



# ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД

## ПОИСК СОКРОВИЩ В ЗАГАДОЧНОМ ГОРОДЕ В ДЖУНГЛЯХ

Знаменитый ученый-археолог обнаруживает в джунглях затерянный город. Изучая развалины, он попадает в запутанный лабиринт с ядовитыми змеями и пауками, ловушками и препятствиями. Сможешь ли ты вывести героя из лабиринта?

# Игра «Затерянный город»

Сложность: \* \* \*



Время сборки: 1,5–2 часа

Видеоролик игры можно найти по адресу: [scratchbook.piter.com](http://scratchbook.piter.com)

## Описание

Игра-платформер с несколькими уровнями с повышающейся сложностью. Игрок может прыгать, взбираться на небольшую высоту по отвесным стенам. Для перехода на следующий уровень он должен коснуться серого камня. У героя пять жизней. Жизнь теряется, когда персонаж касается лавы, пик, ядовитых змей или пауков. При потере жизни игрок возвращается в начало уровня, при потере всех пяти жизней игра заканчивается. Игроку понадобятся внимание и быстрая реакция, чтобы пройти все уровни!

## Правила игры

- \* Цель игрока – успешно пройти по лабиринтам.
- \* Играет один игрок.
- \* Игрок управляет героем при помощи клавиш со стрелками. Клавиши ВПРАВО и ВЛЕВО – поворот и движение героя, ВВЕРХ – прыжок на 8 пунктов вверх и замедление.
- \* Перемещение на следующий уровень происходит, если коснуться серого камня на правом краю экрана.
- \* Для того чтобы выйти из лабиринта, надо пройти пять уровней. У героя есть три жизни.
- \* «Смерть» героя происходит, когда он касается зеленой лавы, пауков, пик или змей. Каждый раз после этого герой возвращается к началу уровня.
- \* У игры два исхода: **КОНЕЦ ИГРЫ**, если персонаж потратил три жизни; **ПОБЕДА** – выход из лабиринта при прохождении последнего уровня.

# СПИСОК УРОВНЕЙ

1. ВХОД В ИГРУ  
Фон Интро

2. ПРЕПЯТСТВИЯ  
Фон Уровень 1

3. ПРЕПЯТСТВИЯ.  
ПЛАТФОРМА.  
ЛАВА  
Фон Уровень 2

6. ЗМЕИ КАТАТСЯ  
ПОД НОГИ. ПАУКИ  
СПУСКАЮТСЯ  
С ПОТОЛКА  
Фон Уровень 2

5. ПРЕПЯТСТВИЯ.  
ПАУКИ СПУСКА-  
ЮТСЯ С ПОТОЛКА  
Фон Уровень 2

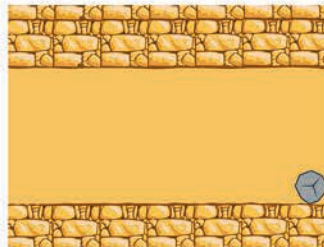
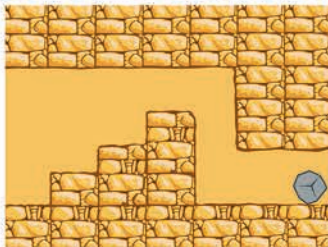
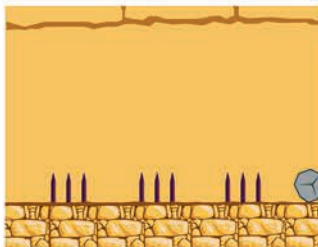
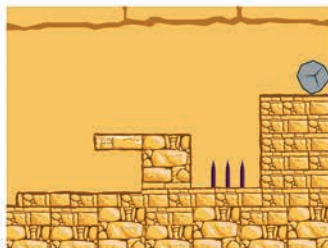
4. ПИКИ  
Фон Уровень 3

7. ПОБЕДА  
Фон Выход найден

Скачай нужные для игры ресурсы по адресу:  
[scratchbook.piter.com](http://scratchbook.piter.com)

ВОТ КАКИЕ СПРАЙТЫ ТЕБЕ ПОНАДОБЯТСЯ ДЛЯ ЭТОЙ ИГРЫ

## Фоны





Кнопка  
входа в игру



Надгробный  
камень

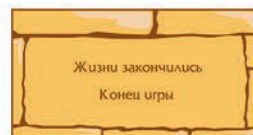
Ученый



Клубок  
змея



Паук



Сообщения о конце игры

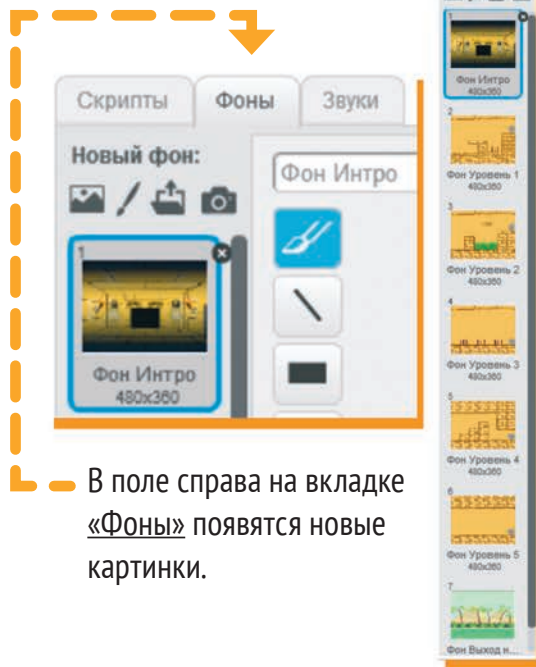
## ЗАГРУЖАЕМ РЕСУРСЫ



Для того чтобы загрузить в игру фоны, нажми на значок папки под сценой слева.

