

Icy tower

Predmet:
Multimedijski sustavi

Studenti:
Zvonimir Šimunović
Karlo Martinek
Stjepan Teskera
Bojana Đerić

Profesor:
Goran Igaly

Opis zadatka

Implementacija igre "Icy Tower" u Processingu.

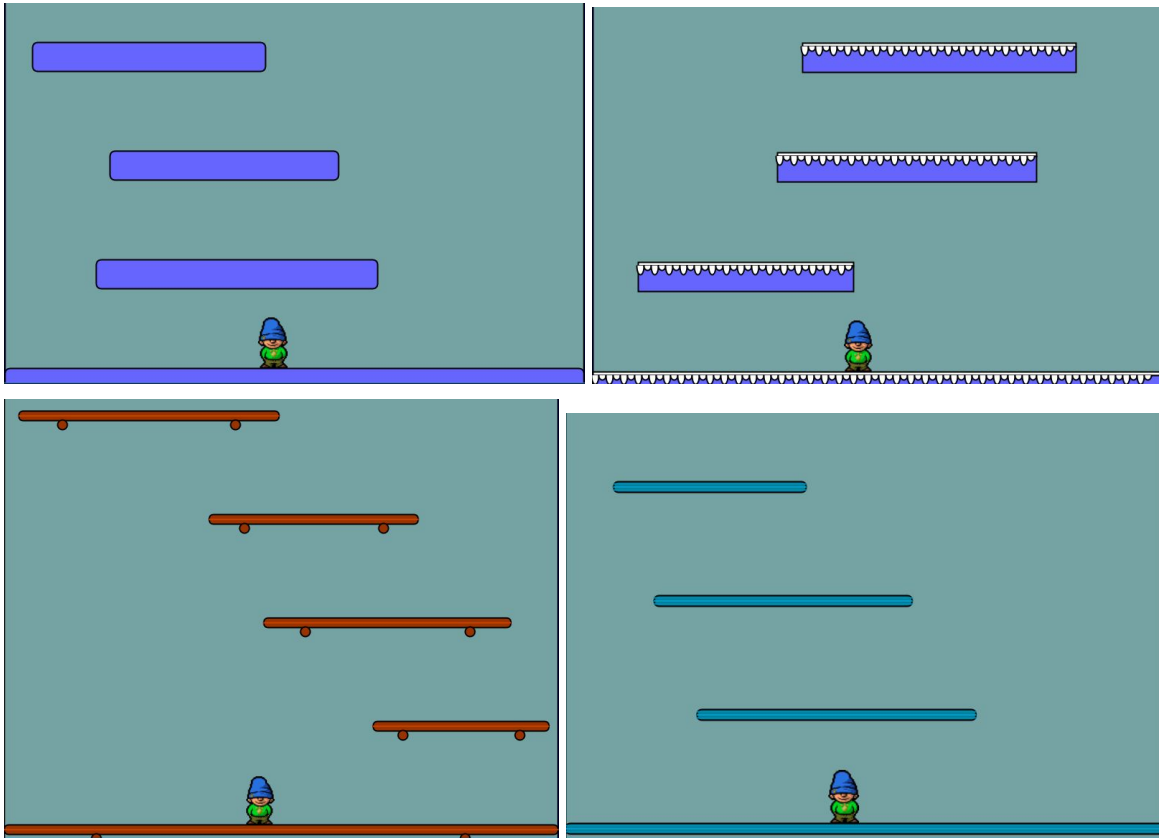
Icy Tower je platformer igra u kojoj je cilj skočiti s jednog kata na sljedeći. Poželjno je doći na što viši kat i ne pasti. Dodatna komponenta su combo skokovi koji se postižu pod određenim uvjetima te je cilj imati i što veći combo. Dok se igrač kreće gore, to s vremenom platforme sve brže idu prema dolje i igra postaje sve teža.

