

Geometry Crash

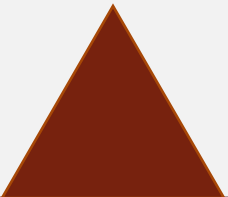
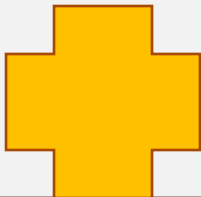
Prosta gra platformowa

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, gdyż zwiększa się prędkość poruszających się obiektów(kolców bądź gracza).

Wyglad gry

Points: 0



Menu gry (jak starczy czasu)

- Będzie zawierać **start gry**, który przenosi gracza do właściwej rozgrywki
- Będzie zawierać **wybór postaci**(obiektu), którą gracz zechce zagrać
- Będzie zawierać **wyjscie z gry** oraz przycisk **X**, za pomocą których będzie można zakończyć grę i wyjść do pulpitu.



GEOMETRY CRASH

Start Game

Character select

Exit Game

Actual record: 30 points.

Wykorzystane Biblioteki

- Ponieważ grę zamierzam napisać w języku **Python**, najlepszym wyborem do tego typu gier wydaje się być biblioteka **Pygame**
- Niewykluczam, 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 mam również wykorzystanie gotowych tekstur wziętych np. z **Free icons library**, bądź stworzenia własnych tekstur z pomocą darmowych narzędzi typu **Pixilart**, **Pixelartmaker**, **Gimp** etc.