Загрузи файлы из папки ресурсов с сайта [scratchbook.piter.com](http://scratchbook.piter.com), семь фонов:

- \* Фон Интро
- \* Фон Уровень 1
- \* Фон Уровень 2
- \* Фон Уровень 3
- \* Фон Уровень 4
- \* Фон Уровень 5
- \* Фон Выход найден



В поле справа на вкладке «Фоны» появятся новые картинки.

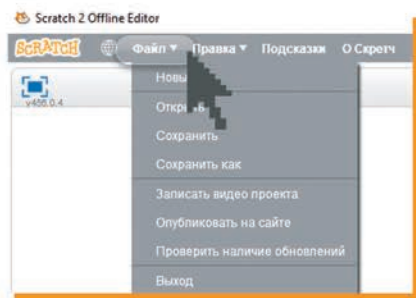
## ВНИМАНИЕ



Важно! Фоны должны идти сверху вниз именно в таком порядке – от «Интро» до «Выход найден».

Сохраним программу, чтобы не потерять сделанную работу.

Нажми на пункт верхнего меню «Файл».



## ВНИМАНИЕ



Фоны появляются в списке в том порядке, в каком их загружали. Если нужно поменять порядок, перетаскивай их мышкой в нужное место.

Выбери пункт «Сохранить как» и введи имя проекта – например «Затерянный город».

Оно появится на плашке над игровым полем.



## ПОДКЛЮЧАЕМ ФОНОВЫЙ ЗВУК

В первую очередь соберем фоновые скрипты, которые будут работать на протяжении всей игры.

когда щелкнут по

сменить фон на **Фон Интро**

играть звук **Интро** до конца

когда я получу **Следующий уровень**

остановить все звуки

всегда

играть звук **Фоновый звук уровня** до конца

когда я получу **Победа**

сменить фон на **Фон Выход найден**

стоп **другие скрипты сцены**

когда я получу **Поражение**

стоп **другие скрипты сцены**

когда фон меняется на **Фон Уровень 1**

задать **Уровень** значение **1**

когда фон меняется на **Фон Уровень 2**

задать **Уровень** значение **2**

когда фон меняется на **Фон Уровень 3**

задать **Уровень** значение **3**

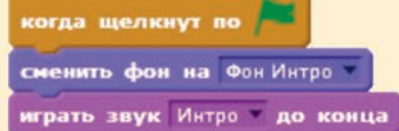
когда фон меняется на **Фон Уровень 4**

задать **Уровень** значение **4**

когда фон меняется на **Фон Уровень 5**

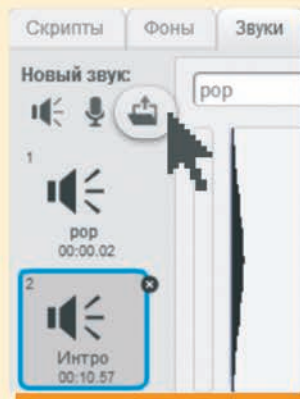
задать **Уровень** значение **5**

Сначала создадим скрипты, в которых запускаются два фоновых звука для игры «Затерянный город». Один будет звучать, только когда показывается «Фон Интро» – на этом фоне игрок входит в игру. Это «мистический», тревожный звук – ведь наш герой попадает в подземные лабиринты затерянного города и еще не знает, с чем он столкнется.



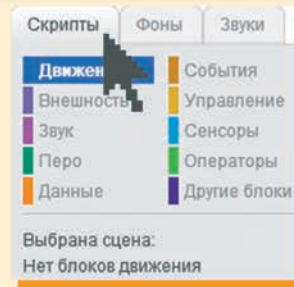
```
когда щелкнут по [ ]
сменить фон на Фон Интро
играть звук Интро до конца
```

На вкладке «Звуки» загрузи файл «Интро.wav» из папки ресурсов с сайта [scratchbook.piter.com](http://scratchbook.piter.com).

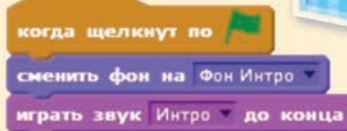


Ненужный звук можно удалить, нажав на крестик.

Для сборки первых скриптов нам понадобятся блоки «События», «Управление», «Внешность» и «Звук» с вкладки «Скрипты».



Перетащи с них нужные блоки, поставь их по порядку и выбери в окошке параметров команды «Играть» название звукового файла «Интро.wav».



```
когда щелкнут по [ ]
сменить фон на Фон Интро
играть звук Интро до конца
```