

Projekt PROZE21L

Dokumentacja wstępna do gry

„LunarLander”

Wiktor Komorowski

Paweł Hojda

Zasady Gry

Gracz ma za zadanie wylądować na jednym z kilku płaskich odcinków terenu w jak najkrótszym czasie i z jak najmniejszą prędkością, zarówno wertykalną jak i horyzontalną. Ma on ograniczoną ilość paliwa tym mniejszą im wyższy poziom trudności został wybrany. Szerokości lądowisk również są uzależnione od poziomu trudności oraz od poziomu, na którym aktualnie znajduje się gracz(im wyższy poziom trudności tym mniejsze szerokości lądowisk na każdym z poziomów). Gdy graczowi się nie powiedzie zostanie odrodzony kosztem 1 z 3 żyć. Jeżeli zasób żyć zostanie wyczerpany gracz będzie musiał zaczynać od początku.

Punktacja

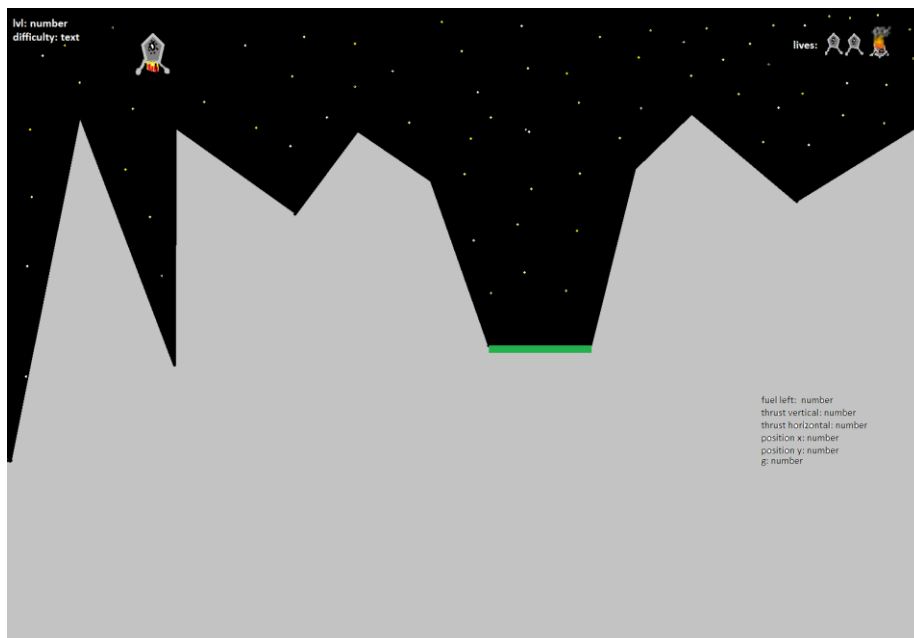
Na punkty otrzymane za lądowanie będą miały wpływ czas, prędkość oraz lądowisko, na którym wylądował. Niektóre lądowiska będą lepiej punktowane od innych. Gracz będzie musiał balansować między krótszym czasem, a prędkością podczas końcowej fazy lądowania, tak aby się nie rozbić. Na wyższych poziomach trudności granice czasu oraz prędkości aby otrzymać najwyższą notę będą się zawężać. Pojawią się również punkty za ilość paliwa w zbiornikach po lądowaniu. W zamian gracz będzie otrzymywał większe ilości punktów za poprawne lądowanie aby nagrodzić lepsze umiejętności i żeby łatwiej było mu dostać się do top 10.

Działanie Gry

- ❖ Działa w trybie okna
- ❖ Sterownie za pomocą klawiatury
- ❖ Możliwość zapauzowania gry w każdym momencie
- ❖ Zapis najlepszych 10 wyników na serwer
- ❖ Działanie na zasadzie renderowania klatek animacji

Screeny

Rozgrywka



Menu Główne

