

# MSIBall

*Podręcznik użytkownika*

## Instalacja

Gra jest przygotowana tak aby uruchomić ją z folderu z grą w dowolnej lokalizacji. W celu uruchomienia należy wybrać plik MSIBall.exe

Temp	2015-06-03 23:58
.gitignore	2015-05-10 15:51
Assembly-CSharp.csproj	2015-06-03 23:15
Assembly-CSharp-vs.csproj	2015-06-03 23:15
ErfCore.dll	2015-05-07 22:03
MSIBall.exe	2015-03-27 12:15
MSIBall.sln	2015-06-03 23:15
MSIBall.userprefs	2015-06-03 23:30

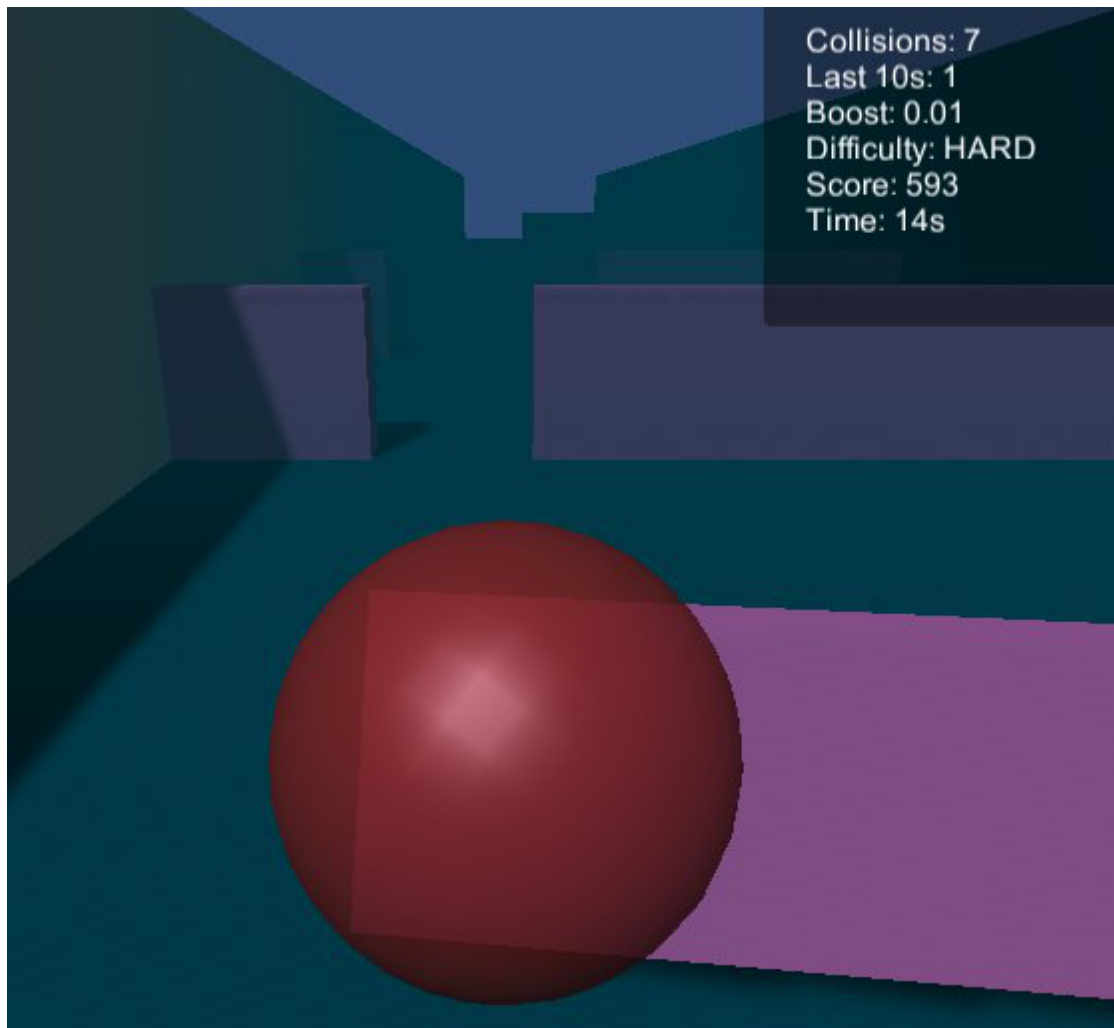
## Menu główne



Menu pozwala na

- zagranie rozgrywki z rozpoznawaniem emocji (PLAY)
- zagranie rozgrywki na stałym poziomie łatwym (EASY)
- zagranie rozgrywki na stałym poziomie średnim (MEDIUM)
- zagranie rozgrywki na stałym poziomie trudnym (HARD)
- wyjście (Exit)

## Rozgrywka



Rozgrywka trwa jedną minutę. Naszym zadaniem jest rozpędzić się możliwie jak najmocniej jednocześnie unikając zetknięcia ze ścianami, co powoduje spowolnienie i odjęcie części punktów. Za ominięte przeszkody gracz dostaje punkty w zależności od poziomu trudności i liczby ominięć pod rząd bez kolizji. Punkty nagrody wyznacza się następująco:

$\text{liczba\_ominięć\_pod\_rząd} \times \text{poziom\_trudności} (\text{EASY}=1, \text{MEDIUM}=2, \text{HARD}=3)$

Na ekranie widać parametry:

- dotychczasowa liczba kolizji
- liczba kolizji w ciągu ostatnich 10 sekund
- aktualne przyśpieszenie
- poziom trudności (w trybie z rozpoznawaniem emocji będzie się zmieniał samoczynnie)
- aktualna punktacja
- czas do zakończenia rozgrywki

## Zakończenie rozgrywki

Po zakończeniu rozgrywki otrzymujemy liczbę punktów:



## Wyjście z gry

W każdym momencie rozgrywki możemy nacisnąć na klawiaturze klawisz ESCAPE aby wyjść do menu gry.