

PŁK. SANDERS

(Tytuł roboczy)

Daniel Zentlik

Projekt w języku skryptowym

OPIS GRY

Płk. Sanders będzie grą opartą na popularnych platformówkach typu super mario, flappy bird, ice towere i wiele innych. Fabuła opiera się na rozwoju imperium pułkownika Sandersa, współpracującego z amerykańskim rządem w celu obalenia monopolu Ronalda McDonalda.

WYKORZYSTYWANE NARZĘDZIA I TECHNOLOGIE

Programowanie:

- Język: Python
- Biblioteka: pygame
- Środowisko: pycharm

Grafika:

- Gimp
- Tiled

KRÓTKI OPIS GAMEPLAYU

Gra będzie składała się z kilku poziomów, gdzie każdy będzie się od siebie znacząco różnił. Póki co w fazach planowania jest stworzenie poziomów typu: zwykły mario, pościg, flappy bird, sterowanie łodzią, stealth, ice tower, no i oczywiście walka z bosem

OPIIS FUNKCJONALNOŚCI

- 8 różnych poziomów zespojonych fabułą.
- Liczba żyć, licznik czasu dla każdego poziomu
- Różne narzędzia dla każdego poziomu
- Gra zakończona finałową walką z bosem

PODGLĄD



<https://www.youtube.com/watch?v=4jdjhUfMycQ&t=1s>

WADY I ZALETY

Zalety:

- Prosta obsługa
- Niemalże zerowe wymagania sprzętowe
- Zróżnicowane poziomy

Wady:

- Przestarzały, prosty wygląd
- Gra mimo wielu poziomów nie będzie zbyt długa
- Możliwe obcinanie zawartości gry ze względu na złożoność

HARMONOGRAM PRAC



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