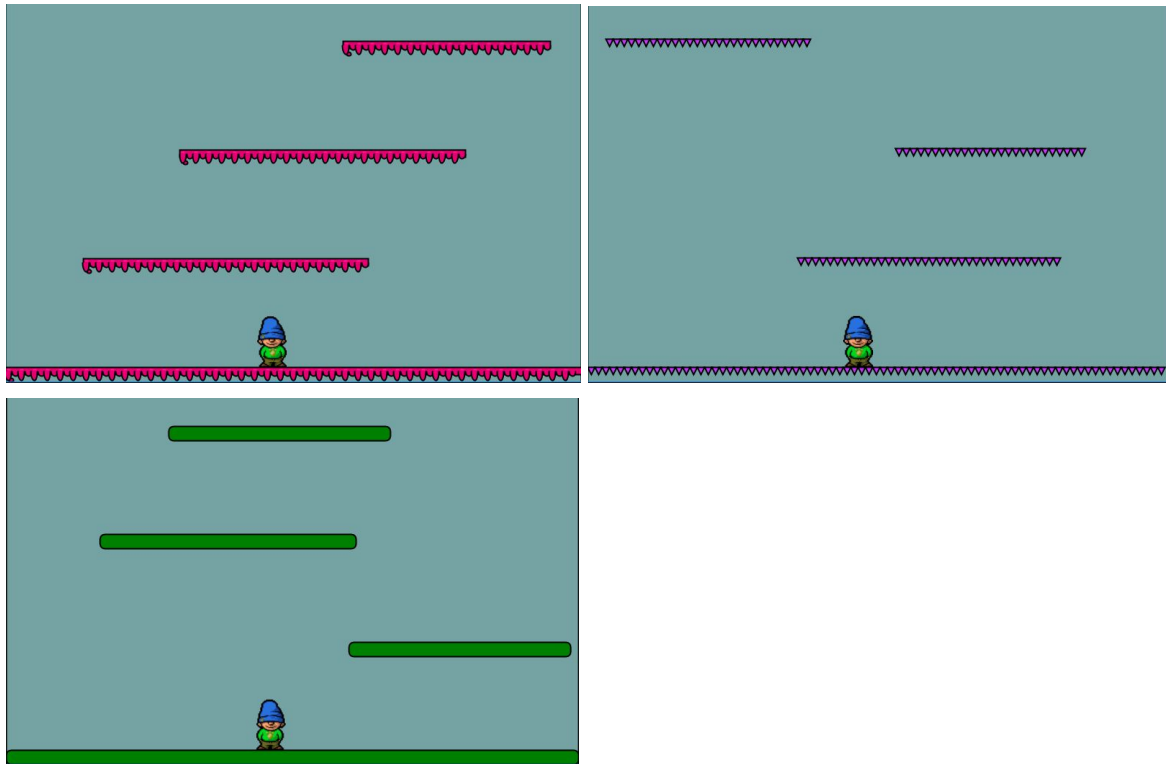
Za skakanje igrač koristi tipku Space, dok se za micanje lijevo-desno koriste strelice.

Što smo napravili

Implementirali smo platforme koje se generiraju nasumično i miču se prema dolje približno istom brzinom kao u originalnoj igri.

Nacrtali smo različit oblik platformi za svakih 100 prijedanih platformi.





Za slike Harolda i Davea, dvaju mogućih likova u igri, korišteni su originalni sprite-ovi. Korištenjem Audacity-a smo snimili zvukove originalne igre i exportali kako bismo imali približno originalne zvukove, iako će detaljan slušač uočiti da se na nekim snimljenim zvukovima čuje zvuk tipkovnice, ali mislimo da nije previše uočljivo. Za implementaciju zvučnih efekata u igri korištena je biblioteka Minim. Rekordi koje igrač ostvari spremaju se u dokument leaderboards.txt i prikazuju se na početnom ekranu igre.

Što smo htjeli i što smo pokušali

Htjeli smo implementirati grafiku igre, ali nismo je mogli nigdje pronaći pa smo išli na neku simplističku grafiku koju smo bili sposobni sami nacrtati.