

GRA – SKACZĄCE KOLEJKI

Gra skaczące kolejki to gra wzorująca się na popularnej darmowej grze „Ogień i woda”

Cel gry:

Skaczące kolejki to gra, której celem jest polepszenie koordynacji czasowo-ruchowej gracza. Gra za sprawą czasu oraz obecności łamigłówek, idealnie nada się na ciekawe spędzanie wolnego czasu, również ze znajomymi.

Przeznaczenie:

Gra jest przeznaczona dla dwóch osób, jednak nie znaczy to, że nie może grać w nią większa ilość osób. Wtedy każdy z uczestników, rywalizował by z sobą o lepszy czas oraz więcej punktów w rozgrywce. Każdy kolejny poziom stawia przed nami większe wyzwania i oczekuje od nas większego zaangażowania, co sprawia, że rozgrywka nie staje się monotonna.

Poruszanie:

Gracz1 (player) - poruszanie odbywa się za pomocą klawiszy W,A,D:

- W – skok
- A – ruch w lewo
- D – ruch w prawo

Gracz2 (player2) - poruszanie odbywa się za pomocą strzałek:

- Strzałka górna – skok
- Strzałka boczna lewa – ruch w lewo
- Strzałka boczna prawa – ruch w prawo

Opis:

Po uruchomieniu gry, naszym oczom ukazuje się menu główne, gdzie znajdują się dwie opcje wyboru: "graj" oraz "quit".

Klikając przycisk "quit" następuje zamknięcie okna gry.

Klikając przycisk "graj", przenosimy się do menu z levelami. Tam mamy możliwość wyboru konkretnego levelu najeżdżając i klikając myszka na dany przycisk.

Bloki:

Beam - są to głównie ściany oraz bariery na planszy gry

BeamG - bloki grawitacyjne wybijające w górę po kontakcie z graczem.

BemaB - bloki grawitacyjne wybijające w bok (prawo i lewo), po kontakcie z graczem

Lawa - jak sama nazwa mówi lawa to blok lawy, po kontakcie z graczem, ten jest spalony w konsekwencji czego rozgrywka jest przegrana, następuje koniec gry i powrót do menu.

Us - pseudo bloki, w danych sytuacjach oraz levelach dany gracz (pierwszy lub drugi) podlega tym blokom. Po kontakcie z graczem np gracz1 bloki znikają z kolei na gracz2 bloki działają normalnie (zachowują się jak bloki beam)

Cash - są to monетки, które należy zbierać w grze aby wygrać. Każdy level ma konkretną (w grze niewiadomą) liczbę monet które należy posiadać, aby wygrać grę (po za znajdowaniem się graczy w konkretnych bazach). Moneta w naszej grze jest kolejka ZSK.

g1 - baza gracza 1, docelowe pole do którego dąży gracz2 po zebraniu monetek, aby wygrać grę

g2 - baza gracza 2, docelowe pole do którego dąży gracz2 po zebraniu monetek, aby wygrać grę.

Tep, Tep2, Tep3 - bloki teleportacyjne (teleporty), przenoszą gracza w konkretne lub losowe miejsce na mapie (zależy od poziomu).

Btn - bloki przycisków, służą do otwierania niektórych ścian oraz usuwania bloków, po kontakcie z konkretnym graczem (to który gracz będzie mógł aktywować przyciski - będą na niego działać oraz to co one będą robić, zależy od poziomu gry)

Meteor - blok opadu, spadającego z górnej części planszy gdy, podlega grawitacji, kontakt z którymkolwiek graczem jest konsekwencją przegranej oraz końca rozgrywki.

Grad - blok opadu, spadającego z górnej części planszy gdy, podlega grawitacji, kontakt z którymkolwiek graczem jest konsekwencją przegranej oraz końca rozgrywki.

Puchar – element obecny w 10 levelu, jest integralną oraz konieczną częścią przejścia poziomu, jednocześnie zakończenia całej gry. Jeżeli gracz1 nie zbierze pucharu, rozgrywka nie będzie mogła skończyć się wygraną.

Wygrane oraz przegrane rozgrywki:

Chcąc wygrać grę należy zebrać odpowiednią liczbę monet (kolejek) niezależnie który gracz to uczyni oraz znajdować się odpowiednim graczem na odpowiednim polu końcowym (gracz1 na b1, gracz2 na b2)

W zależności od poziomu czas rozgrywki może się zmieniać np na levelu 1 jest 45 sekund z kolei na 10 levelu 90 sekund. Jeżeli gracze nie wyrobią się w danym czasie i nie zakończą rozgrywki, przegrywają - gra zostaje zakończona.

Grę przegrywamy w kilku przypadkach:

1. wpadnięcie do lawy
2. Uderzenie przez meteor lub grad
3. Koniec czasu rozgrywki

Pauza:

Gra uwzględnia pauzowanie rozgrywki. W stresujących momentach możemy zatrzymać i uspokoić myśli lub gdy mama nas wola na obiad 😊.

Zatrzymując rozgrywkę czas gry również ulga zatrzymaniu, przez co wznowiając grę zaczynamy w tym samym miejscu co zatrzymaliśmy wcześniej.

Dodatkowe informacje

Nawigacja pomiędzy konkretnymi rodzajami menu oraz levelami następuje za pomocą myszki.