

Geometry Crash

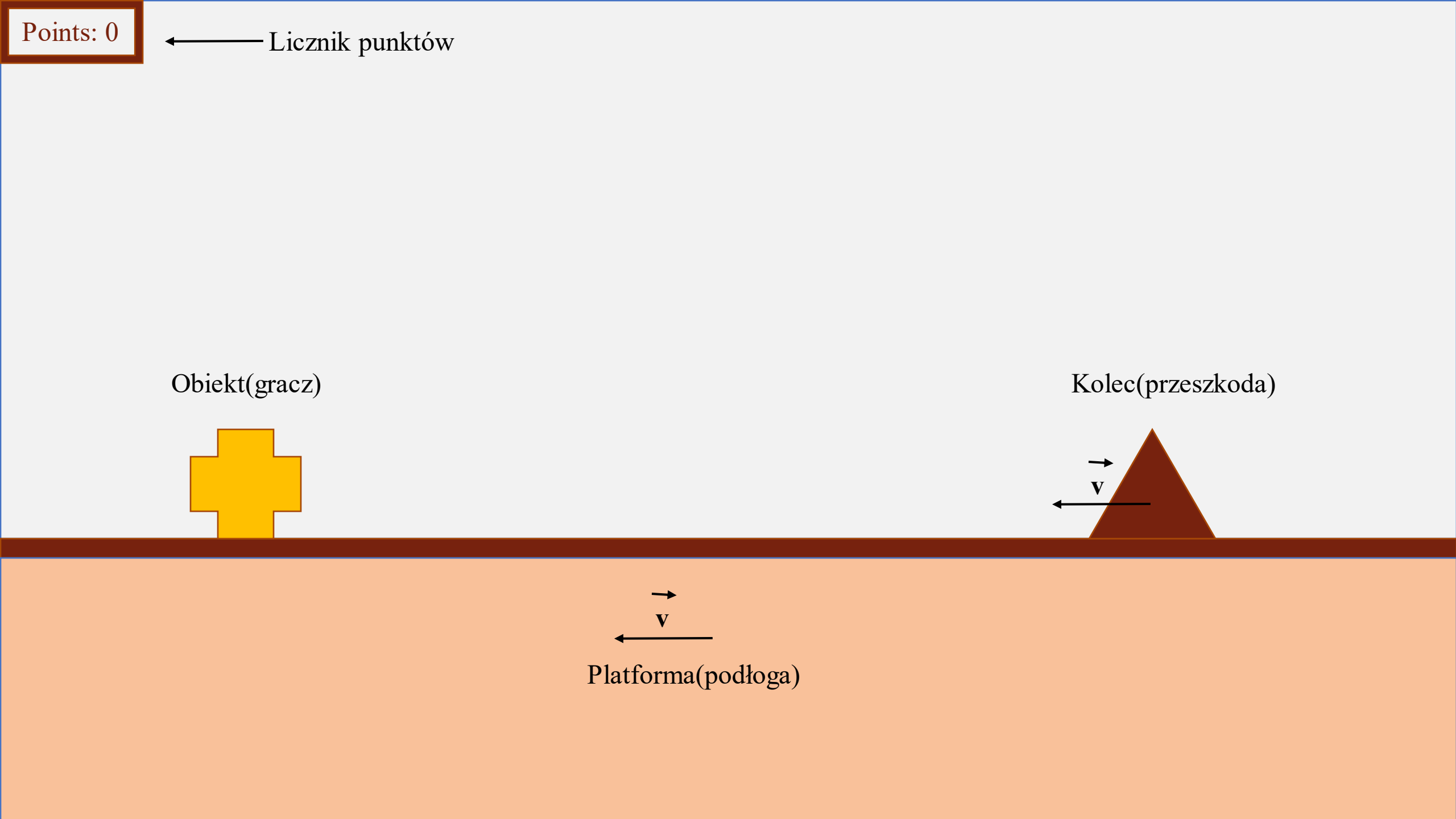
Prosta gra platformowa

Opis gry

- Gracz steruje poruszającym się obiektem(kwadratem, bądź inną płaską figurą), którego zadaniem jest przeskakiwać napotkane przeszkody(kolce).
- Za każdy wyminięty kolec gracz dostaje 1 punkt.
- Z czasem poziom trudności się zwiększa, poprzez zwiększenie się prędkości poruszającego się gracza(a tak naprawdę otoczenia).

Wygląd gry

- Gra będzie dawać złudzenie, że obiekt(gracz) porusza się po planszy, pomimo iż tak naprawdę przemieszczają się kolce oraz tekstury otoczenia.
- W lewym górnym rogu ekranu będzie się wyświetlać informacja z aktualną liczbą punktów zdobytych przez gracza.



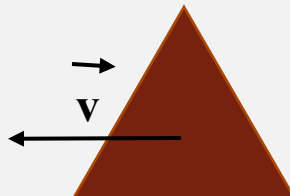
Points: 0

← Licznik punktów

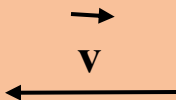
Obiekt(gracz)



Kolec(przeszkoda)



Platforma(podłoga)



Menu gry(jak starczy czasu)

- Będzie zawierać **start gry**, który przenosi gracza do właściwej rozgrywki
- Będzie zawierać **wybór postaci**(obiektu), którą gracz zechce zagrać(najechnanie kursorem i naciśnięcie wybranej ikony wczytuje ją jako domyślną).
- Będzie zawierać **wyjście z gry** oraz przycisk **X**, za pomocą których będzie można zakończyć grę i wyjść do pulpitu.
- Na samym dole będzie się znajdować aktualny rekord gracza.



GEOMETRY CRASH

Start Game

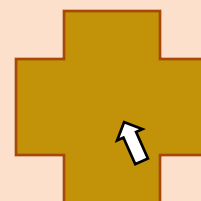
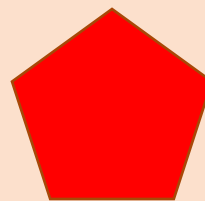
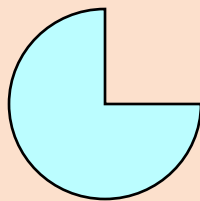
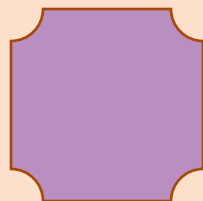
Character select

Exit Game

Actual record: 30 points.



Select your character:



Return

Wykorzystane Biblioteki & Programy



- Ponieważ grę zamierzam napisać w języku **Python**, najlepszym wyborem do tego typu gier wydaje się być biblioteka **Pygame**
- Niewykluczone, że będę korzystał również z innych bibliotek, jeśli te okażą się niezbędne (w takim wypadku postaram się dać wzmiankę o tym w następnym raporcie).
- W planach jest również wykorzystanie gotowych tekstur wziętych np. z **Free icons library**, bądź stworzenia własnych tekstur z pomocą darmowych narzędzi typu **Pixilart**, **Pixelartmaker**, **Gimp** etc.

