**Gra platformowa podobna do Mario**   
  
  
**Opis:**  
  
W grze powinna być jakaś elementarna fabuła – gracz musi mieć cel, tak jak Mario ratował księżniczkę.  
Struktura poziomowa podobna jak w Mario – na grę składa się kilka poziomów (+-3/5?), które mają zgrubsza porównywalne elementy, ale różnią się one ułożeniem.  
Otoczenie w grze składa się zgrubsza z powtarzalnych bloków, różniących się jednak ułożeniem i rozmieszczeniem przeciwników.  
  
W grze z pewnością muszą znaleźć się przeciwnicy – tak jak w mario grzyby czy żółwie. Przeciwnicy powinni mieć własny system ruchu i ataku, tj. tak grzyby nie zachowują się jak żółwie.  
W grze muszą się znaleźć jakieś formy ataku dla gracza, np. strzelanie pociskiem – dokładniej do ustalenia.

Gra powinna mieć system punktacji, oraz system power-upów, które na przykład zwiększają szybkość, czy wysokość skoku. Power-upy powinny działać czasowo i być aktywowane na przykład poprzez skoczenie w odpowiednie miejsce na mapie.  
  
Każdy poziom mógłby kończyć się mini-bossem który w jakiś sposób wyróżniałby się od pozostałych, przy czym ostatni poziom kończyłby się spotkaniem z bossem, który rzuciłby lekko nudny fabularny monolog.

**Technologie:**  
pygame