



Koncepcja projektu:

Remake gry Locomotion z platformy Amiga

Autor:

Paweł Fert

Wykorzystane biblioteki:

1. Wbudowane biblioteki Pythona (os , random)
2. Biblioteka doinstalowana (Pygame)

Opis projektu:

Projekt jest grą zręcznościową w której mamy widok 2D. Przedstawia plansze w postaci zbioru stacji kolejowych oraz sieci torów które je łączą. Celem gry jest zmienianie zwrotnic w celu poprowadzenia pociągów do odpowiednich stacji. W momencie gdy określi ilość pociągów dojedzie do stacji gra się kończy zwycięstwem, w przypadku spowodowania określonej ilości wypadków gra się kończy przegraną.

Funkcjonalności:

- 1) Dwie metody generowania pociągów .
 1. Lista (Pociągi są generowane według statycznej listy z losowymi odstępami czasu)
 2. Random (Pociągi są generowane w sposób losowy z losowymi odstępami czasu)
- 2) Możliwość ustawienia ilość pociągów które muszą dojechać do odpowiednich stacji w celu wygrania gry.
- 3) Możliwość ustawienia ilość pociągów które muszą się zderzyć w celu przegrania gry.
- 4) Wybór 1 z 3 różnych planszy o zróżnicowanym poziomie trudności (wzorowane na oryginalnych planszach pierwowzoru).
- 5) Pauza podczas gry.

- 6) Kolizje pociągów.
- 7) Maksymalnie 4 pociągi w jednym czasie na mapie.
- 8) Oryginalna muzyka z pierwowзору.

Features:

- 1) Generator map (soon).
- 2) Poprawa interfejsu graficznego menu (in progress).
- 3) Tryb kariery.
- 4) Tabela najlepszych wyników.
- 5) Ograniczenie czasowe.