A program célja

Egy olyan interaktív platform játék megvalósítása, amely az idő előrehaladtával egyre nagyobb kihívás elé állítja a játékost. A szabályai egyszerűek, azokat intuitívan is meg lehet ismerni. A játék maga viszont kiismerhetetlen, hiszen mindig más, véletlenszerűen készített pályán találja magát a játékos. Ezenfelül cél még egy kellemes vizuális élmény nyújtása is a felhasználónak.

A játék grafikája

A megjelenítés tekintetében kizárólag különböző méretű színes téglatesteket használ a program. Ezeket a perspektíva szabályait alkalmazva (rövidülés és társai) jeleníti meg, így azok teljes mértékben térbelinek látszanak. A kamera állása rögzített, oldalról mutatja az eseményeket. A kamera pozíciója általában a játékos irányította karaktert követi, így az mindig a képernyő közepén van. Kivéve, ha egy bizonyos magasság alá kerül, mert akkor csak vízszintesen követi a karaktert a kamera, így adva neki is térbeli dimenziót.

Világítás szempontjából globális fényt alkalmazunk. Viszont a térbeliséget segítendő, árnyékokat is szimulálunk. Egy testhez több szín is tartozik, azonos színezettséggel, viszont különböző világossággal. A test rajzolásánál a megfelelő oldalakat megfelelő világosságú színnel rajzoljuk, így olyan hatást keltünk, mintha az adott oldal árnyékban / megvilágításban lenne.

Maga a világ

Kockákból épül fel. Földszintre és platformokra lehet osztani, előbbi nagyjából vízszintes, viszont kisebb-nagyobb kiugrások lehetnek benne, utóbbi viszont elég változatos. A földszintről indulva az összes levegőben lévő platform elérhető, hiszen azok a játékos fizikáját figyelembe véve kerültek megalkotásra a játék indításánál.

A kockák oszloponként különböző színűek (színezettségűek), persze színük csak egy szűk intervallumban változik. A háttér, a játékos, és a pálya színei is hőmérséklet szempontjából melegek.

A világhoz tartozik, bár ahhoz csak vizuálisan ad hozzá a hóeséshez hasonlító lassan hulló kis kockák, amik szintén narancsos árnyalatúak. Érdekességük, hogy nem a pálya mélységében (z-koordinátájában) vannak, hanem a pálya és a kamera között elszórtan, így még nagyobb térbeli mélységet adnak játéknak.

A játékszabályokról

A játék számokban mérhető célja, hogy minél több pontot szerezzünk. Az alkalmazás jobb felső sarkában található egy számláló, ami az általunk felszedett, a pályán szétszórva található kis kockák számát, a pontunkat mutatja.

Balra és jobbra tudunk mozogni, illetve ugrani is tudunk. Ezt a játékokban általában használt billentyűkkel tehetjük meg (WAD, nyilak, szóköz).

A kihívást a repülő ellenségek léte jelenti. Ezek megkeresik a játékost, és amint hozzáérnek, a játéknak vége. Az ellenségeket le lehet lőni, viszont az pontba kerül. Az egérrel kattintva (LMB) egy kocka jelenik meg, ami elkezd a kurzor jelenlegi pozíciója felé szállni. Ha ellenségbe ütközik, akkor mindkettő eltűnik, ha valamelyik pályaelembe ütközne, akkor az az elem is. Tehát a pálya rombolható.

Az idő előrehaladtával egyre több ellenség lesz.

Amennyiben a játékos meghal, pontszáma és általa megadott neve felkerül a toplistára, ő pedig vissza a kezdőképernyőre.

Kezdőképernyő

Az indítást követően ez fogadja a felhasználót. Itt kiválaszthatja, hogy új játékot indítana, vagy egy előzőt folytatna. Ez alatt megtekintheti a toplistát is, ahol a többi játékos pontszáma látható. Ezenfelül a játék szabályairól is kap itt egy rövid leírást.

Ha egy új játék elindítása mellett dönt, akkor kiválaszthatja, mekkora méretű pályát szeretne. Ezután a pálya mérete már nem változik.

Pause menu

Játék közben az ESC gomb megnyomásával hozható elő ez a menü. Itt található opciók a következők: mentés, visszalépés a kezdőképernyőre, illetve a jelenlegi játék folytatása. Ezek funkciója a nevükből könnyen kiolvasható.

Fájlkezelés

Kétféle fájl tartozik a játékhoz, toplista és mentés. Mindkét fájl szóközzel és sortöréssel van tagolva. A fájlok ugyan a játékon kívülről is szerkeszthetők, de nem erre a célra vannak szánva.