

Mariia Sydor, Klaudia Bielak

XingXing

*Gra platformowa z grafiką 2D
przygodowo-logiczna.*

1 *Ogólny przebieg rozgrywki*

Gra odbyła się na różnych planetach które się zmieniają w zależności od poziomu. Gracz wciela się w "mieszkańca XingXing". Jego zadaniem jest pokonanie wrogów w celu dotarcia do domu. Pomocne w podróży będzie rozwiązywanie zagadek logicznych.

2 *Fabula*

Planeta XingXing jest nie wielka, ale bardzo piękna. Na tej planecie ziemia była bardzo owocująca co sprzyjało rozwijaniu państwa, które tam było. Mieszkańcy tego państwa byli bardzo oddane tradycjom. Jedna z nich mówi, że każdy władca przed koronacją musi odbyć własną podróż, podczas której ma zwiedzić sąsiadujące z XingXing planety, poznając ich mieszkańców i władców i jako dowód, miał zdobyć trofea. Jeżeli jednak nie dokończy swej podróży, to planeta XingXing przechodzi pod własność którejś z sąsiadujących planet, aż do następnej podróży następcy, która może odbyć się aż za kilka lat. Taką podróż miał odbyć Xing. Po kilku miesiącach podróży Xing był już na ostatniej planecie, którą miał zwiedzić, na niej było dużo złóż różnych metali. Na niej panował Sheng, on był bardzo zazdrosny o to, że XingXing jest tak piękną i owocującą planetą. Sheng wiedział, że jeśli przeszkodzi Xingu, może zostać nowym władcą XingXing, dla tego wykradł u niego trofea i wyrzucił ich. Xing nie mógł wrócić do domu bez trofeum, dla tego wyruszył w ponowną podróż po planetach, które już raz odwiedził. Żeby zdobyć nowe trofea i wrócić do domu, Xing musi unikać lub zabijać sługów Shenga i rozwiązywać zagadki Nieznajomego, za których rozwiązanie otrzyma trofea, i będzie mógł wrócić do domu.

3 *Postacie*

- Xing - może chodzić, skakać, kucać(?), strzelać z broni.
- Sheng i jego słudzy - poruszają się i zaczynają strzelać jak gracz się do nich zbliży (mogą się zmieniać w zależności od poziomu).
- Nieznajomy - pojawia się i znika w różnych momentach rozgrywki i gracz musi zdążyć do niego dotrzeć aby dostać zagadkę (zagadki znajdują się w ukrytej jaskini(?))

4 *Przebieg i mechanika gry*

Na początku gry pojawia się pasek postępu, na którym napisane jest poziom, liczba żyć (max. 3) i liczba monet(?), za które może odnowić się życie i liczba trofeum. Gracz będzie mógł poruszać postacią za pomocą klawiatury. Będzie mógł skakać po platformach, gdy znajdzie taką potrzebę, starając się z nich nie spaść, w przepaść, i będzie musiał unikać np.: pułapek i zbierać monety. Jak trafi na pułapkę to traci życie, po utracie wszystkich żyć zaczyna poziom od nowa.

Rodzaje pułapek:

- Trujące rośliny
- Niebezpieczne zwierzęta
- Przepaść
- Spadające meteory

Podczas gry będzie napotykał wrogów, którzy będą chcieli przeszkodzić mu w dotarciu do celu, będzie mógł ich przeskoczyć/ominać albo zastrzelić. W czasie gry losowo(?) będzie pojawiać się Nieznajomy, gdy się do niego zbliżymy, to na ekranie pojawia się zadanie, które będzie można próbować rozwiązać 3 razy. Jeśli się uda dostaje trofeum, jeżeli nie, traci jedno życie.

5 *Wygląd poziomów*

Każdy poziom to inna planeta i inne niebezpieczeństwa...

6 *Opis poszczególnych zagadek które mogą być w grze*

- I. Wiesielec-jak wiecie ta gra polega na tym, żeby odgadnąć słowo, zanim rysunek wiszącego ludzika będzie dokończony. W naszej grze będzie trocha inna zasada, a mianowicie gracz będzie musiał odpowiedzieć na 6 pytań matematycznych lub logicznych.

Naprzykład:

- Policzenia silni
- Dopisać ciąg Fibonacciego
- Podać liczbę binarne
- Dopisać ciąg liczb pierwszych
- Z logicznych może być coś takiego: Pan Blue mieszka w niebieskim domu, Pani Pink mieszka w różowym domu, a Pan Brown w domu brązowym. Kto mieszka w Białym Domu?
Kiedy tata Kuby miał 31 lat, Kuba miał 8 lat. Teraz wiek taty jest dokładnie dwa razy taki wiek Kuby. Ile lat ma obecnie Kuba?
- Policzyc odpowiednią liczbę na obrazku

- II. Sudoku-łamigłówka, której celem jest wypełnienie diagramu 9×9 w taki sposób, aby w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdym z dziewięciu pogrubionych kwadratów 3×3 (zwanym „blokami” lub „podkwadratami”) znalazło się po jednej cyfrze od 1 do 9.
- III. Łamigłówka, która jest podobna do sudoku, ale w niej, zamiast wpisywać niepowtarzające się liczby, trzeba rozwiązać równanie w pionie lub poziomie. Dwie cyfry należy odczytać na dwóch kwadratach.