a large blue rectangle. Inside this rectangle, there are several horizontal white bars of varying lengths and positions. Scattered across these bars and the blue background are various small, colorful squares: yellow, green, red, and purple. Some of these squares are clustered together, while others are isolated. There are also a few small black dots scattered throughout. The overall appearance is that of a game level or a data visualization where the blue area represents a field and the white bars and colored squares represent obstacles or data points.